

Responsable UE

Aurélié Naus

Président de jury

Roland Decaudin

Secrétaire de jury

Dominique Mangon

Contact

service.etudiants@saint-

luc.be

+32 4 341 81 33

Bloc 1 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre

2 crédits • 40 points • 30 heures

Corequis : 1D100 Atelier de l'option

Activité.s d'apprentissage

D1440 - Techniques et technologies - informatique q1

2 crédits • 40 points • 30 heures • Naus Aurélie

Acquis d'apprentissage

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

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique vectoriel
- Employer les performances d'un logiciel de graphisme vectoriel pour se présenter et présenter 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:

C3 C4 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 des projets d'atelier

Au terme du cours d'informatique, l'étudiant est capable :

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique vectoriel
- choisir les outils/techniques les mieux adaptés à un travail de présentation à l'aide d'un logiciel graphique vectoriel: Adobe Illustrator
- Employer les performances d'un logiciel de graphisme vectoriel pour se présenter et présenter ses projets

Contenu

Les différents modules permettront d'aborder différentes techniques :

- Apprivoiser les interfaces, les palettes d'outils, gérer les préférences, configurer son plan de travail, utiliser les règles, les repères commentés, le sélecteur de couleurs, les raccourcis claviers...)
- Outils de dessin: formes élémentaires, courbes de Bézier, outils de texte, pathfinder...
- La gestion des calques et les aides au dessin: repères commentés, les accrochages, les raccourcis clavier.
- Les outils de sélection: flèche noire et blanche
- Outils de transformation: déplacement, rotation, miroir, mise à l'échelle.
- Préparer un document au format PDF pour une impression

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne dans le local d'infographie lequel est équipé d'un ordinateur pour chaque étudiant. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

Le cours est composé de plusieurs modules . Chaque module est consacré à un thème particulier ou à la découverte du logiciel Adobe Illustrator

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

Bibliographie

Les supports de cours et de lecture seront disponibles sur Teams au fur et à mesure de l'avancée du quadrimestre.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation comprend deux parties :

- Evaluation des travaux remis ou présentés lors du quadrimestre
- Exercice coté réalisé en classe
- Dossier à rendre à la session de janvier en relation avec les cours d'Atelier de la section DI (30%)

Seconde session: les travaux + examen en présentiel

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