

PROFIL ENSEIGNANT → COURS A CHOIX → ATELIER CVG Q2 (passerelle)

CLASSE	OPTIONS	H/AN	H/S	Crédits
BAC 3 + Passerelle CVG	B3 : Toutes options sauf CVG M1 CVG (passerelles)	60	4h Q2	4

Atelier de préparation au Master en CVG, destiné à soutenir les étudiants de M1 en CVG issus d'une passerelle depuis un autre cursus. Cet atelier vise à leur permettre d'acquérir les compétences nécessaires au bon déroulement de leur formation.

Contenu du cours

ATELIER (60h)

Atelier d'apprentissage par la pratique où les notions abordées au Q1 seront approfondies comme :

- Pratique de l'objet imprimé (sérigraphie, imprimerie...),
- Pratique de la composition typographique (gestion de texte, chemin de fer),
- Pratique de la reliure et expérimentation autour du livre (au sens large),
- Pratique des techniques numérique (html.print, creative coding...).

NOTE: Les matières listées ci-dessus sont données à titre indicatif. Le-a candidat-e sera sélectionné sur base de la proposition pédagogique qu'il apportera. De plus, nous estimons qu'il pourrait être intéressant que ces modules soient donnés par des personnes différentes pour proposer différentes perspectives aux étudiant-es.

Les objectifs de cet atelier sont multiples :

- Renforcer les liens entre les étudiant-es,
- Les aider à rencontrer une partie de l'équipe pédagogique de la section,
- Eviter de les disperser dans d'autres groupe/niveau de la section (B3, B2...),
- Les intégrer au mieux dans la section pour favoriser la recherche de leur promoteur,
- Les aider à acquérir (ou rattraper) une somme de compétence nécessaire à la formation.

L'évaluation serait organisée en deux temps. Premièrement, la remise d'un carnet d'apprentissage transversale à l'ensemble des modules. Chaque étudiant-es devra y compiler l'ensemble de ses recherches. Deuxièmement, l'organisation (en fin de Q2) d'un entretien d'évaluation avec l'équipe pédagogique en charge de l'atelier.

Profil du candidat

B. PROFIL

- Auteur.e engagé.e. dans une pratique professionnelle, pratiquant le Design graphique.
- Conception et production de projets innovants mettant en relation les étudiants et des acteurs reconnus de la création graphique contemporaine en Belgique et à l'étranger,
- Connaissance approfondie des pratiques contemporaines, de l'histoire et des techniques du Design graphique,
- Engagement dans des activités de recherche conduites dans le domaine de la création graphique contemporaine,
- Intérêt manifeste pour les projets interdisciplinaires et associant la création graphique.

B. SAVOIR-FAIRE

- Compétences méthodologiques et engagement personnel avérés dans la pédagogie,
- Implication avérée dans une activité de recherche sur et en création,
- Capacité à accompagner le changement et à s'engager dans de nouvelles approches pédagogiques,
- Veille et anticipation.

C. SAVOIR-ÊTRE (compétences comportementales)

- Ouverture d'esprit et capacité à s'insérer dans une réflexion pédagogique globale en cours, tant au niveau de l'organisation des études que dans l'affirmation et la consolidation du projet de l'école,
- Qualités relationnelles et forte capacité à travailler en équipe,
- Souplesse nécessaire pour déborder le champ spécifique et prospecter l'ouverture et la transversalité des pratiques dans un projet d'école.