

12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 UE

design d'innovation sociale / spécialisation

2022-2023
ARTS PLASTIQUES, VISUELS ET DE L'ESPACE
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES
MASTER DE SPÉCIALISATION
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE

sommaire

P.4

glossaire

P.7

présentation

P.08

UE 01

P.09

UE 02

P.10

UE 03

P.11

UE 04

P.12

UE 05

P.13

UE 06

P.14

UE 07

P.17

annexes

P.20

unités d'enseignement – organigramme

**PROGRAMME D'ÉTUDES
MASTER DE SPÉCIALISATION
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE**



**2022-2023
ARTS PLASTIQUES, VISUELS ET DE L'ESPACE
ESA SAINT-LUC BRUXELLES**

Acquis d'apprentissage

Énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée ; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences.

Atelier pluridisciplinaire

Une démarche pluridisciplinaire consiste à aborder un objet d'étude selon différents points de vue. Il s'agit de faire coexister le travail de plusieurs disciplines à un même objet / sujet d'étude pour la résolution d'un problème.

Atelier transdisciplinaire*

Une démarche transdisciplinaire, comme son étymologie l'indique, consiste à s'aventurer non seulement entre les disciplines mais aussi à travers et, surtout, au-delà de celles-ci. Elle apparaît lorsque les points de vue de chaque discipline s'entraident et se dépassent au profit de l'exploration d'un questionnement. Elle permet d'aborder le monde qui nous entoure dans sa complexité et sa diversité.

BLOC

Un bloc comporte un nombre imposé d'unités et est constitué de 60 crédits (voir Crédits). L'étudiant inscrit au BLOC 01 doit valider au minimum 45 crédits pour continuer son parcours.

Compétence

Faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en œuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné ; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes.

Co-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études qui doivent avoir été suivies préalablement ou au plus tard au cours de la même année académique.

Crédit

Unité correspondant au temps consacré par l'étudiant, au sein d'un programme d'études, à une activité d'apprentissage. Un crédit correspond forfaitairement à 30 heures d'activités d'apprentissage. Cette charge horaire n'est que partiellement consacrée à des enseignements organisés directement par l'établissement, comprend d'autres activités associées, telles les travaux, exercices personnels, préparations, études, projets, recherches documentaires, épreuves ou immersion socio-professionnelle.

Cursus

Ensemble cohérent d'un ou plusieurs cycles d'études constituant une formation initiale

déterminée au sein d'un cursus, les grades intermédiaires peuvent être « de transition », donc avoir pour finalité principale la préparation au cycle suivant ou « professionnalisant » pour les formations qui s'arrêtent au bout du premier cycle (type court).

Cycle

Études menant à l'obtention d'un grade académique ; l'enseignement supérieur est organisé en trois cycles.

Design d'Innovation Sociale

En intégrant la discipline du design thinking et la démarche d'innovation sociale, on arrive à un outil performant et créatif, tant en termes d'approche que de finalité. Une approche plus inclusive et participative, expérimentale et profondément empathique pour mieux appréhender les besoins des utilisateurs. Et une finalité qui a pour premier objectif de répondre à un enjeu social ou environnemental par le biais d'un produit, d'un service ou d'une combinaison des deux, ou encore qui vise à faire évoluer les comportements.

Design Thinking

Le Design Thinking (ou Pensée Design) est une discipline qui utilise la sensibilité et les méthodes du designer répondre aux besoins des usagers par des solutions (produits et /ou services) qui sont techniquement réalisables, économiquement viables et humainement désirables.

Innovation Sociale

L'Innovation Sociale est une démarche d'innovation qui vise à répondre à des besoins non satisfaits de la société et son environnement. C'est une démarche fortement ancrée dans la création de relations sociales et de nouvelles formes de coopération.

Master de spécialisation

Ce grade académique s'obtient après avoir réussi une formation initiale de master. Il est composé de 60 crédits.

Orientation

Ensemble d'unités d'enseignement d'un programme d'un cycle d'études correspondant à un référentiel de compétence et un profil d'enseignement spécifiques et sanctionnés par un grade académique distinct.

Pré-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études dont les acquis d'apprentissage doivent être certifiés et les crédits correspondants octroyés par le jury avant inscription à cette unité d'enseignement, sauf dérogation accordée par le jury.

Programme d'études

Ensemble des activités d'apprentissage, regroupées en unités d'enseignement, certaines obligatoires, d'autres au choix individuel de chaque inscrit, conforme au référentiel de compétences d'un cycle d'études ; le programme précise les crédits associés et l'organisation temporelle

et en pré-requis ou co-requis des diverses unités d'enseignement.

Profil d'enseignement

Ensemble structuré des unités d'enseignement, décrites en acquis d'apprentissage, conformes au référentiel de compétences du ou des cycles d'études dont elles font partie, spécifique à un établissement d'enseignement supérieur organisant tout ou partie d'un programme d'études et délivrant les diplômes et certificats associés.

Quadrimestre

Du 16/09 au 31/01, du 03/02 au 30/06, du 01/07 au 14/09

Division organisationnelle des activités d'apprentissage d'une année académique couvrant approximativement quatre mois ; l'année académique est divisée en trois quadrimestres.

Référentiel de compétences

Ensemble structuré de compétences spécifiques à un grade académique, un titre ou une certification.

TFE et PFE

Le TFE est un travail rédactionnel de fin d'études qui doit être produit en lien avec le projet de fin d'études (PFE).

Unité d'enseignement

Activité d'apprentissage ou ensemble d'activités d'apprentissage qui sont regroupées parce qu'elles poursuivent des objectifs communs et constituent un ensemble pédagogique au niveau des acquis d'apprentissage attendus.

Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

QUADRI :

Quadrimestre

UE :

Unité d'enseignement

* Basarab Nicolescu, *La transdisciplinarité. Manifeste*, Monaco, Le Rocher, 1996

Par la mutualisation des connaissances et compétences des étudiants du Nord et du Sud, facilitée par une équipe enseignante pluridisciplinaire proposant une formation intégrant une forte dimension de pratique ancrée dans une solide formation méthodologique, notre ambition est de faciliter un processus d'apprentissage valorisant les expériences et compétences de chacun, par la création d'un contenu commun sur le sujet, en échangeant les expériences théoriques et pratiques entre étudiants du Nord et du Sud, pour construire cette intelligence collective.

Les apprenants assimilent progressivement un processus créatif, centré sur l'humain, qui questionne des grandes problématiques sociétales d'aujourd'hui et de demain. Des équipes multidisciplinaires et complémentaires, composées d'apprenants du Nord et du Sud, s'engagent dans des projets réels, portés par des organisations partenaires sur le terrain, afin d'acquérir des méthodologies, outils et approches du design thinking adaptés à l'innovation sociale et durable, afin d'apporter des solutions concrètes pour un changement positif et pérenne à différentes problématiques urbaines.

Unité d'enseignement 1

Quadrimestre 1

Enseignants

Pierre Echard

Olivier Gilson

Titulaire

Olivier Gilson

Crédits / charge horaire

15 crédits / 100h

Activités d'apprentissage

Design d'innovation sociale /
Atelier (recherche,
prototypage et réalisation)

**Référentiel de
compétences**

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8,
1.9, 1.10, 1.11, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2,
3.3, 3.4, 3.5, 4.2, 5.1, 6.1, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Confronter sa pratique artistique à des problématiques qui ont trait au groupe, à la collectivité et aux usages.
- Explorer des solutions innovantes, performantes, durables et économiquement viables.
- Intégrer une approche pluridisciplinaire axée sur l'analyse de l'humain, des communautés et de leurs contextes.
- Identifier les enjeux au sein d'une thématique donnée.
- S'imprégner de la méthodologie du design thinking.
- Être capable de partager ses conclusions et d'en débattre.

Unité d'enseignement 2

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Pierre Echard

Crédits / charge horaire

5 crédits / 45h

Activité d'apprentissage

Pratique sociale et
professionnelle /
Design stratégique

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

2, 4, 8, 9

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 2.3, 3.4

Acquis d'apprentissage

- Comprendre les grands enjeux sociétaux et les nouveaux modèles d'innovation sociale, économique, et culturelle qui y répondent.
- Axer un travail de recherche sur l'analyse systémique de l'humain, des sociétés et de leurs contextes.
- Connaître les fondements d'une approche holistique et systémique de design thinking dans un contexte d'innovation sociale.

Unité d'enseignement 3

Quadrimestre 1

Enseignantes

Ludivine Damay

Emmanuelle Lenel

Titulaire

Ludivine Damay

Crédits / charge horaire

5 crédits / 45h

Activité d'apprentissage

Milieus urbains et
développement durable

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 4, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3



**Cours donné à l'IHECS
(HE Galilée)**

Acquis d'apprentissage

- Mobiliser des modèles théoriques pertinents pour analyser d'un point de vue critique les enjeux démographiques, sociaux, culturels et politiques du développement actuel des grandes villes.
- Identifier les défis liés au développement durable en milieu urbain.
- Identifier les stratégies politiques, les dispositifs d'action publique et les différents acteurs actifs dans les initiatives de développement durable dans les milieux urbains.
- Identifier et questionner les référentiels et les notions « en vogue » dans les politiques urbaines actuelles.

Évaluation

Rapports sur les activités extérieures (20% de la note finale) et examen oral comprenant une question à préparer (30%) et deux questions non-préparées (50%).

Unité d'enseignement 4

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Gérald Ledent

Crédits / charge horaire

5 crédits / 30h

Activité d'apprentissage

Utopies et actualité
de l'habiter

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

4, 5, 8

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3



**Cours donné à l'UCLouvain
(Faculté LOCI)**

Acquis d'apprentissage

- Se questionner sur le contexte d'apparition d'une utopie, en décelant les insatisfactions qui ont conduit à l'émergence d'une pensée alternative.
- Se confronter à une réalité habitée et appliquer les méthodes d'approche de contexte, en lien avec la thématique d'actualité choisie.
- Développer une pensée dystopique, utopique, eutopique et la formuler avec des moyens appropriés.
- Projeter la proposition eutopique dans une réalité sociale donnée.
- Appréhender les écarts entre les logiques de production et les logiques d'appropriation (pratiques et représentations) des lieux habités.

Évaluation

Examen écrit.

Unité d'enseignement 5

Quadrimestre 2

Enseignants

Pierre Echard

Olivier Gilson

Titulaire

Olivier Gilson

Crédits / charge horaire

10 crédits / 50h

Activités d'apprentissage

Design d'innovation sociale /
Atelier (recherche,
prototypage et réalisation)

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8,
1.9, 1.10, 1.11, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2,
3.3, 3.4, 3.5, 4.2, 5.1, 6.1, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Confronter sa pratique artistique à des problématiques qui ont trait au groupe, à la collectivité et aux usages.
- Explorer des solutions innovantes, performantes, durables et économiquement viables.
- Intégrer une approche pluridisciplinaire axée sur l'analyse de l'humain, des communautés et de leurs contextes.
- Identifier les enjeux au sein d'une thématique donnée.
- S'imprégner de la méthodologie du design thinking.
- Être capable de partager ses conclusions et d'en débattre.

Unité d'enseignement 6

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Pierre Echard

Crédits / charge horaire

15 crédits / 60h

Activité d'apprentissage

- Pratiques professionnelles / Stages (10 crédits / 40h)
- Méthodologie / Suivi du mémoire (5 crédits / 20h)

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5, 6, 8

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.11, 2.2, 2.3, 2.4, 5.2, 5.3, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Trouver un contenu de stage en lien avec l'innovation sociale et en réponse aux exigences du projet de l'étudiant.
- Constituer un CV et un book original et de qualité.
- Identifier et associer les ressources nécessaires à un travail de recherche.

Évaluation

Évaluation non intégrée.
Rédaction et défense orale d'un rapport de stage.

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Pierre Echard

Crédits / charge horaire

5 crédits / 45h

Activité d'apprentissage

Séminaire / Analyse des pratiques

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5, 6, 9

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.6, 1.8, 5.3, 6.2

Acquis d'apprentissage

- Confronter la pratique de l'innovation sociale à des problématiques liées au groupe ainsi qu'à la collectivité et aux usages.
- Explorer des perspectives différentes sur des enjeux sociétaux tels que l'habitat, l'urbanisation, la santé, la nutrition, l'entente entre peuples ou générations, ou encore la mobilité, la biodiversité, le changement climatique, etc.
- Gérer des relations et partenariats avec les parties prenantes sur base d'une dynamique collaborative.

Évaluation

Travail écrit.

ANNEXE 1

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

Le grade de master de spécialisation en Design d'innovation sociale est décerné aux étudiants qui :

1. conduisent une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances hautement spécialisées et des compétences en Design d'innovation sociale faisant suite aux compétences acquises au niveau du bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4. mobilisent ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5. agissent à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6. assument une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7. présentent des productions, communiquent à leurs propos et prennent en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8. développent et intègrent un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés ;
9. mènent une démarche systémique et itérative, intégrant une pratique de co-création centrée sur l'utilisateur ;
10. font preuve de mobilité d'esprit et d'audace, leur permettant de sortir, selon les cas, du champ prospectif attendu.

ANNEXE 2
COMPÉTENCES
SPÉCIFIQUES
ET ACQUIS
D'APPRENTISSAGE
TERMINAUX

- 1. Penser le Design comme réponse à une problématique : Design Thinking.**
 - 1.1** Proposer un Design à l'écoute des besoins de l'utilisateur, citoyen de la ville de demain — Human Centered Design — qui vise à générer de nouveaux comportements sur base de recherches, observations, actions et solutions innovantes.
 - 1.2** Questionner la problématique de l'innovation en milieu urbain par la pratique d'outils du design social (Design Thinking, intelligence collective, participation, empathie, observation, recherche, prototypage, etc.)
 - 1.3** Avoir une bonne compréhension des grands enjeux environnementaux et sociaux en milieu urbain, en lien avec les Objectifs de Développement Durable des Nations Unies.
 - 1.4** Mettre en place une approche expérimentale et d'itération : test in situ / mise en situation pour obtenir un retour d'expériences: développer une capacité d'observer et surtout de se mettre à la place de l'utilisateur, comprendre ces besoins / désirs.
 - 1.5** Mettre en place une approche empathique : une capacité d'observer et de se mettre à la place de l'utilisateur, de comprendre ses besoins et ses désirs.
 - 1.6** Intégrer une approche systémique qui prend en compte différentes notions dans les solutions proposées: techniquement faisables, humainement désirables, économiquement viables, environnementalement responsables.
 - 1.7** Utiliser ses connaissances artistiques, historiques, sociologiques, esthétiques et sémiologiques pour apprécier et questionner le champ artistique avec ouverture et esprit d'analyse.
 - 1.8** Être porté par la curiosité comme moteur de création et être attentif aux nouveaux modèles de société (économique, habitat, partage, collaboration, vivre ensemble etc.)
 - 1.9** Émettre un jugement critique, en adéquation avec son temps, empreint d'éthique sociale, culturelle, environnementale et politique.
 - 1.10** Acquérir les méthodologies et la pratique de terrain du Design Thinking pour les associer aux compétences acquises lors de son précédent master.
 - 1.11** Être capable de partager et présenter ses conclusions et son point de vue à travers une communication claire, argumentée et documentée.
- 2. Collaborer en équipe et utiliser des techniques et des ressources pluridisciplinaires pour stimuler la créativité et la dynamique de recherche.**
 - 2.1** Identifier et exploiter les complémentarités de connaissances entre étudiants afin de stimuler une intelligence et une pratique collective, qui favorise les interactions et les apprentissages entre les étudiants issus de différentes disciplines, formations et continents.

-
- 2.2 Mobiliser et faciliter des groupes de travail pluridisciplinaires et de préférence multiculturels capables de répondre aux attentes et aux intentions du projet.
 - 2.3 Mettre en relation les groupes de travail avec les parties prenantes.
 - 2.4 Gérer des relations et partenariats avec les parties prenantes : animations et dynamiques collaboratives (ateliers, travaux de groupes, brainstorming, exploration de techniques...).

 3. **Proposer des solutions qui s’ancrent sur le terrain et les besoins des utilisateurs, prenant en compte les enjeux actuels de société.**
 - 3.1 Produire des solutions tangibles (conception d’objets, de travail graphique, d’espaces, de services...) en réponse à une problématique du terrain / aux attentes des parties prenantes.
 - 3.2 Expérimenter et varier les propositions de manière motivée et réfléchie : opérer des choix en adéquation avec le concept.
 - 3.3 Être réceptif aux solutions alternatives sortant du champ prospectif attendu.
 - 3.4 Soulever et anticiper les nouvelles problématiques et évaluer la pérennité des solutions proposées.
 - 3.5 Maintenir une dimension empathique tout au long du processus.

 4. **Émettre un jugement critique / autocritique.**
 - 4.1 Faire preuve de proactivité, de mobilité d’esprit, d’autonomie et d’audace.
 - 4.2 Savoir s’adapter, se remettre en question et réorienter ses choix.

 5. **Concilier théorie, recherche, créativité et mise en place de solution.**
 - 5.1 Apporter une réponse juste avant d’être esthétique.
 - 5.2 Articuler la méthodologie, la théorie et la mise en pratique via stages / ateliers / mémoire / PFE.
 - 5.3 Savoir faire évoluer une pratique de recherche.

 6. **Communiquer, argumenter, présenter ses idées.**
 - 6.1 Présenter et défendre un point de vue oralement et par écrit de manière convaincante.
 - 6.2 Synthétiser des concepts complexes de manière claire et structurée.



SAINT
-LUC
BRUXELLES

**ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS
SAINT-LUC BRUXELLES**

Place L. Morichar 30 – 1060 Bruxelles

+32 2 533 08 80

raffaella@stluc-esa-bxl.org

www.stluc-bruxelles-esa.be