

Responsable UE
Aurélie Naus

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Laurence Bourgeois

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

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
2 crédits • 40 points • 30 heures
Prérequis : 1A214 Informatique
Corequis : 2A203 Matériaux•2A214 Informatique Q2

Activité.s d'apprentissage

A2440 - Informatique q1

2 crédits • 40 points • 30 heures • Naus Aurélie

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Sélectionner les matériaux et leur mise en œuvre dans le cadre d'un projet d'architecture d'intérieur et de mettre en valeur et justifier ces choix à l'aide de représentations 2D réalisées avec les outils informatiques

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

- Représenter les différentes projections (plans, coupes, élévations) d'un projet d'architecture d'intérieur à l'aide d'un logiciel de DAO 2D en respectant les conventions graphiques du métier (symboles, échelles, épaisseurs de traits,...) et les règles de bonne pratique pour l'organisation d'un dessin assisté par ordinateur (structuration en calques, utilisation des groupes, etc.) dans le but d'imprimer des plans clairs et précis

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 adaptés à un travail de présentation à l'aide d'un logiciel graphique vectoriel: Adobe Illustrator et d'un logiciel Bitmap: Adobe Photoshop.

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 et de textes
- La gestion des calques
- Les outils de sélection
- Modifier, détourner, retoucher une image.
- Importer et exporter d'un logiciel à un autre.
- 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 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 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 :

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 (60% de la cote finale);
- Examen de janvier (40% de la cote finale).

En seconde session, examen : remise de l'ensemble des travaux

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