

## - Techniques et technologies infographie q1

**Evrard Olivier**

### Objectifs

- Savoir travailler en groupe (groupe de travail et classe);
- 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 des outils grâce à des exercices pratiques en lien avec les ateliers artistiques et théoriques (Toutes les hybridations sont bien sûr permises et souhaitables et de nombreux exemples pris dans les arts numériques actuels en seront donnés).

### Contenu

- Sites web pour mobiles (media-queries en CSS);
- Javascript et JQuery (programmation);
- Initiation à Makey-Makey (design interactif – hardware).

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- Le cours sera alterné d'explications théoriques, de démos techniques, d'exercices à réaliser seul ou à plusieurs et de travaux personnels. La méthode pédagogique utilisée est celle de **l'essai - erreur**;
- L'étudiant.e reçoit l'objectif à atteindre et quelques liens ou explications et doit se débrouiller de plus en plus durant l'année en prenant les commandes en main. Si le plantage arrive : tant mieux! Moi, ou les autres étudiants, nous serons là pour aider à comprendre l'erreur et la surmonter;
- C'est pourquoi la présence aux cours, la motivation et le travail en classe sont évalués.

### Bibliographie

Le cours en ligne:  
<http://www.olivierevrard.be>

### 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