

DTA V1 - Techniques et technologies/Matériaux

DTA Bloc1 – 60/600 (conférencier)

Acquis d'apprentissage :

- Comprendre et acquérir le vocabulaire de base des matériaux et des éléments de base de la construction.
- Comprendre et appliquer les principes élémentaires de la construction.
- Comprendre et comparer les caractéristiques des matériaux en vue de constituer une base de données efficace nécessaire à l'élaboration d'un projet.

Profil :

Diplôme d'architecte, ingénieur architecte ou apparenté.

DTA V2 - Informatique/Générale

DTA Bloc3 - 60/600 (conférencier)

Profil :

- Nous souhaitons recruter un.e enseignant.e expérimenté.e, capable de témoigner d'expériences pédagogiques réussies.
- Capacités pédagogiques : méthode de travail, gestion mentale, outils d'organisation, etc. et relationnelles : intégration au sein des équipes pédagogiques existantes, sens de la collaboration, souplesse, adaptation, etc.
- Curieux et soucieux de partager ses connaissances et expériences.
- La personne aura une maîtrise des logiciels de conception de bâtiment type REVIT.

Contenu d'apprentissage :

Utiliser l'outil de dessin assisté par ordinateur type REVIT, au service d'une représentation BIM, maquette 3D virtuelle.

Titre requis :

Ingénieur civil, ingénieur architecte, architecte ou apparenté.

CI V1 - Techniques et technologies/Architecture d'intérieur

AI/CI Bloc2 - 90/600 (conférencier)

Acquis d'apprentissage :

- Connaissance relative aux différentes techniques de construction appartenant principalement au domaine du second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Assimiler la logique des différentes technologies relatives au second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Créer et maîtriser les articulations des différentes technologies entrant dans la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Choisir, dans un contexte donné, les solutions technologiques les plus pertinentes, en fonction de paramètres formels, fonctionnels, symboliques et budgétaires d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Inclure ces données techniques dans l'étude de leurs projets d'atelier et ultérieurement dans leurs projets professionnels.
- Introduire des indications techniques, nécessaires à la bonne compréhension de leurs intentions auprès des destinataires (professeurs, clients, exécutants...)
- Conseiller leur future clientèle en matière de solutions techniques pour un problème de rénovation.
- Durant leur pratique professionnelle, vérifier le suivi de leurs prescriptions auprès des corps de métier.

Profil :

- Titulaire d'un master en Architecture d'intérieur et d'un diplôme d'Aptitude Pédagogique ou d'un certificat d'Aptitude Pédagogique.
- Le candidat aura au moins 7 ans de pratique professionnelle en tant qu'indépendant.e ou Project Manager salarié.

AI V1 - Architecture d'intérieur/Atelier

AI Bloc2 - 4/20 (assistant)

Acquis d'apprentissage :

- Intégrer les exigences théoriques et conceptuelles liées à un programme donné.
- Tenir un discours pertinent face à des questions contemporaines liées à l'habiter et/ou à une actualité artistique.
- Analyser un espace restreint défini afin d'y intervenir de manière appropriée et personnelle.
- Évaluer et questionner les besoins spatiaux de l'homme à travers un groupe restreint défini.
- Dégager une idée, un concept de projet en liant un discours clair avec des actions justifiées.
- Présenter le projet comme le résultat d'un questionnement et d'une prise de position à l'aide de moyens d'expression pertinents.
- Acquérir un vocabulaire architectural et des méthodes de recherche pour nourrir le projet développé à l'atelier.
- Atteindre une qualité sensible de composition spatiale.
- Identifier et mettre en œuvre les bonnes techniques de représentation pour exprimer un projet.
- Respecter les conventions de représentation graphique.
- Respecter les délais prescrits.

Profil :

Au regard des compétences spécifiques et des acquis d'apprentissage liés à la pédagogie d'AI, le/la candidat.e montrera sa capacité à :

- Travailler en équipe, avec d'autres professeur.e.s, afin de croiser les regards, les débats et les échanges avec les étudiant.e.s.
- S'intégrer de façon pertinente à la thématique de l'atelier, qui est axée sur la notion de l'habiter.
- Enrichir les discussions et le contenu de l'atelier, à l'aide d'une maîtrise des outils d'architecture d'intérieur (détails, dimensionnement, conventions graphiques, programmes CAD tels que autocad,..) et des concepts fondamentaux d'architecture d'intérieur.
- Apporter une vision ouverte, positive et contemporaine sur l'évolution de l'architecture d'intérieur, au vu des enjeux sociétaux actuels.
- Se montrer disponible face au calendrier des exercices.
- Nourrir la pédagogie de l'atelier par une culture riche et variée.
- Mener à bien le travail des étudiants, à les faire évoluer de façon bienveillante et constructive.
- Diplôme d'architecte d'intérieur ou d'architecte, ou assimilé. Une expérience professionnelle dans le secteur de l'architecture d'intérieur ou d'architecture est souhaitée.

AI V2 - Architecture d'intérieur/Atelier

AI Bloc3 - 4/20 (assistant)

Acquis d'apprentissage :

- Maîtriser les exigences d'un travail théorique, technique et intégré au réel.
- Poser un regard sensible et mature sur l'espace collectif afin d'y intervenir de manière appropriée et engagée.
- Évaluer les besoins spatiaux de l'homme au sein d'un projet de société.
- Prendre position sur des questions sociétales contemporaines.
- Dégager une idée, un concept de projet en liant un discours clair avec des actions justifiées.
- Trouver des solutions créatives répondant à une demande précise.
- Communiquer un projet en utilisant des moyens d'expression pertinents.
- Défendre oralement un projet en utilisant un langage approprié à la pratique de l'architecture d'intérieur.
- Respecter les délais prescrits.

Profil :

Au regard des compétences spécifiques et des acquis d'apprentissage liés à la pédagogie d'AI, le/la candidat.e montrera sa capacité à :

- Travailler en équipe, avec d'autres professeurs, afin de croiser les regards et de croiser les débats et échanges avec les étudiants.
- S'intégrer de façon pertinente à la thématique de l'atelier, qui est axée sur la notion de l'habiter.
- Enrichir les discussions et le contenu de l'atelier, à l'aide d'une maîtrise des outils d'architecture d'intérieur (détails, dimensionnement, conventions graphiques, programmes CAD tels que autocad,..) et des concepts fondamentaux d'architecture d'intérieur.
- Apporter une vision ouverte, positive et contemporaine sur l'évolution de l'architecture d'intérieur, au vu des enjeux sociétaux actuels.
- Se montrer disponible face au calendrier des exercices.
- Nourrir la pédagogie de l'atelier par une culture riche et variée.
- Mener à bien le travail des étudiant.e.s, à les faire évoluer de façon bienveillante et constructive.
- Diplôme d'architecte d'intérieur ou d'architecte, ou assimilé. Une expérience professionnelle dans le secteur de l'architecture d'intérieur ou d'architecture est souhaitée.

BDE V1 - Écriture/Narration

BDE bachelier Bloc1 – 2/20 (assistant)

Compétences :

Connaître et maîtriser de manière critique les outils d'analyse narrative :

- la structure classique en trois actes (description, missions et moments-clés), sa puissance et ses limites ;
- la caractérisation (besoin, désir, problème, quête), la trajectoire et le rôle des personnages (protagoniste, antagoniste, allié, etc.) ;
- les notions d'enjeux, de conflit, de révélations ... ;
- les genres, le ton, les choix construisant le point de vue de narration ;
- le suspense/la surprise/le rythme (fluidité, ruptures, contraste, accents, compte à rebours) ;
- la mise en scène (découpage/cadrage/occupation et déplacements des personnages dans l'espace/composition dans la surface et la profondeur de l'image/direction photo/couleur...) comme outil de narration.

Contenu d'enseignement :

Théorie de la narration appliquée (découverte des concepts et outils narratifs par la pratique de l'analyse scénaristique) à la bande dessinée.

Profil :

- Théoricien.ne et praticien.ne du scénario, avec si possible une expérience de la narration ou de l'enseignement de la narration en bande dessinée.
- Capacité et volonté de travailler dans une équipe existante.

MBDE V1 - Écriture/Narration (Atelier BDE narration)

BDE master Bloc1 - 60/600 (conférencier)

Compétences :

Connaitre et maîtriser de manière critique les outils d'analyse narrative :

- la structure classique en trois actes (description, missions et moments-clés), sa puissance et ses limites ;
- la caractérisation (besoin, désir, problème, quête), la trajectoire et le rôle des personnages (protagoniste, antagoniste, allié, etc.) ;
- les notions d'enjeux, de conflit, de révélations, ... ;
- les genres, le ton, les choix construisant le point de vue de narration ;
- le suspense/la surprise/le rythme (fluidité, ruptures, contraste, accents, compte à rebours) ;
- la mise en scène (découpage/cadrage/occupation et déplacements des personnages dans l'espace/composition dans la surface et la profondeur de l'image/direction photo/couleur,...) comme outil de narration.

Contenu d'enseignement :

Théorie de la narration appliquée (découverte des concepts et outils narratifs par la pratique de l'analyse scénaristique) à la bande dessinée.

Profil :

Théoricien et praticien du scénario, avec si possible une expérience de la narration en bande dessinée ou de l'enseignement de la narration en bande dessinée.

Capacité et volonté de travailler dans une équipe existante.

MBDE V2 - Écriture/Narration (Atelier BDE reportage)

BDE master Bloc1 - 60/600 (conférencier)

Compétences :

1. Connaitre et maîtriser de manière critique les outils du journalisme d'enquête et de terrain/du documentaire :

- les bases théoriques et réflexives du journalisme d'enquête/documentaire ;
- l'approche journalistique/documentaire d'un sujet et du choix de l'angle d'attaque/du point de vue ;
- une expérience de l'enquête de terrain ;
- une expérience des interviews ;
- une expérience de l'édition spécifique de la BD documentaire/journalistique.

2. Connaitre et maîtriser de manière critique les outils d'analyse narrative :

- la structure classique en trois actes (description, missions et moments-clés), sa puissance et ses limites ;
- la caractérisation (besoin, désir, problème, quête), la trajectoire et le rôle des personnages (protagoniste, antagoniste, allié, etc.) ;
- les notions d'enjeux, de conflit, de révélations, ... ;
- les genres, le ton, les choix construisant le point de vue de narration ;
- le suspense/la surprise/le rythme (fluidité, ruptures, contraste, accents, compte à rebours) ;
- la mise en scène (découpage/cadrage/occupation et déplacements des personnages dans l'espace/composition dans la surface et la profondeur de l'image/direction photo/couleur,...) comme outil de narration.

Contenu d'enseignement :

Théorie de la narration appliquée (découverte des concepts et outils narratifs par la pratique de l'analyse scénaristique) à la bande dessinée documentaire.

Profil :

- Théoricien.ne et praticien.ne du scénario, avec si possible une expérience de la bande dessinée documentaire ou de l'enseignement du documentaire en bande dessinée.
- Capacité et volonté de travailler dans une équipe existante.

MBDE V3 - Histoire et actualité des arts/Pratiques de l'exposition

BDE master Bloc1 - 30/600 (conférencier)

Acquis d'apprentissage :

- Avoir acquis des références étendues dans le domaine de l'exposition et des enjeux qui y sont liés.
- Confronter sa pratique de la BD à la diversité des moyens de diffusion.

Profil :

Diplôme en Histoire de l'art, philosophie et lettres, expérience de curateur.trice ou commissaire d'exposition.

APV V1 - Photographie/Atelier

AN, IL, BDE, GR Bloc3 et AI Bloc2 - 90/600 (conférencier)

Compétences :

- Expérience professionnelle et connaissances approfondies dans le domaine de la photographie contemporaine.
- Aptitude pédagogique et méthodologique au suivi et à l'accompagnement des projets personnels des étudiants.
- Maîtrise rigoureuse du fonctionnement des équipements de prises de vue et des logiciels de traitement photographique (lightroom, photoshop).
- Maîtrise des techniques de prises de vue et de gestion de lumière en studio (gestion et utilisation du matériel).

- Connaissances approfondies en gestion de couleurs et à la préparation des fichiers en vue de l'impression.
- Expérience avérée dans la mise en espace d'expositions et autres dispositifs de démonstrations (accrochages, installations, éditions...etc.).
- Ouverture à l'art contemporain.
- Ouverture à la transversalité des pratiques de l'image et à ses médiums.
- Capacité d'adaptation aux nouvelles technologies.

Contenu d'enseignement :

- Initier la découverte des différentes pratiques, des savoirs et savoir-faire liés aux techniques de la photographie et de leurs applications dans le champ de l'art et du design contemporain.
- Mettre en place un ou plusieurs projets créatifs afin que les étudiants développent une pratique personnelle et réflexive. En assurer le suivi et la finalité.
- Assurer un enseignement technique à la production (prises de vue), à la postproduction (photoshop) et à la diffusion des images (print, offset, web).
- Assurer un enseignement technique à la prise de vue en studio (gestion de la lumière, schéma d'éclairage, gestion du matériel...).
- Veiller au bon fonctionnement du studio et des différents équipements.

Profil :

- Artiste engagé.e dans une pratique contemporaine et développant une réflexion sur ce médium et ses modes actuels de diffusion et d'édition.
- Artiste ayant une expérience prononcée pour la mise en espace et la représentation de projets photographiques (expositions, installations, éditions, etc.).
- Photographe expérimenté maîtrisant les techniques de la photographie numérique et argentique.
- Une expérience dans l'enseignement supérieur artistique et un intérêt marqué pour la pédagogie est fortement souhaité.

APV V2 - Techniques et technologies/Photographie

IL Bloc1 -120/ 600 (conférencier)

Compétences :

- Aptitude pédagogique et méthodologique au suivi, à l'accompagnement et au développement des projets photographiques.
- Ouverture à l'art contemporain et à l'illustration.
- Ouverture à la transversalité des pratiques de l'image et à ses médiums.
- Capacité de travailler en équipe.
- Maîtrise des techniques de prises de vue numérique et argentique.
- Expérience professionnelle et connaissances approfondies dans le domaine de la photographie, de l'image et de l'illustration.
- Maîtrise du fonctionnement des équipements de prises de vues et des logiciels de traitement photographique.
- Connaissances approfondies à la préparation des fichiers en vue de l'impression.

Contenu d'enseignement :

- Initiation à la découverte des différentes pratiques, des savoirs et savoir-faire liés aux techniques de la photographie et de leurs applications dans le champ de l'art et du design contemporain.
- Développer un projet créatif personnel et réflexif.
- Assurer un enseignement à la production d'images photographiques, à la postproduction de celles-ci et à leurs diffusions.

Profil :

- Expérience dans l'enseignement supérieur artistique.
- Photographe d'expérience maîtrisant les techniques de la photographie numérique et argentique.
- Photographe, enseignant engagé dans une pratique contemporaine et développant une réflexion sur les médiums visuels.
- Pratique des arts graphiques, de la diffusion et de l'édition.
- Un intérêt pour la pédagogie de l'enseignement est fortement recommandé.
- Questionner le monde en images par l'image.

APV V3 - Techniques et technologies/Photographie

PU Bloc1 - 60/600 (conférencier)

Compétences :

- Capacité à transmettre les bases techniques de la prise de vue (photo, vidéo...).
- Capacité à transmettre les techniques de gestion de lumière en studio et les appliquer.
- Maîtrise de la retouche photographique à l'aide des principaux logiciels.
- Bonnes notions de l'utilisation des logiciels de mise en page les plus courants.

Contenu d'enseignement :

- Initier les étudiants aux techniques et au vocabulaire de la photographie.
- Apprendre aux étudiants à réaliser des prises de vue simples.
- Transmettre les bases de la gestion de lumière en « extérieur » et en « studio ».
- Transmettre les bases de la retouche photographique à l'aide des logiciels adéquats.
- Permettre d'analyser des photographies et développer un regard critique sur le cadrage, le choix d'un décor, d'un contexte, le choix des réglages de la profondeur de champ, etc.
- Tracer le contexte historique de la photographie et son évolution.

- Gestion du matériel inhérent au studio.

Profil :

- Photographe professionnel.le avec expérience démontrée.
- Expérience de la prise de vue publicitaire.
- Une expérience dans des activités de formation/Animation/Gestion d'équipes est un plus.

APV V4 - Techniques et technologies/Photographie

PU Bloc2 - 60/600 (conférencier)

Compétences :

- Capacité à transmettre les bases techniques de la prise de vue photo.
- Capacité à transmettre les techniques de gestion de lumières en studio.
- Maîtrise du cadrage et de la prise de vue vidéo.
- Maîtrise de la retouche photographique à l'aide des principaux logiciels.
- Bonnes notions de l'utilisation des logiciels de mise en page les plus courants.
- Bonnes notions de l'utilisation d'un ou plusieurs logiciels de montage vidéo.

Contenu d'enseignement :

- Apprendre à organiser et réaliser une prise de vue photographique et vidéo.
- Transmettre les bases de la gestion de lumière en extérieur et en studio.
- Développer les exigences et la maîtrise de la retouche photographique dans la perspective d'une utilisation professionnelle.
- Permettre d'intégrer les prises de vue photo/vidéo dans une production publicitaire.
- Transmettre une bonne culture générale du champ de la photographie.
- Gestion du matériel inhérent à la prise de vue en studio.

Profil :

- Photographe professionnel.le avec expérience démontrée.
- Expérience de la prise de vue publicitaire.
- Expérience de la capture et du montage vidéo.
- Une expérience dans des activités de formation/animation/gestion d'équipe est un plus.

APV V5 - Publicité/Atelier

PU Bloc1 - 240/600 (conférencier)

Compétences :

- Capacité à transmettre les pratiques de base de la création/conception publicitaire.
- Connaissance approfondie des contraintes et enjeux de la création publicitaire : formats, médias, public-cible, briefing, concept, insight...
- Maîtrise des techniques à même d'initier et stimuler la créativité des étudiants.
- Aisance à travailler en équipe avec l'équipe enseignante (collègues de l'unité de l'enseignement, enseignant.e.s des autres années).

Contenu d'enseignement :

- Transmettre les bases de la création publicitaire via une série d'exercices à la complexité progressive.
- Développer les qualités de présentation et de défense des pistes créatives (dessin, présentation orale...)
- Développer la capacité des étudiants à transmettre des messages en associant des images et des mots.
- Initier les étudiants à la notion de concept via la compréhension des attentes de la cible et la recherche d'insights pertinents.
- Expliquer et détailler le rôle du briefing publicitaire, afin de permettre aux étudiants de comprendre toutes les dimensions de la demande créative d'un client.
- Appliquer les techniques de mise en page et de typographie à la réalisation des projets.
- Aborder des techniques de stimulation de la créativité : brainstorming, mindmapping, creative challenge...

Profil :

- Professionnel.le de la création publicitaire (AD).
- Expérience démontrée en agence de publicité.
- Une expérience dans des activités de formation/animation/gestion d'équipe est un plus.
- Capacités professionnelles confirmées par des réalisations marquantes et/ou des prix créatifs (CB Awards, prix internationaux...).

APV V6 - Techniques et technologies/Images 3D

AN Bloc2 - 60/600 (conférencier)

Description :

Dispenser des cours techniques et des cours pratiques dans les domaines qui caractérisent la filière infographie : modelage 3D temps réel, modelage de personnages 3D temps réel, initiation à l'animation 3D, maîtrise liée à l'environnement 3D temps réel UE4/Unity.

Profil :

- Maîtriser la totalité du pipeline de création 3D, technique et théorique, principalement destiné au rendu temps réel : modelage

3D, création de low-poly, dépliage Uv, baking, texturing, intégration dans Unreal Engine/Unity.

- Diplôme supérieur (de niveau universitaire ou bachelier ESA/HE) en Infographie.
- Expérience professionnelle dans le secteur de l'infographie est un atout.
- Titre pédagogique ou expérience dans le domaine de la formation est un atout.

APV V7 - Techniques et technologies/Image numérique

GR Bloc2 - 30/600 (conférencier)

Compétences :

- Utiliser les outils numériques et les techniques d'impression pour développer de nouvelles possibilités de création contemporaine.
- Explorer les logiciels de création numérique et de production pour susciter la recherche et l'expérimentation graphique.
- Aborder les techniques de la création graphique animée.
- Permettre à l'étudiant de mener un travail d'atelier sous forme de support numérique.

Profil :

- Professionnel.le dans le domaine de la création visuelle et numérique.
- Expérience démontrée en studio ou en tant qu'indépendant.e.
- Bonne connaissance dans l'utilisation des logiciels de création numérique.
- Bonne connaissance de l'image imprimée et des moyens de production.
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.
- Être disposé.e à collaborer en liens étroits avec les professeur.e.s d'atelier.

APV V8 - Techniques et technologies/Textile

AN, IL, BDE, GR Bloc3 et AI Bloc2 - 3/16 (professeur)

Compétences :

- Expérience professionnelle et connaissances dans le domaine du textile.
- Connaissances approfondies en narration, couleur et composition.
- Aptitude pédagogique et méthodologique au suivi et à l'accompagnement des projets personnels des étudiant.e.s
- Maîtrise de la technique de la tapisserie « tissée » et de la tapisserie à l'aiguille, de la broderie et du punch needle. Être également capable de les initier à la technique du tufting.
- Ouverture à la transversalité des pratiques : faire le lien entre les arts visuels comme l'illustration/ la bande dessinée/ le graphisme, qui touchent tous à la narration, et le monde du textile.
- Ouverture à l'art contemporain.

Contenu d'enseignement :

- Initier la découverte des différentes pratiques, des savoirs et savoir-faire liés aux techniques du textile et de leurs applications dans le champ de la narration, de l'illustration, de la bande dessinée et du graphisme.
- Aider ces étudiant.e.s à transposer leur univers personnel sur un support textile.
- Accueillir et guider les étudiant.e.s d'architecture d'intérieur vers une approche davantage liée au design.
- Assurer l'équilibre entre technique et expérimentation: être capable de guider les étudiant.e.s vers une approche purement technique mais aussi expérimentale.
- Mettre en place un ou plusieurs projets créatifs afin que les étudiant.e.s développent une pratique personnelle et réflexive.
- Créer du lien avec une option textile d'une Haute Ecole en Belgique afin que les étudiant.e.s puissent découvrir un atelier entièrement dédié à cette pratique.
- Assurer un enseignement technique dans le domaine de la tapisserie (tissée), de la tapisserie à l'aiguille et de la broderie.
- Veiller au bon fonctionnement de l'atelier, avoir les contacts professionnels et les adresses adéquates pour gérer les commandes de fournitures et de matériel.
- Être capable de leur donner des références textiles dans le milieu de l'art contemporain.

Profil :

- Artiste plasticien.ne engagé.e à la fois dans le monde de la narration visuelle et dans le monde du textile.
- Artiste expérimenté.e maîtrisant certaines techniques liées au textile.
- Une expérience dans l'enseignement supérieur artistique et un intérêt marqué pour la pédagogie sont fortement souhaités.
- Diplômé.e dans un domaine apparenté.