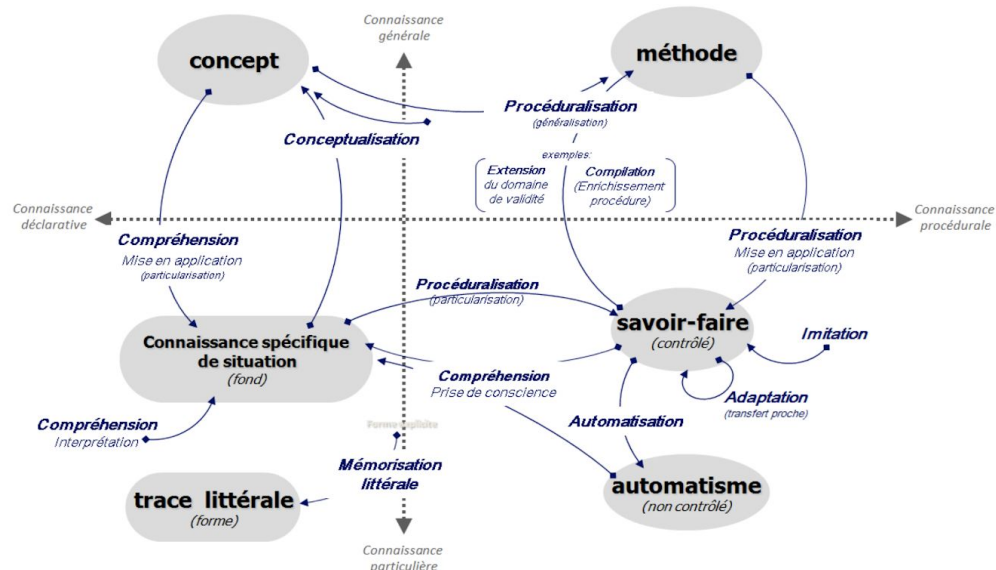


Notions

Apprentissage et connaissances

1. Toute situation d'enseignement a pour enjeu l'enseignement d'une connaissance et l'apprentissage d'une connaissance.
2. Toute connaissance peut être décrite selon son ou ses formats. Il existe six formats de connaissances (concept, représentation, trace littérale, méthode, savoir-faire, automatisme).
3. Tout apprentissage peut être décrit comme l'élaboration ou la transformation d'une connaissance.
4. Tout format de connaissance implique des processus d'apprentissage spécifiques (i.e. conceptualisation, compréhension, mémorisation, procéduralisation, automatiser, prise de conscience).
5. Il existe des conditions spécifiques de mise en œuvre de chacun de ces processus.
6. On peut concevoir et mettre en œuvre des situations d'enseignement tant qu'elles respectent les conditions spécifiques de mise en œuvre des processus d'apprentissage.



Expérimentation et R&D

La R&D englobe les travaux de création entrepris de façon systématique en vue d'accroître la somme des connaissances, y compris la connaissance de l'homme, de la culture et de la société, ainsi que l'utilisation de cette somme de connaissances pour de nouvelles applications. La R&D regroupe de façon exclusive les activités suivantes :

- La recherche fondamentale : Les travaux sont entrepris soit par pur intérêt scientifique, soit pour apporter une contribution théorique à la résolution de problèmes techniques.
- La recherche appliquée : La recherche vise à discerner les applications possibles des résultats d'une recherche fondamentale ou à trouver des solutions nouvelles permettant d'atteindre un objectif déterminé choisi à l'avance.
- Le développement expérimental : Le développement est fondé sur des connaissances obtenues par la recherche ou par l'expérience pratique qui est

effectué en vue de lancer de nouveaux produits, d'établir de nouveaux procédés ou d'améliorer ceux qui existent déjà.

Design interactif

« Le design interactif est l'activité créatrice dédiée à la conception des produits et des services numériques. Sa démarche consiste à définir la façon dont les personnes, les produits et les services dialoguent. »

Ce dialogue s'incarne dans le comportement du produit ou du service, autour d'une interface, d'un objet ou d'un environnement numérique. Il implique la participation de l'utilisateur.

Le design interactif ne s'incarne pas seulement à travers des interfaces et des écrans. Il est présent dans de nombreux objets physiques de notre quotidien, ou de façon moins visible, dans notre environnement. Sites web, logiciels, applications mobiles, bornes interactives, objets connectés, informatique vestimentaire, robots, espaces interactifs... les formes que peut revêtir un projet de design interactif sont nombreuses.

Secteur Édition / Communication / Multimédia

...