

- Techniques et technologies: image numérique 2

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);

Mettre en place une méthodologie de recherche et d'expérimentation.

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;

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 pratiqué

- pour la première session : Q2 : Addition des différents travaux réalisés durant le 2e quadrimestre; Présence aux cours, motivation et travail en classe;

- pour la seconde session : Q3 Réalisation d'objets numériques complexes en lien direct avec leur mémoire et leur jury final

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