

- Techniques et technologies: image numérique q1

Evrard Olivier

Objectifs

- Démystifier le numérique, proposer théoriquement une solution numérique originale sur base d'analyse de sa problématique de mémoire et de jury de fin d'année;
- Faire preuve d'autonomie (mener seul un projet, apprendre à résoudre des erreurs - problèmes, se mettre en recherche);
- Faire preuve de créativité (résoudre un problème graphique, technique);
- Présenter un projet de qualité « professionnelle » (présentation, orthographe, respect des consignes);
- Mettre en place une méthodologie de recherche et d'expérimentation

Contenu

Recherches et expérimentations autour d'un objet numérique directement lié à la problématique du mémoire et du jury de fin d'année de l'étudiant.es.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- L'étudiant.e devra - en autonomie - amener une problématique numérique théorique et la résoudre avec mon aide et celles des autres étudiant.es;
- La présence aux cours, la motivation et le travail en classe sont évalués.

Mode d'évaluation pratique

- Addition des différents travaux réalisés durant le 1er quadrimestre;
- **Présence aux cours, motivation et travail en classe;**

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours