

Responsable UE
Stephan Leduc

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Dominique Mangon

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
1 crédits • 20 points • 30 heures

Prérequis : 1D203 Dessin industriel Q1•1D220 Dessin industriel Q2
Corequis : 2D203 Dessin industriel Q1•2D220 Mécanique

Activité.s d'apprentissage

D2361 - Techniques et technologies - dessin industriel q2

1 crédits • 20 points • 30 heures • Leduc Stephan, Naus Aurélie

Acquis d'apprentissage

Au terme du cours de **dessin industriel**, l'étudiant est capable de :

- Maitriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique en 2D pour dessiner des ensembles d'objets et des détails techniques en respectant les conventions du dessin technique industriel

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 C3 C4 C5 C6 de notre référentiel interne.

Objectifs

A l'aide d'un logiciel 3D, présenter le plan d'ensemble du projet de fin de quadrimestre réalisé au cours d'atelier de design.

Contenu

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique 3D (commandes de dessin et de modification, calques, sélections, couleurs, formats, contraintes, transformations, traitement du texte, impression ...)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Démonstrations et exemples sur l'écran de projection.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen remise d'un travail 50%

Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 50%

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

Objectifs

A l'aide d'un logiciel 3D, présenter le plan d'ensemble du projet de fin de quadrimestre réalisé au cours d'atelier de design

Contenu

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique 3D (commandes de dessin et de modification, calques, sélections, couleurs, formats, contraintes, transformations, traitement du texte, impression ...)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Démonstrations et exemples sur l'écran de projection.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre: Examen remise d'un travail 50%

Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 50%

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