

- Techniques et technologies - matériaux

Levenstond Marc

Objectifs

Comprendre et anticiper les problèmes techniques pouvant apparaître dans un projet de design industriel en faisant appel aux notions techniques et scientifiques.

Réaliser des projets contenant de l'électronique et ce, en utilisant les modules Arduino.

Contenu

Le contenu du cours est variable d'année en année en fonction des projets choisis par les étudiants dans le cadre du cours d'Atelier Design.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Séances pratiques de câblages et de programmation.

Bibliographie

Arduino pour les nuls de John Nussey, ISBN : 978-2-7540-8554-0

CD Elegoo disponible sur le groupe Teams.

Mode d'évaluation pratique

La participation en classe comptera pour 40% de la cote du 1er quadrimestre.

A la fin du 1er quadrimestre (session de janvier), l'étudiant défendra ses projets oralement. En outre, il devra rendre un travail numérique englobant le travail spécifique du cours de Matériaux et celui "orienté Arduino" du cours d'Atelier M1. Cette partie comptera pour 60% des points.

Au 3ème quadrimestre (session d'août/septembre), un travail similaire au 1er quadrimestre devra être défendu oralement et remis en version papier. Ce travail comptera pour 100% des points. L'étudiant devra être capable de démontrer qu'il a réalisé le travail lui-même.

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