

**Responsable UE**  
Stephan Leduc

**Président de jury**  
Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**  
Laurence Bourgeois

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

**Bloc 1 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC**

UE donnée en Français • Obligatoire • Second quadrimestre  
2 crédits • 40 points • 30 heures

## **Activité.s d'apprentissage**

---

### **A1440 - Techniques et technologies - informatique**

2 crédits • 40 points • 30 heures • Leduc Stephan

## **Acquis d'apprentissage**

---

Au terme du cours d'**Informatique**, l'étudiant est capable de :

- S'initier aux fonctionnalités de base d'un logiciel de DAO afin de dessiner avec efficacité des plans clairs, précis et lisibles
- Présenter de façon soignée efficace et esthétique ses projets

## **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 C5 de notre référentiel interne.

### Objectifs

---

Les objectifs généraux du cours sont :

- 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

---

Les différents modules permettront d'aborder différentes techniques :

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique 2D.
- Mettre en valeur les plans/coupes /élévations.
- Préparer un document au format PDF pour une impression ou une projection.

### 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 :

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