

AI208 - Techniques et technologie - 2B

2019 / 2020 - Architecture d'intérieur (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

AI208 : 2 crédits / 40 pds / 30 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Marie-Claire Daumen

Période : Second quadrimestre

Secrétaire de jury : BOURGEOIS Laurence

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Informatique	2	30	40
Leduc Stephan			

Acquis d' apprentissage intermédiaire :

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

- Utiliser les performances d'un logiciel bitmap pour mettre en situation ses projets avec réalisme, esthétisme et efficacité
- Exploiter un mix pertinent de logiciels 2D/3D ciblés pour une présentation soignée, efficace et esthétique de ses projets
- Utiliser les différents logiciels et outils informatiques afin de rendre la présentation du projet de fin d'année attractive et originale
- Exploiter conjointement différents logiciels 2D pour illustrer sa personnalité graphique singulière

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

Cette unité d'enseignement étant composée d'un seul cours, la note finale correspond au résultat obtenu pour ce cours.

Contribution à notre profil d'enseignement (référentiel interne)

Cette unité d'enseignement participe au développement des compétences :

C2 - Communiquer, argumenter de manière verbale, visuelle et plastique :

- Utiliser un vocabulaire professionnel
- Structurer sa pensée
- Défendre son travail avec une argumentation pertinente et sensible
- Transmettre et confronter sa vision du projet
- Maitriser des langages verbaux et non verbaux

Informatique > Architecture d'intérieur

Professeur : Leduc Stephan

Objectifs :

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels de retouche d'image et mise en page ;
- 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 :

Le cours s'organise en 2 modules :

- Le premier module permet d'aborder les différentes techniques de base de retouche d'image,
- Le second module permet à l'étudiant d'explorer d'autres applications liées à la 3D, la retouche d'images et la mise en page en fonction de son projet (rendu, découverte d'un autre logiciel, impression, etc.).

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 :

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.
2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur.

Mode d'évaluation pratiqué et charte :

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen sur ordinateur	70%
Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre	30%
TOTAL	100%