

**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