

Appel aux candidatures année académique 2026/2027 :
descriptifs de cours/profils

BANDE DESSINEE :

Emplois n°1 et 2 : Histoire et actualité des arts : Générale

Le.a. candidat.e aura la capacité d'établir des liens entre sa matière et le monde de la bande dessinée.

Le.a. candidat.e aura une identité qui lui est propre, innovante, moderne, ouverte d'esprit.
Le.a. candidat.e aura de l'expérience dans le domaine de l'écriture. Il/elle devra pouvoir faire des ponts et collaborer avec les cours artistiques.

Le.a. candidat.e saura s'intégrer de manière active, il/elle devra s'impliquer dans l'équipe pédagogique et notamment participer aux conseils d'option.

Emploi n°4 : Philosophie : Générale

Le.a. candidat.e aura la capacité d'établir des liens entre sa matière et le monde de la bande dessinée, la narration visuelle et la lecture de l'image.

Le.a. candidat.e saura s'intégrer de manière active et devra s'impliquer dans l'équipe pédagogique et notamment participer aux conseils d'option.

Emplois n°5 et 6 : Sciences humaines et sociales : Sociologie générale

Le cours de sociologie est une manière de voir le monde. Il viendra nourrir le scénario. Le cours pourra aborder des sujets contemporains mais aussi des sujets issus d'autres époques. Ce cours aura pour vocation de venir nourrir la narration des étudiants. Il devra pouvoir faire des ponts et collaborer avec les cours artistiques.

Le.a. candidat.e saura s'intégrer de manière active et devra s'impliquer dans l'équipe pédagogique et notamment participer aux conseils d'option.

Emplois n°9 et 10 : Techniques et technologies : Infographie

Le.a. candidat.e aura une maîtrise approfondie de la suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign) pour la création graphique et la mise en page et des outils numériques spécialisés en bande dessinée tels que Procreate, Clip Studio Paint, Krita, Medibang Paint Pro. Le.a. candidat.e doit avoir une expérience confirmée dans les métiers de la bande dessinée (mise au net de planches, mise en couleurs, retouche d'image, édition de fanzines, etc.).

Le.a. candidat.e sera intégré.e de manière active à l'équipe pédagogique de l'option Bande Dessinée par son implication aux différentes activités de l'option. Le.a. candidat.e pourra également établir des collaborations entre son cours et les différents cours d'ateliers pratiques.

Une maîtrise de l'environnement Mac et de la résolution de problèmes techniques courants est un plus.

Emplois n°11, 12, 15, 16, 17, 19 et 21 : Bande dessinée : Atelier

Le.a candidat.e devra être ancré.e dans la réalité actuelle des auteur.ices de bande dessinée.

Il / elle devra avoir une pratique régulière de la bande dessinée et avoir publié au moins deux albums à compte d'éditeur, dont le dernier au cours des dix dernières années. Il / elle sera curieux.se de tous types de bande dessinée, au-delà de son propre univers graphique et narratif.

Il / elle sera prêt.e à intégrer une nouvelle équipe pédagogique.

Emplois n°13, 14, 18 et 20 : Dessin : Dessin et moyens d'expression

Le.a candidat.e devra avoir une pratique du dessin, être auteur.rice de préférence issu du milieu de la bande dessinée. Le.a candidat.e devra articuler son cours autour des besoins en bande dessinée et établir des collaborations entre son cours et les différents cours d'ateliers. Le.a candidat.e devra être ouvert.e aux expérimentations.

Le.a candidat.e saura s'intégrer de manière active à l'équipe pédagogique de l'option Bande Dessinée par son implication aux différentes activités.

ILLUSTRATION :

Emploi n°26 : Littérature : Générale

Le candidat/la candidate aura la capacité d'établir des liens entre sa matière et le monde de l'illustration, la narration visuelle et la lecture de l'image.

Le candidat/la candidate sera intégré.e de manière active (implication aux différentes activités de l'option et de représentation, collaboration avec les cours artistiques) dans l'équipe pédagogique de l'option Illustration.

PUBLICITE :

Emploi n°51 : Sciences de la communication et des media : Général (B1)

Le candidat doit être conscient du positionnement de l'option, de ses finalités et donc inscrire son projet pédagogique dans la philosophie de la formation.

Le projet pédagogique propose des contenus théoriques centrés sur la communication publicitaire. Ils intègrent notamment les fondements de la publicité, ses spécificités, les différentes formes de communication publicitaire. Le projet pédagogique participe aux objectifs suivants :

- Développer le jargon publicitaire de l'étudiant.
- Nourrir la réflexion de l'étudiant et sa culture publicitaire.

- Soutenir le cours d'atelier via les concepts de marketing de base nécessaire à la compréhension d'un briefing.

Le candidat doit être ouvert d'esprit, attentif aux évolutions de la publicité.

Emploi n°52 : Techniques et technologie : Imprimerie

Le candidat atteste d'une expérience professionnelle dans la création, la gestion et la production des supports principaux imprimés en agence de publicité ou de communication.

Il doit démontrer son expérience dans le domaine de la réalisation de **supports imprimés créatifs** et sa capacité à gérer ceux-ci, de la création de l'idée à la production dans les différents champs de la communication.

De préférence, le candidat doit être toujours actif dans ce domaine de la communication publicitaire ou faire preuve d'une expérience utile suffisante.

Le cours en BAC 3 vise à appréhender la diversité des supports print de communication et à en questionner les choix et les usages. Il est centré sur l'analyse des supports contemporains et leur intégration dans des stratégies de communication afin de développer l'esprit critique des étudiants, leur créativité et leur réflexion stratégique.

Ainsi le cours vise à :

- **Développer une approche critique et créative** des supports contemporains, en tenant compte des logiques d'hybridation entre print et digital (phygital).
- **Créer des liens concrets avec le monde professionnel**, notamment à travers des exemples actuels, des études de cas, etc.

Au Q2, le cours s'inscrit dans une logique d'accompagnement, en soutenant le suivi et l'évolution des projets des étudiants, avec une attention particulière portée aux dimensions de créativité, de production et d'innovation.

Le candidat devra collaborer avec les autres cours d'atelier de l'option et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°53 : Techniques et technologies : Imprimerie

Le candidat atteste d'une expérience professionnelle dans la création, la gestion et la production des supports principaux imprimés en agence de publicité ou de communication.

Il doit démontrer son expérience dans le domaine de la réalisation de **supports imprimés créatifs** et sa capacité à gérer ceux-ci, de la création de l'idée à la production dans les différents champs de la communication.

De préférence, le candidat doit être toujours actif dans ce domaine de la communication publicitaire.

Le cours en BAC 3 vise à appréhender la diversité des supports print de communication et à en questionner les choix et les usages. Il est centré sur l'analyse des supports contemporains et leur intégration dans des stratégies de communication afin de développer l'esprit critique des étudiants, leur créativité et leur réflexion stratégique.

Ainsi le cours vise à :

- **Développer une approche critique et créative** des supports contemporains, en tenant compte des logiques d'hybridation entre print et digital (phygital).
- **Créer des liens concrets avec le monde professionnel**, notamment à travers des exemples actuels, des études de cas, etc.

Le candidat devra collaborer avec les autres cours d'atelier de l'option et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°54 : Techniques et technologies : Infographie (infographie/vidéographie B2)

Le candidat idéal justifie d'une **expertise senior (15 ans+)** dans la stratégie, la conception et la production de contenus vidéo au sein d'agences de communication de premier plan. Véritable **Creative Lead**, il démontre une maîtrise complète du pipeline de production : de la naissance de l'idée (storyboarding, concept créatif) à la postproduction technique (montage, **motion design**, colorimétrie) jusqu'à la diffusion multi-plateforme.

Expert des codes de la communication publicitaire actuelle, il possède une vision 360° permettant de transformer un brief client en un objet visuel percutant. Toujours actif dans le secteur, il apporte une connexion directe avec les réalités du marché et les évolutions technologiques. Pédagogue et collaboratif, il est capable d'articuler son expertise vidéo avec les autres disciplines de l'atelier pour favoriser une approche transdisciplinaire et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°55 : Techniques et technologies : Infographie (réseaux sociaux - B3)

Le candidat atteste d'une expérience professionnelle dans la création, la stratégie, la planification et la production **de contenus créatifs sur les réseaux sociaux** en agence de publicité ou de communication.

Il doit démontrer son expérience dans le domaine de la réalisation de **publications créatives** et sa capacité à gérer celles-ci, de la création de l'idée jusqu'à sa diffusion, et ce dans les différents champs de la communication.

De préférence, le candidat doit être toujours actif dans ce domaine de la communication publicitaire.

Le candidat devra collaborer avec les autres cours d'atelier de l'option et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°56 : Publicité : Atelier (rédaction publicitaire - 60h B1 et 60h B2)

Le candidat atteste d'une expérience professionnelle (de copywriter) en agence de publicité ou de communication. Il doit démontrer son expérience dans le domaine de l'écriture publicitaire, de **l'écriture créative** dans les différents champs de la communication.

De préférence, toujours actif dans ce domaine de la communication publicitaire.

Le candidat doit collaborer avec les autres cours d'atelier de l'option (puisqu'il fait partie de l'Unité d'Enseignement « Atelier ») et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

Emploi n°57 : Dessin : Dessin et moyens d'expression (B2)

Le candidat atteste d'une expérience professionnelle dans la création et production de dessins professionnelles en agence de publicité ou de communication. Il doit démontrer son expérience dans le domaine de la production de **dessins créatifs** et sa capacité à gérer le suivi de ceux-ci, de la création de l'idée jusqu'à la postproduction et la diffusion dans les différents champs de la communication.

De préférence, le candidat doit être toujours actif dans ce domaine de la communication publicitaire ou faire preuve d'une expérience utile suffisante.

Le candidat devra collaborer avec les autres cours d'atelier de l'option et participer en dehors de la charge d'enseignement aux activités de l'option (réunion du conseil d'option, suivi jury, workshop) ou celles organisées par l'institution. Une certaine disponibilité est donc attendue.

ARCHITECTURE D'INTERIEUR :

Emploi n°68 : Design industriel : Théorie du design industriel

Architecture d'intérieur, finalité mobilier

Master 1, Q2, 30 heures

NOTE

Le Master Mobilier s'appréhende à travers plusieurs dimensions complémentaires :

À l'inverse d'autres pays ou régions qui s'appuient sur un héritage historique prestigieux (qu'il soit passé ou présent), notre ancrage wallon recèle un potentiel de développement qui demande à être façonné et malaxé. Le Master Mobilier constitue un moteur de cette valorisation du produit "d'auteur", à condition que sa singularité et sa profondeur soient pleinement comprises.

- Un moteur de valorisation du produit « d'auteur » : Cette approche s'exprime à travers la matière, mais cherche à la dépasser. La création de mobilier est trop souvent réduite à l'objet seul, alors que sa genèse se situe bien au-delà. Elle puise sa source dans une recherche personnelle, des intuitions profondes, une sensibilité et une vision artistique. Cette conception est soutenue par des réflexions transversales (culturelles, historiques, psychologiques, sociologiques, économiques) alliées aux impératifs techniques (ergonomie, travail de la matière et exigence de durabilité).
- Une extension de la réflexion propre à l'architecture d'intérieur : Il s'inscrit dans « l'art de l'habiter ». Cette continuité ne s'exprime pas nécessairement par le style - dont il peut s'affranchir totalement - mais s'incarne véritablement par le travail de la signature. Il s'agit d'offrir au futur créateur d'intérieur des outils et des compétences pragmatiques spécifiques au monde du meuble (références sectorielles, connaissance du marché, gestion des marges, etc.).
- Une synthèse plutôt qu'une contrainte technique : L'aboutissement d'un projet n'est dicté ni par un mode de production spécifique, ni par une technique précise (qu'elle soit artisanale, industrielle ou issue des nouvelles technologies). Il réside dans la puissance de tous les ingrédients réunis et dans la synthèse personnelle qui les lie.
- Un travail de décryptage sociétal : Les acteurs les plus rigoureux (créateurs et marques) explorent depuis toujours des problématiques fondamentales. Ils le font de manière naturelle, car ces questionnements sont ancrés dans leur ADN, bien qu'ils ne soient apparus que récemment aux yeux du grand public et de certaines enseignes.

PERIODE D'UN AN

Compte tenu de la volonté actuelle de modifier l'organisation du master mobilier, l'engagement porte sur une durée d'une année scolaire. Le programme du master mobilier étant destiné à être modifié, l'intitulé ou le contenu du cours sera amené à évoluer, et donc également le profil de fonction.

FORMATION

Minimum requis par le décret/l'ESA Saint Luc. Cours général.

COMPETENCES SOUHAITEES

- Être capable de collaborer avec l'équipe pédagogique : Le candidat travaille en synergie avec l'équipe en place. Cette collaboration doit s'opérer en amont (préparation) et tout au long de l'année pour garantir la cohérence du Master.
- Être capable de développer une pédagogie articulant la théorie avec la pratique.
- Maitriser les sujets liés aux objectifs attendus du cours.
- Avoir une bonne connaissance de l'histoire du mobilier et du monde du mobilier actuel, de ce qui se fait et de ses enjeux économiques et sociétaux.

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Bien qu'il soit attendu du/de la candidat.e de développer un projet pédagogique personnel, des attentes de base ont été identifiées afin d'assurer une cohérence par rapport au reste de la formation.

Le cours devra permettre aux étudiants **d'argumenter et de questionner les choix posés dans le cadre du processus créatif d'un mobilier**. Pour ce faire, le cours abordera le contenu suivant :

1/ Vision et Identité : La "Conception de Meuble" (vs Design)

Singularité de la démarche de conception de meuble comme démarche d'auteur, et non assimilable au terme générique de « design ». Le cours théorique agit comme l'**armature intellectuelle** de cette pratique, rendant visibles les ingrédients invisibles du projet (intentions, tâtonnements, recherches) et notamment :

- **La centralité du processus** : La démarche artistique soutenue dans les ateliers valorise à la fois l'intuition et le « malaxage », la manipulation et l'expérimentation.
- **La transdisciplinarité** : L'approche ne consiste pas à additionner des matières (histoire + ergonomie + technique), mais à fusionner ces regards pour créer une solution unique et cohérente.

2/ Missions : Décoder le Réel et soutenir l'Atelier

Le cours doit légitimer la pratique de l'atelier par un socle théorique solide et une capacité d'analyse pointue :

- **Analyse Formelle et Structurelle** : Savoir "retirer" l'essence d'un meuble, comprendre sa carcasse, son montage et sa logique de construction.
- **Sémantique et Message** : Analyser ce que le meuble raconte ainsi que son impact visuel, sensoriel et psychologique.
- **Démystification et Expertise** : Sortir des conclusions génériques pour analyser le mobilier comme un objet de société portant une responsabilité culturelle, politique et éthique.

3/ Connaissance du Marché et Culture Contemporaine

Le cours doit offrir aux étudiants (architectes d'intérieur et créateurs de mobilier) une capacité de repérage précise dans le secteur :

- **Décryptage du Secteur** : Savoir analyser un catalogue de mobilier, connaître les salons internationaux de mobilier, magasins et galeries spécialisés. Faire la distinction nette entre **l'original et la copie** et **comprendre l'inspiration et les histoires qui les lient**.
- **Pont Historique** : Partir du contemporain pour remonter vers l'histoire, afin de lier les créations actuelles aux racines culturelles du passé.
- **Réalité Économique** : Expliquer le "juste prix" en valorisant l'investissement (temps, types de rémunérations, essais, frais de fabrication, marges et pourcentage, frais divers) des vrais acteurs du domaine. Comprendre le marché : l'effondrement de certaines enseignes de grande distribution et la montée d'autres.

4/ Éthique, Matérialité et Technologies

Dépasser les slogans (recyclage, circuit court) pour une réflexion complexe sur la "bonne place" du meuble. Valoriser les créateurs et le secteur du mobilier en général, qui travaillent l'éthique depuis toujours, bien avant que ces thématiques ne soient popularisées.

CONSERVATION, RESTAURATION DES ŒUVRES D'ART :

Emploi n°98: Conservation, restauration des oeuvres d'art: Atelier (B3)

Le profil est un conservateur/restaurateur, diplôme en Master (ou formé avant leur existence) ayant plusieurs années d'expérience professionnelle et capable de proposer un cours pour les peintures et les céramiques. En 2026/2027, nous souhaitons que le cours reste consacré à la dorure.

Emploi n°99: Conservation, restauration des oeuvres d'art: Atelier (peinture) (M1)

Le profil est un conservateur/restaurateur, diplôme en Master (ou formé avant leur existence) ayant plusieurs années d'expérience professionnelle et idéalement des connaissances en patrimoine contemporain.

DESIGN INDUSTRIEL :

Emploi n°128 : Sciences et sciences appliquées : Electricité

Expérience :

Le candidat/la candidate justifiera d'une expérience professionnelle probante dans le domaine de l'électrotechnique.

Compétences souhaitées :

- Être capable de développer une pédagogie axée sur la pratique
- Maîtriser les sujets liés au contenu attendu du cours
- Être capable de collaborer étroitement avec les professeurs de Design industriel lors de projets en lien avec l'électrotechnique

Qualités humaines :

Le candidat/la candidate a le sens du travail en équipe et un intérêt marqué pour la relation pédagogique. Son projet témoigne de sa capacité de conjuguer rigueur, exigence, ouverture et disponibilité, tant vis-à-vis des étudiants que de ses collègues.

Contenu du cours :

- Calculs simples (puissance, voltage, couple...) en lien avec les différents types de moteurs. Identification des batteries en adéquation avec leur applications (Poids, rendement...). Exercices concrets
- Triphasé et monophasé, schéma de raccordement d'une installation domestique, circuit d'éclairage, types d'interrupteur
- Magnétisme

- Etude de cas concret → appareil électro (type de moteur, série parallèle, asynchrone monophasé, triphasé, moteur en CC sur batterie, aimant -brushless, moteur pas à pas. Utilisation du multimètre
- Notions d'électronique : capteur, résistances, leds, ampoules. Commande et pilotage du moteur, montages simples de circuits électroniques. Programmation sur PC, commande d'automates. Vérins pneumatiques
- Optique (lentille, miroirs) et couleurs. Notions liées à l'éclairage (lux, éclairage, température)
- Note → En master une formation sur Arduino est prévue

COURS à CHOIX :

Emploi n°149 : Techniques et technologies : Techniques d'impression

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).