

PROJET LICENCE 3

PROJET LICENCE 2

PROJET LICENCE 3

PROJET MASTER 1

PROJET MASTER 2

PROJET HMONP

LES FONDEMENTS DE LA MODELISATION GEOMETRIQUE

Capacité à effectuer des modélisations

Capacité à exploiter et construire des bases de données et à coder

Capacité à produire des livrables

Capacité à fabriquer numériquement un objet

Capacité à relever et modéliser l'existant

TRAVAIL COLLABORATIF

Gérer et organiser le travail avec des acteurs multiples

Savoir intégrer les principes de l'interopérabilité dans le travail multi-acteurs

CULTURE NUMÉRIQUE

Savoir penser les transformations sociétales dans sa complexité

Savoir formaliser le travail multi-acteurs

ARCHITECTURE

LA MODÉLISATION NUMÉRIQUE DANS LE PROCESSUS DE PROJET

Savoir produire un modèle numérique répondant à des spécifications de contenu en cohérence avec des objectifs de conception identifiés

Savoir exploiter, transmettre et communiquer le contenu d'un modèle numérique en respectant les codes de représentation.
Capacité à alimenter les outils des partenaires de l'architecte

Savoir concevoir le projet architectural avec son environnement urbain ou territorial modélisé

Savoir les bases du droit du numérique (droit d'auteur, propriété des données, ...) et leur application au contexte de la maquette numérique

VILLE, TERRITOIRE ET PAYSAGE

LA MODÉLISATION NUMÉRIQUE DANS LE PROCESSUS DE PROJET

Savoir modéliser un environnement à partir de différentes sources de données géographiques

Savoir intégrer le projet urbain et paysager dans son environnement

Savoir cartographier