

**Responsable UE**  
Baptiste Levaux

**Président de jury**  
Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**  
Martine Liakhov

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

**Master 1 • Cycle 2 • Niveau 7 du CFC**

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

**Activité.s d'apprentissage****V452S - Techniques et technologies: environnement numérique et réseaux 1**

2 crédits • 40 points • 30 heures • Levaux Baptiste

**Acquis d'apprentissage**

Au terme du cours d'**environnement numérique et réseaux**, l'étudiant est capable de :

- Analyser un contexte (sociétal, technique, personnel...), identifier les besoins et formuler une proposition.
- Maîtriser les langages numériques adéquats au projet
- Expérimenter la programmation, l'interactivité software et hardware en Open Source
- Évaluer la pertinence des résultats et des moyens mis en oeuvre
- Nourrir et confronter son discours avec les citoyens concernés
- Partager avec les citoyens le résultat de ses recherches en Open Source à l'aide de différents médias

**Calcul de la note de l'unité d'enseignement**

Cette unité d'enseignement étant composée de plusieurs activités, la note finale correspond à la moyenne arithmétique des résultats obtenus pour chaque cours, pour autant que les résultats obtenus soient supérieurs à 7/20 pour chacun des cours.

**Lorsqu'une note de cours est inférieure ou égale à 7/20, un diminuteur s'applique au résultat de la moyenne obtenue.** La valeur du diminuteur équivaut à l'écart de point(s) obtenu entre la note d'échec et le seuil de réussite (10/20).

À titre d'exemple: si un étudiant obtient une cote de 7/20 à une activité d'enseignement d'une UE et si la moyenne obtenue pour cette UE est de 13/20, l'étudiant se voit retirer 3 points à la note finale et obtient seulement 10/20. Si sa cote est de 6/20 pour l'activité d'enseignement et que sa moyenne est de 13/20, il obtient seulement 9/20 pour cette UE.

Si, au sein d'une même UE, plusieurs résultats sont inférieurs ou égaux à 7/20, la réduction n'est appliquée qu'une seule fois mais sur base de la note la plus basse (voir règlement des études).

**Compétences**

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C1 C4 C5 C8 de notre référentiel interne.

# Activités d'apprentissage - Description

---

## - Techniques et technologies: environnement numérique et réseaux 1

Levaux Baptiste

### Objectifs

---

Savoir travailler en groupe (groupe de travail et classe) ; Faire preuve d'autonomie (mener seul un projet, 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

---

Initiation et utilisation de logiciels, hardwares et outils libres au service du projet de l'atelier (wordpress, jeu vidéo, installation interactive, ...)

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

Environnement numérique et réseaux est le bras armé numérique au service de l'atelier spécifique Design Social et Numérique. Le cours sera alterné de recherches, d'expérimentations, de résolution de problèmes et de fabrications d'objets numériques libres et indépendants.

### Mode d'évaluation pratique

---

Addition des différents travaux réalisés durant le 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