

- Techniques et technologies: image numérique q2

Evrard Olivier

Objectifs

- Concevoir, produire pratiquement une réponse numérique originale sur base de sa solution en choisissant des approches et des techniques numériques adéquates. Cela 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

Conception et production pratique 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 - concevoir et produire un objet numérique ou avec mon aide et celles des autres étudiant.es;
- La présence aux cours, la motivation et le travail en classe sont évalués.

Bibliographie

- cfr Teams

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