

3.00 crédits

30.0 h

Q2

Enseignants	Kaisin Charles ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Bruxelles Saint-Gilles
Thèmes abordés	Imaginons une grille : chaque case de cette grille représente une discipline artistique. Le design est comme une balle qui rebondit d'une case à l'autre, absorbant et accumulant les expériences au fil de son parcours. Le processus de création, qui transforme une idée ou un concept, en objet appelé à devenir fonctionnel, est la base de ce cours. Comment passer de la banalité d'un objet à un objet de désir ?
Acquis d'apprentissage	A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de : • Expérimenter l'usage des matériaux naturels, polymères, résines, recyclés..., • Envisager la création d'objets comme le prolongement de l'architecture, • Intégrer les objets dans l'architecture : lampe, porte-manteau, rangement..., • Définir les qualités des objets : Innovation, concept, procédés de fabrication, cycle de vie des objets... <u>Contribution au référentiel des acquis d'apprentissage</u> Eu égard au référentiel d'acquis d'apprentissage (AA) du programme, ce cours contribue au développement et à l'acquisition des AA suivants : • AA1.1 Hiérarchiser les paramètres et les enjeux d'une situation donnée. • AA1.5 Composer avec art un projet de manière créative. • AA1.6 Intégrer les exigences du Développement durable dans le processus de conception, à de multiples échelles. • AA2.5 Représenter de manière inventive un processus créatif. • AA4.2 Comprendre et approfondir les notions et les démarches de disciplines artistiques. • AA4.4 Comprendre et évaluer les conséquences environnementales, sociales et économiques de choix architecturaux.
Faculté ou entité en charge:	LOCI

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en architecture/ TRN	ARCT2M	3		
Master [120] en architecture/ BXL	ARCB2M	3		