

Descriptifs de cours/profils/remarques

Emplois n°2 et n°3 : Techniques et technologies : Vidéographie 1/16 et Vidéographie : Atelier 2/16

Ces deux cours devront être donnés par le/la même enseignant.e.

Emploi n°4 : Photographie : Atelier 8/16

Praticien, praticienne de la photographie avec un parcours artistique significatif, l'enseignant, en étroite collaboration avec ses collègues du cours d'atelier et de la section, organise un enseignement hebdomadaire sur l'année scolaire. Le cours d'atelier met en avant la pratique des étudiant.es. A l'issue du cours, ils et elles devront être capables de :

- Développer leur point de vue à travers leurs photographies en respectant les contraintes techniques et plastiques ;
- Exploiter tant la lumière disponible que la lumière construite dans la prise de vue instantanée et mise en scène à travers différentes thématiques ;
- Utiliser le langage technique adéquat dans leur pratique ;
- Expérimenter les différentes phases de réalisation du travail (post-production).

L'enseignement abordera *a minima* les outils et techniques suivantes :

- Technologies photographiques de base,
- L'appareil reflex numérique et argentique ;
- Le flash électronique de studio ;
- La lumière et les principaux éclairages ;
- Le posemètre.

L'enseignant.e mettra en œuvre des méthodes et outils afin que les étudiant.es puissent notamment

- Développer leur point de vue sur la réalité ;
- Maîtriser un matériel photographique (réflex numérique) ;
- Traiter, améliorer leurs photos afin de présenter leur travail en une série cohérente d'images.

L'enseignant.e rédige et fournit un descriptif du cours en suivant le format des fiches ECTS actuelles :

[Fiche d'unité d'enseignement - ESA - Saint-Luc Liège](#)

L'enseignant.e prend, en plus de l'organisation et du suivi pédagogique de ses cours, une part active dans la vie et le rayonnement de la section photographie, et de l'établissement.

Emploi n°10 : Techniques et technologies : Infographie 210/600

Le/la candidat.e maîtrise les outils de production et de post-production de photographie numérique. Il/elle dispose de connaissances approfondies en techniques et technologies de l'imagerie numérique, maîtrise la gestion des espaces colorimétriques, l'étalonnage et la configuration des périphériques et les principaux logiciels de la chaîne graphique.

Le/la candidat.e dispose de compétences avancées en termes de retouche et de photomontage sur Photoshop et Lightroom. Des notions de bases sur les autres

logiciels de la suite Adobe ainsi qu'un intérêt pour l'art, la culture et la création graphique sont un plus.

Le travail en équipe pour cette fonction est nécessaire.

Emplois n°13 et n°14 : Techniques et technologies : Vidéographie 30/600 et Vidéographie : Atelier 60/600

Ces deux cours devront être donnés par le/la même enseignant.e.

Emplois n°19, n°20 et n°21 : Publicité : Atelier 4/16

Le/la candidat.e a un profil polyvalent, complémentaire dans le champ de la communication publicitaire :

- Atteste d'une expérience professionnelle en agence de publicité ou de communication, en freelance, etc. (créatif, concept, compo) ;
- A des connaissances suffisantes de la suite Adobe pour accompagner le suivi de projet de l'étudiant. Toutes autres connaissances de programmes qui peuvent servir le projet de l'étudiant est un atout ;
- Démonstre une certaine pratique, utilisation d'outils dans le champ de la communication digitale ;
- Fait preuve d'esprit d'équipe, de collaboration ;
- Participera en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°22 : Publicité : Atelier 4/16 (compo/média)

Graphiste avec un parcours professionnel dans la publicité, vous intervenez en étroite collaboration avec deux autres enseignant.es en charge des aspects conceptuels et professionnels au sein de l'atelier de publicité. Vous y menez les enseignements liés la mise en forme des réalisations : recherches graphiques et typographiques, composition, déclinaisons...

Au terme du cours d'atelier, l'étudiant.e devra être capable de :

- Démontrer sa créativité et argumenter ses choix à travers ses références et ses recherches graphiques et conceptuelles ;
- Gérer les différentes étapes de son travail dans le respect des contraintes liées à la demande.

Vous participez aux activités pédagogiques et culturelles au sein de votre section et en transversalité avec les autres composantes de l'établissement. Vous êtes susceptible de représenter l'établissement lors de manifestations publiques ou à l'occasion de partenariats.

Emploi n°25 : Techniques et technologies : Infographie 60/600

Le/la candidat.e doit avoir une maîtrise des différents programmes de la suite Adobe, en particulier Photoshop, Illustrator et InDesign. Il/elle doit être au fait des évolutions des outils et pratiques numériques dans le milieu de la publicité (Procreate, Affinity, Fresco, IAs, etc.). Il/elle doit avoir de l'expérience dans le domaine de la PAO, et du DAO et de la réalisation de supports publicitaires physiques et digitaux.

Le/la candidat.e sera intégré.e de manière active dans l'équipe de l'option Publicité et sera en lien étroit avec les cours d'atelier. Une bonne connaissance des réseaux sociaux, de leurs formats de publication et de comment les réaliser est un plus.

Emploi n°31 : Techniques et technologies : Infographie 60/600

Issu.e du monde de l'image, de l'illustration, vous avez développé une connaissance et une compétence professionnelles des outils numériques.

Le cours d'infographie en B3 est dans la continuité du cours d'info de B2 concentré sur l'apprentissage des différents logiciels professionnels.

L'objectif est de former des étudiants capables de réaliser un projet numérique, de la conception jusqu'à l'impression et ceci en se servant de l'outil numérique à bon escient et avec compétence.

Le cours est basé sur un/des projet/s mené/s de manière classique associant différents outils (carnet, crayon, stylet, tablette...) et finalisé/s grâce aux outils numériques.

La typographie et la mise en page font aussi partie des objectifs de ce cours.

Les travaux demandés au fil de l'année peuvent être liés à des partenariats externes.

Emploi n°34 : Pratique sociale et professionnelle : Générale 1/16

- Le/la candidat.e devra avoir une expérience professionnelle d'au moins cinq ans dans le domaine de l'illustration (et probablement de la BD) au sens large (édition, image publicitaire, monde associatif...);
- Tout comme un professeur de cours artistique, le/la candidat.e sera actif/ve dans le domaine de l'illustration, de l'image, de la bande dessinée;
- Il/elle pourra transmettre son expérience de l'édition et ses connaissances du milieu et des usages pratiqués actuellement. Cela comprend le rapport aux projets, aux éditeurs, aux sociétés d'auteurs et autres professionnels du livre;
- Le/la candidat.e aura des notions sur les usages pratiqués en Belgique et à l'étranger;
- Le/la candidat.e sera intégré.e de manière active (implication aux différentes activités de l'option et de représentation) dans l'équipe Illustration/Bande dessinée. Il/elle sera en lien (collaboration) avec les cours artistiques, particulièrement en B3;
- Il/elle aura dans sa charge la mission d'inviter des intervenants extérieurs (SCAM, SMART, FOREM, éditeurs, illustrateurs...).

Emploi n°35 : Techniques et technologies : Infographie 2/16

Ce cours est un dédoublement, en raison d'un fort effectif, du cours d'infographie décrit sur ces fiches :

<https://intranet.saint-luc.be/fr/ects/ues/printtopdf/4464>

<https://intranet.saint-luc.be/fr/ects/ues/printtopdf/4465>

Le/la candidat.e doit avoir une expérience professionnelle d'au moins 5 ans dans le domaine de la bande dessinée et de la réalisation numérique (couleurs, dessin, illustration).

Le/la candidat.e doit avoir une maîtrise des différents programmes de la suite Adobe, en particulier Photoshop, Illustrator et In-Design et une bonne connaissance de la

PAO. Il/elle doit être éveillé.e à l'évolution des outils et pratiques numériques dans le milieu de la bande dessinée (ClipStudio Paint, Procreate, Krita, etc.).

Le/la candidat.e sera intégré.e de manière active dans l'équipe de l'option BD et sera en lien étroit avec les cours artistiques.

Emploi n°43 : Soutien à l'option 2/16

Le souhait porte sur un profil peintre, ayant une approche pédagogique transdisciplinaire, une sensibilité explicite aux pratiques contemporaines et une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert aux enjeux et aux pratiques de l'art actuel ; capable de répondre à des problématiques picturales mais aussi d'art en général, multidisciplinaires. Il n'est pas requis qu'il/elle ait une maîtrise de toutes les pratiques mais une certaine compréhension et un intérêt pour ces sujets.

Emploi n°44 : Techniques et technologies : Techniques fondamentales 120/600

Nous recherchons pour ce poste complémentaire aux cours d'atelier un profil de peintre ayant une expérience pratique des possibles en termes d'outils, de matériaux, supports, dispositifs, processus... ; une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert et un intérêt pour les enjeux et les pratiques de l'art actuel.

Les postes 44 et 45 seront attribués au même candidat.

Emploi n°45 : Peinture : Atelier 120/600

Le souhait porte sur un profil peintre, ayant une approche pédagogique transdisciplinaire, une sensibilité explicite aux pratiques contemporaines et une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert aux enjeux et aux pratiques de l'art actuel ; capable de répondre à des problématiques picturales mais aussi d'art en général, multidisciplinaires. Il n'est pas requis qu'il/elle ait une maîtrise de toutes les pratiques mais une certaine compréhension et un intérêt pour ces sujets.

Les postes 44 et 45 seront attribués au même candidat.

Emploi n°46 : Soutien à l'option 60/600

Le souhait porte sur un profil peintre, ayant une approche pédagogique transdisciplinaire, une sensibilité explicite aux pratiques contemporaines et une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert aux enjeux et aux pratiques de l'art actuel ; capable de répondre à des problématiques picturales mais aussi d'art en général, multidisciplinaires. Il n'est pas requis qu'il/elle ait une maîtrise de toutes les pratiques mais une certaine compréhension et un intérêt pour ces sujets.

Emploi n°48 : Sculpture : Atelier 4/16

Le souhait porte sur un profil sculpteur, ayant une approche pédagogique transdisciplinaire, une sensibilité explicite aux pratiques contemporaines et une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert aux enjeux et aux pratiques de l'art actuel ; capable de répondre à des problématiques picturales mais aussi d'art en général, multidisciplinaires. Il n'est pas requis qu'il/elle

ait une maîtrise de toutes les pratiques mais une certaine compréhension et un intérêt pour ces sujets.

Emploi n°49 : Sculpture : Atelier 120/600

Le souhait porte sur un profil sculpteur, ayant une approche pédagogique transdisciplinaire, une sensibilité explicite aux pratiques contemporaines et une bonne connaissance de l'art en général et de l'art contemporain, l'esprit ouvert aux enjeux et aux pratiques de l'art actuel ; capable de répondre à des problématiques picturales mais aussi d'art en général, multidisciplinaires. Il n'est pas requis qu'il/elle ait une maîtrise de toutes les pratiques mais une certaine compréhension et un intérêt pour ces sujets.

Emploi n°57 : Communication visuelle et graphique : Atelier 4/12

Cet emploi ne sera vacant qu'à partir du 01/10/2024.

Emploi n°63 : Stages 4/20

Pour une année académique.

Emploi n°68 : Communication visuelle et graphique : Atelier 8/20

Cet emploi ne sera vacant qu'à partir du 01/10/2024.

Emplois n°76 et n°77 : Design industriel : Atelier 6/12 et emploi n°78 : Design industriel : Atelier 2/12

EXPÉRIENCE

La/le candidat.e justifiera d'une expérience probante dans le domaine du design industriel.

Ses réalisations personnelles ou son parcours témoignent au travers des produits qu'elle ou il a conçu, d'une ouverture aux implications, techniques, technologiques, esthétiques, culturelles et sociales.

L'expérience pédagogique préalable au sein de la section n'est pas une condition exclusive mais elle peut constituer un atout important.

COMPÉTENCES SOUHAITÉES

- Connaissance générale dans la manipulation et utilisation des outils et machines constituant un atelier polytechnique ;
- Démarche créative, artistique et innovante ;
- Faculté d'analyse et logique de conception ;
- Veille technique et technologique ;
- Communication grâce aux différents médias 2D et 3D (dessin technique, modélisation 3D, rendu ;
- Volonté de transmission de ses compétences et aisance dans la communication en public ;
- Compétences organisationnelles, gestion de groupe ;
- La maîtrise d'une langue étrangère peut être un plus.

QUALITÉS HUMAINES

Le/la professeur.e a le sens du travail en équipe et un intérêt marqué pour la relation pédagogique.

La qualité de son engagement se mesure au climat d'émulation, de curiosité et de solidarité qu'il/elle est capable de mener dans les projets. Son projet témoigne de sa

capacité de conjuguer rigueur, exigence, ouverture et disponibilité, tant vis-à-vis des étudiant.e.s que de ses collègues.

PROJET PÉDAGOGIQUE ET ARTISTIQUE ATTENDU

Il tient compte du mode de fonctionnement des ateliers de design, de la section dans son projet pédagogique actuel en prenant en considération sa dimension artistique/culturelle/créative.

Elle ou il en développera une proposition personnelle et prospective à l'échelle du cursus complet sur les deux cycles d'études (Baccalauréat et Master).

(Pour le projet actuel de l'atelier : voir les Acquis d'Apprentissage Spécifiques)

Il/elle vise à accompagner l'étudiant dans sa démarche créative.

L'enseignant.e doit être capable d'accompagner pédagogiquement l'étudiant.e dans la compréhension et la concrétisation de son projet en 3D (notamment à l'atelier polytechnique et/ou en impression 3D).

RESPONSABILITÉS

Le/la professeur.e du cours d'atelier de l'option design industriel détermine conjointement avec ses collègues d'atelier et la direction de l'école, le projet pédagogique et artistique et le met en œuvre. Il/elle participe à la constitution de l'équipe pédagogique de l'atelier en concertation avec la direction et les organes désignés à cet effet, et propose l'organisation des activités pédagogiques spécifiques de l'atelier, par cycle d'études et par niveau de progression : cours, exercices, stages, etc. Ces activités spécifiques, auxquelles s'ajoutent les cours de tronc commun, représentent une part importante du cursus de l'étudiant.e. Le/la professeur.e assure la coordination pédagogique, culturelle et administrative de l'atelier.

Le/la professeur.e souscrit au projet pédagogique et artistique de Saint-Luc Liège, à la vitalité et à l'évolution duquel il/elle participe activement. Son travail n'est pas isolé des réflexions et des pratiques des autres ateliers, cours artistiques, cours généraux et techniques.

Au-delà de l'École, le/la professeur.e est appelé.e à impliquer ses étudiants dans un réseau pédagogique, artistique et professionnel, national et international, qui contribue à la dynamique de l'atelier. Il/elle prépare et favorise l'insertion des étudiants diplômés dans le monde professionnel.

Emploi n°86 : Sciences appliquées : Mécanique 60/600

Le/la candidat.e possède au minimum un bachelier en électromécanique et aura des connaissances dans les organes de machines (calcul de base en physique, transmission de mouvement, assemblages mécaniques, ...).

Le travail en équipe pour cette fonction est nécessaire car il/elle devra collaborer avec ses collègues du cours d'atelier de Design industriel.

Emplois n°106 et n°107 : Techniques et technologies : Perspective 2/20 et 30/600

Ces deux cours devront être donnés par le même enseignant.

Emplois n°130 et n°131 : Sciences et sciences appliquées : Chimie de base 3/12 et 60/600

Ces deux cours devront être donnés par le même enseignant.

Emploi n°140 : Techniques et technologies : Design industriel (CE)

Ce poste correspond à la mission de Responsable de l'atelier polytechnique. Un avenant au contrat précisera les modalités d'exécution de cette mission.

Le/la responsable d'atelier polytechnique est chargé.e, sous la responsabilité de la direction et en collaboration avec les enseignants des différentes options concernées, de la supervision de la réalisation des travaux pratiques qui sont exécutés par les étudiants dans l'atelier polytechnique (métal, bois, soudure, plastique).

Profil recherché :

- Être titulaire d'un diplôme de l'enseignement supérieur, si possible de l'enseignement supérieur artistique ;
- Connaître l'utilisation des principaux équipements de l'atelier ;
- Avoir le sens du dialogue, des responsabilités et le souci d'aider les étudiants à bien utiliser cet équipement, dans le respect des mesures de sécurité.

Tâches :

- En accord avec la direction et en concertation avec les différentes sections concernées, le/la responsable d'atelier planifie les modes d'occupation de l'atelier (planification des horaires et des plages dédiées aux différentes sections concernées) ;
- En collaboration avec les professeurs, le/la responsable d'atelier examine les demandes de réalisations et veille à y répondre de façon cohérente ;
- Il/elle met en place les conditions nécessaires pour le bon déroulement du travail dans l'atelier et veille en particulier au respect des normes de sécurité ;
- Il/elle soutient les étudiants et leur transmet des conseils d'ordre technique pour favoriser la bonne réalisation de leurs travaux ;
- Il/elle assure le suivi des travaux exécutés par les étudiants afin de prévenir les risques d'accident dans le cadre des travaux pratiques programmés par les professeurs ou lors des réalisations individuelles ;
- Il/elle veille au matériel et à la bonne tenue de l'équipement – il/elle en tient un inventaire à jour ;
- Il/elle gère la mise en ordre et le maintien en l'état de la documentation technique relative à l'équipement ;
- Il/elle veille au rangement et au nettoyage de l'atelier par les utilisateurs et participe à cette tâche ;
- Il/elle participe avec les professeurs à préparer les commandes, assure le suivi et la distribution auprès des étudiants, une fois la livraison effectuée ;
- Il/elle assure la liaison avec le CPPT, par l'intermédiaire du conseiller en prévention, et veille à la mise en ordre des points relevés comme risques dépistés.

Il/elle se forme aux nouvelles technologies en référence aux besoins identifiés dans l'exercice de sa fonction.

Emploi n°141 : Techniques et technologies : Création d'objets 4/20

Il s'agit de seconder le/la responsable de l'atelier polytechnique dans ses tâches, telles que décrites ci-dessus dans le profil de l'emploi n°140.

Profil recherché :

- Être titulaire d'un diplôme de l'enseignement supérieur, si possible de l'enseignement supérieur artistique ;
- Connaître l'utilisation des principaux équipements de l'atelier ;
- Avoir le sens du dialogue, des responsabilités et le souci d'aider les étudiants à bien utiliser cet équipement, dans le respect des mesures de sécurité.

Emploi n°147 : Production : Projets artistiques 120/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options. Esprit d'entreprise.

Emplois n°148 et n°149 : Techniques et technologies 15/600

Le cours à choix Techniques et technologies articule un projet concret tourné vers la transition et l'amélioration du quotidien de l'école. En 2024/2025 un projet vélo, en lien avec les ressources du village circulaire présent sur le site, ainsi que des apports théoriques sur la transition écologique, la psychologie de la transition et le rôle de l'art comme catalyseur d'action.

Afin de proposer aux étudiants un encadrement dynamique qui nécessite la rencontre de divers acteurs, ce cours est idéalement encadré par deux enseignants qui peuvent se partager les contenus théoriques et guider les étudiants dans l'acquisition de compétences de gestion de projet.

Il se décompose toutefois en 3X15h conférencier. 15h de conférencier restent vacantes et permettent d'inviter des acteurs pertinents pour éclairer les étudiants dans l'avancement de leurs projets.

La réponse au présent appel nécessite une proposition conjointe des deux enseignants concernés.

Emploi n°151 : Techniques et technologies : Environnement numérique et réseaux 60/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options. Le cours vise à apprendre aux étudiants une utilisation optimale des réseaux sociaux. Les candidat.e.s devront faire la preuve de leurs expériences professionnelles en la matière.

Emploi n°157 : Techniques et technologies : Techniques d'impression 60/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options.

Le cours vise à explorer divers outils et techniques d'impression artisanales tel que la gravure, le monotype, le pochoir, la tampographie, ...

Faire cohabiter les outils de dessin traditionnels (techniques d'impression, dessins...) avec d'autres techniques et moyens d'expression (numériques ou autre) dans un processus de création artistique.

Privilégier l'expérimentation et la découverte.

Chaque fois que cela sera possible, une approche 'home-made' sera proposée pour permettre à l'étudiant de pouvoir pratiquer ces techniques en autonomie.

Exemples : la Kitchen litho, la gravure sur cello ou tetrapack, l'utilisation de kit de sérigraphie, monotype, etc.

Le/la candidat.e veillera à collaborer avec les ateliers d'impressions artistiques déjà en place à l'ESA (gravure, riso, sérigraphie).

Emploi n°165 : Dessin : Story-board 60/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options. Les candidat.e.s devront faire la preuve de leurs expériences professionnelles en la matière.

Emploi n°167 : Photographie : Atelier 180/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options. Studio.

Emploi n°168 : Photographie : Atelier 120/600

Cours à choix accessible aux étudiants de toutes les options. Reportage.