Techniques et technologies
AI208

Responsable UE
Marie-Claire Daumen

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Laurence Bourgeois

Contact
service.etudiants@saint-luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Second quadrimestre
2 crédits • 40 points • 30 heures
Corequis : AI205 Techniques et technologie

Activité.s d'apprentissage

A2441 - Informatique
2 crédits • 40 points • 30 heures • Leduc Stephan

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Utiliser les performances d'un logiciel bitmap pour mettre en situation ses projets avec réalisme, esthétisme et efficacité
- Exploiter un mix pertinent de logiciels 2D/3D ciblés pour une présentation soignée, efficace et esthétique de ses projets
- Utiliser les différents logiciels et outils informatiques afin de rendre la présentation du projet de fin d'année attractive et originale
- Exploiter conjointement différents logiciels 2D pour illustrer sa personnalité graphique singulière

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours.

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:
C2 de notre référentiel interne.

Activités d'apprentissage - Description

- Informatique

Leduc Stephan

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels de retouche d'image et mise en page ;
- Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ;
- Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique ;
- Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique du projet.

Au terme du cours, les étudiants devront être capables de choisir les outils/techniques les mieux adaptées à un travail de présentation.

Contenu

Le cours s'organise en 2 modules :

- Le premier module permet d'aborder les différentes techniques de base de retouche d'image,
- Le second module permet à l'étudiant d'explorer d'autres applications liées à la 3D, la retouche d'images et la mise en page en fonction de son projet (rendu, découverte d'un autre logiciel, impression, etc.).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours est composé de plusieurs modules autonomes d'une ou deux séances.
Chaque module est consacré à un thème particulier ou à la découverte d'un logiciel.
Les modules se déroulent en 2 phases :

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.

2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen sur ordinateur	70%
Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre	30%
TOTAL	100%

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