

20 crédits	240.0 h	Q1 et Q2
------------	---------	----------

Enseignants	Cipolat Francesco coordinateur ;Cruysmans Benoît ;De Groof Brigitte ;Delcommune Thierry ;Vilet Guénola ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Bruxelles
Préalables	<i>Le(s) prérequis de cette Unité d'enseignement (UE) sont précisés à la fin de cette fiche, en regard des programmes/formations qui proposent cette UE.</i>
Thèmes abordés	<p>La formation développée au sein de l'atelier de projet d'architecture 2 explore différentes facettes de la composition architecturale par des projets successifs aux objectifs ciblés et en concordance avec des références adéquates. Les thèmes abordés sont caractérisés par un programme et par un contexte environnemental :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'habiter pris au sens large (domestique, collectif, urbain, territorial) • le milieu construit, à l'échelle du quartier, sur des parcelles définies, en articulation avec un bâti existant, <p>auxquels sont associées les dimensions constitutives de l'espace architectural : structure, lumière et matières. Inscrit dans l'apprentissage de la composition architecturale, l'UE de projet d'architecture 2 intègre ces données dans le processus d'acquisition progressive de la compétence de conception.</p>
Acquis d'apprentissage	<p>Le cycle de bachelier en architecture a pour objectif général de savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - LIRE (décipherer, comprendre, trouver le sens de, discerner, reconnaître) - DECRIRE (représenter, tracer ou suivre) - DISPOSER (joindre, combiner, mettre en ordre) les composants élémentaires de l'architecture, avec sensibilité et compréhension des valeurs fondamentales et pérennes qui fondent la discipline. <p>Le projet d'architecture 2 accomplit cet objectif général par l'exploration, donnant suite au mode de l'initiation convoqué lors du projet d'architecture 1.</p> <p>Contribution au référentiel AA :</p> <p>Concevoir un projet exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Articuler et développer, avec logique, les milieux naturels et artificiels (paysage, urbain, édifice) dans un cadre de paramètres fondamentaux • Enoncer et hiérarchiser des intentions en vue de poser des choix • Comprendre, expérimenter et synthétiser, par un projet d'architecture, l'agencement de lieux • Analyser, manipuler, penser, inventer par le dessin, la maquette, les pratiques artistiques • Adopter des démarches de type méthodique, créatif, métaphorique, perceptif, collaboratif <p>Expérimenter une démarche artistique</p> <p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginer, produire et explorer de multiples pistes de réponse à une question posée <p>Se constituer une culture architecturale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convoquer des références données qui, par analogie, ouvrent à d'autres interprétations du contexte <p>Situer son action</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter les possibilités de transformation d'un contexte <p>Concrétiser une dimension technique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer et évaluer les principes constructifs d'un édifice • Formuler une compréhension intuitive des structures en vue de l'intégrer dans une production architecturale créative <p>Exprimer une démarche architecturale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître, comprendre et utiliser les codes de la représentation de l'espace, en deux et en trois dimensions <p>-----</p> <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>

<p>Modes d'évaluation des acquis des étudiants</p>	<p>Pour chaque projet, l'évaluation des acquis d'apprentissage se fait sous forme d'une remise finale, pondérée par une évaluation continue.</p> <p>L'évaluation des projets successifs donne lieu à une cote finale unique.</p> <p>Le recours à la méthode d'évaluation formative (et non certificative) peut être utilisée dans le cadre de la formation continue de l'étudiant (appréciation modulée, relative aux critères spécifiques de chaque projet, par exemple).</p> <p>Les critères d'évaluation permettant de valider la maîtrise des AA de l'activité sont les suivants (liste non exhaustive et modulée par projet) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présence au cours ; • Organisation du travail individuel/groupe ; • Respect des consignes ; • Pertinence des hypothèses de travail et de leur développement ; • Intégration des caractéristiques contextuelles ; • Intégration des logiques de programmation et de dimensionnement ; • Intégration des logiques de composition ; • Intégration des logiques constructives et structurelles ; • Cohérence globale du projet au regard des hypothèses de travail ; • Communication du processus de recherche par une argumentation pertinente. <p>L'année comprend trois énoncés dont la pondération est la suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projet 1 : 15% • Projet 2 : 25% • Projet 3 : 60%
<p>Méthodes d'enseignement</p>	<p>L'étudiant s'exerce à l'architecture par le projet. Dans et par le projet, il développe une aptitude active à l'exploration et à l'analyse de références, à la confrontation d'idées et à l'intégration des connaissances.</p> <p>L'atelier d'architecture est un lieu d'échange et de travail où la présence de l'étudiant est requise.</p> <p>Dans le cadre des projets individuels et collectifs proposés, l'atelier exploite diverses méthodes pédagogiques et didactiques : l'interaction collective, les "tablées", l'accompagnement individualisé, l'affichage et les critiques collégiales, les exposés thématiques, le voyage d'étude.</p> <p>Parallèlement aux activités encadrées au sein de l'atelier, l'étudiant élabore, développe et finalise ses projets de manière autonome.</p>
<p>Faculté ou entité en charge:</p>	<p>LOCI</p>

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier en architecture/BXL	ARCB1BA	20	LBARC1101	