

# < DigitalU ) / > Paris (Est)

Fériel Goulamhousen / Georges Mathieu / Mohamed Touil



GRANDE ÉCOLE  
DU NUMÉRIQUE



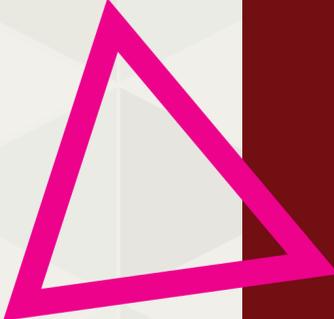
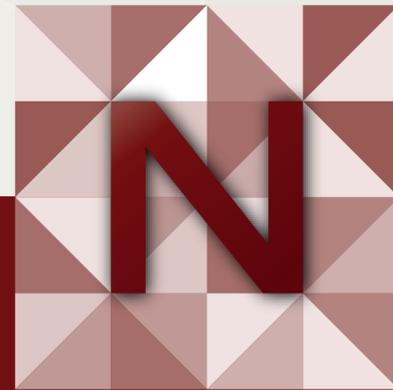
UNIVERSITÉ  
PARIS-EST  
MARNE-LA-VALLÉE



**Georges Mathieu**  
*Professeur d'économie et gestion*  
*Responsable de la formation*

**[Georges.Mathieu@u-pem.fr](mailto:Georges.Mathieu@u-pem.fr)**

# Concept de la Grande École du Numérique



**Former largement au numérique  
/ sur le territoire national  
> un public en dehors de l'emploi  
:: aux métiers du numérique**

**Besoin de 60 000 personnes par an.  
Objectif : 50 % de femmes.**

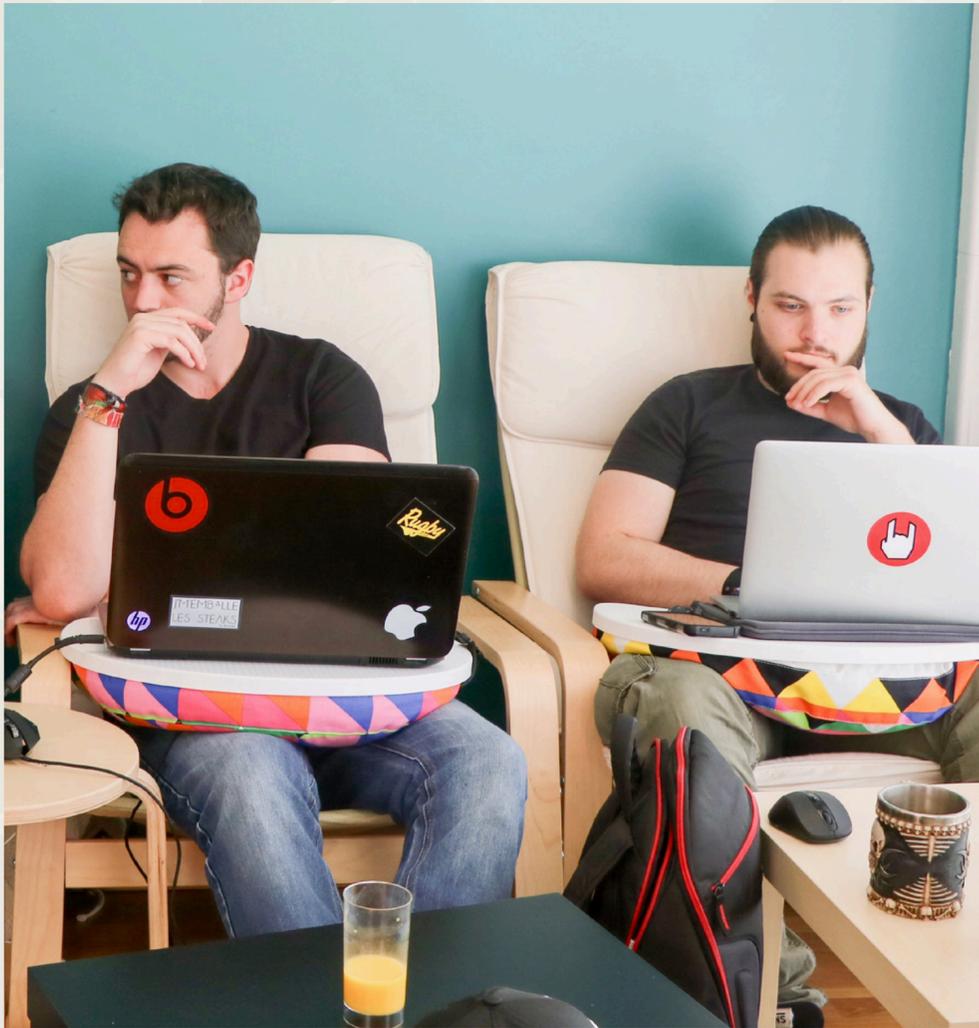
<DigitalU />  
Paris (Est)

**S'insérer sur  
le marché de l'emploi**

**Créer une  
d'entreprise**

**Continuer ses études  
à l'Université**

# Pédagogie



Basée sur des **cours en ligne** et du **présentiel** à La Centrif'.

Deux modalités de **présentiel** :

- Cours + Tutorat par les pairs
- Travail en autonomie en groupe autour de projets

# Pédagogie par projet



Sur des cas  
concrets !

*Au vue du public*

**Mettre en activité constamment  
les étudiants**

> **pédagogie active**

**Obtenir des résultats rapidement**

> **motivation**

**Projets individuels ou collectifs**

> **professionnalisant**

**Fériel Goulamhousen**  
*Directeur du Campus Numérique  
et de La Centrif'*

**[Feriel.Goulamhousen@u-pem.fr](mailto:Feriel.Goulamhousen@u-pem.fr)**

# Cours en ligne

Accueil Mes cours Accès rapide aux cours Archive des cours Portfolio WIMS Podcast Anti-Plagiat Orthographe Langues

Généralités

## DU DÉVELOPPEUR WEB ET WEBDESIGNER

<DigitalU />  
Paris (Est) HTML5 ET CSS3

COURS	HTML5 et CSS3	PHP et Symfony
HTML5 ET CSS3	Module 1 Module 2	Projet
PHP ET SYMFONY		Module 1 : ...
FRAMEWORKS CSS ET BOOTSTRAP		

17 AOÛT 25 AOÛT 29 AOÛT 5 SEPT. 11 SEPT. 17 SEPT. 23 SEPT. 29 SEPT. 6 OCT. 12 OCT. 18 OCT. 24 OCT. 30 OCT. 6 NOV. 12 NOV. 18 NOV. 24 NOV.

Timeline JS

Navigation

- Tableau de bord
  - Accueil du site
- Pages du site
- Mes cours
  - Plus...
- Cours
  - Digital U 2017
    - Digital U candidat M2IE (2017)
    - Démarche projet collaborative
    - Examen C2i Digital U (2017)
    - Espace commun DU Développeur Web / Webdesigner
      - Participants
      - Badges
      - Compétences
      - Notes
        - Espace commun
    - Espace Central Digital U
    - Initiation à la programmation en Python
    - HTML-CSS-Framework
    - Digital U candidat M2IE (2016)
    - Communication
    - C2i et bureautique
    - PHP et Symfony
    - Référencement, e-reputation
    - Écrire pour le Web
    - Les frameworks CSS et Bootstrap
    - Marketing digital
    - Réseaux sociaux
    - Modélisation et impression 3D
    - Ergonomie et interfaces
    - Création d'entreprise
    - Les fondamentaux du BIM dans le bâtiment
    - Modélisation de la structure d'un bâtiment
  - Zone de Test
  - UPEM Année universitaire 2015/2016
  - École d'architecture de la ville & des territoires
  - Groupe de Moodler Parisien
  - Licence Pro LP ASSR
  - École spéciale des travaux publics
  - UPEM Année universitaire 2016/2017
  - Tutoriel

## La modélisation avec Revit (CAO)

Revit est un logiciel d'architecture qui permet de créer un modèle en 3D d'un bâtiment afin de centraliser divers documents nécessaires à sa construction (plan, perspective, etc.). Il s'agit d'un logiciel multi-métiers destiné aux professionnels du bâtiment (architectes, ingénieurs, techniciens, dessinateurs-projeteurs et entrepreneurs,...) et BIM (*Building Information Modeling*).

En suivant ce module, vous serez capable de modéliser un ouvrage standard sur Revit, tout en maîtrisant les bases de ce logiciel.

Pour cela, vous aurez des tutoriels à suivre et quatre bâtiments de difficulté progressive à modéliser.



### Le pavillon Férias



 [Tutoriel vidéo : le pavillon Férias](#)

Ouvrez Revit et visionnez les tutoriels afin de réaliser le devoir prévu dans le cadre de cette leçon : modéliser le pavillon Férias.

 [Plans du pavillon Férias](#)

 [Devoir : modéliser le pavillon Férias sur Revit](#)

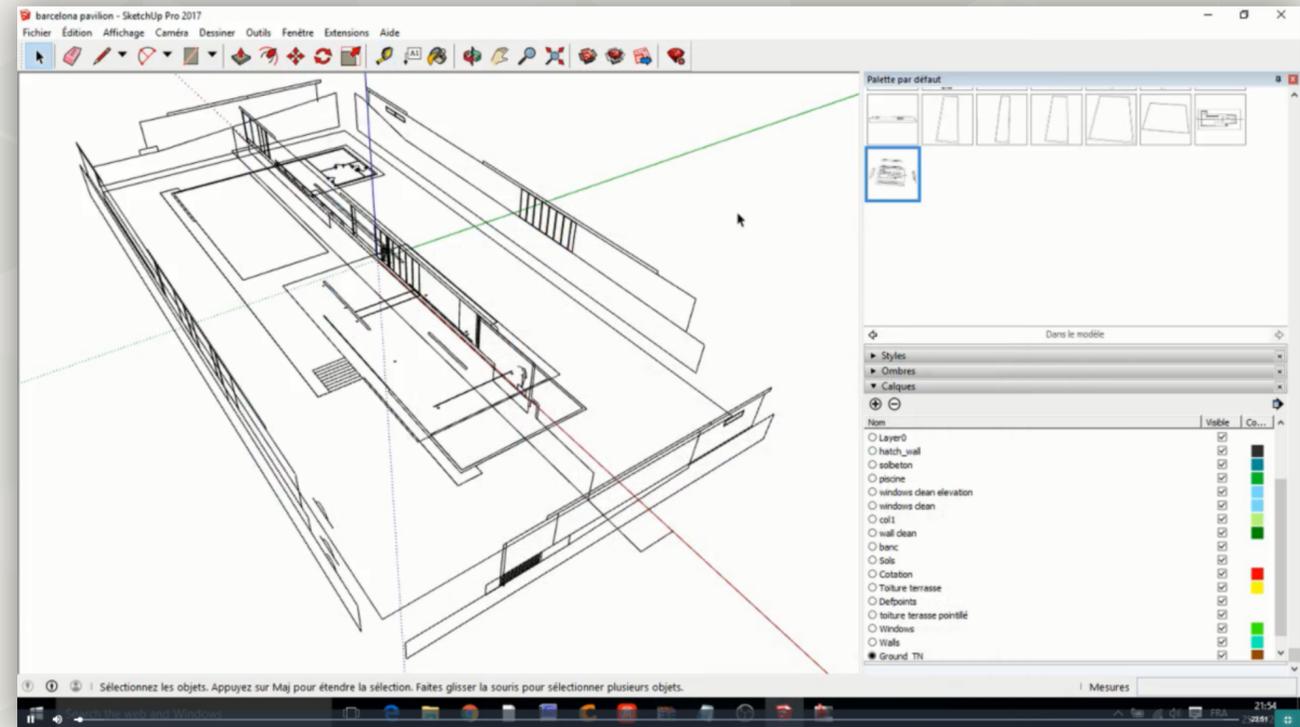
### La petite maison



Ouvrez Revit et visionnez le tutoriel afin de réaliser le devoir prévu dans le cadre de cette leçon : modéliser la petite maison.

 [Tutoriel petite maison \(pdf\)](#)

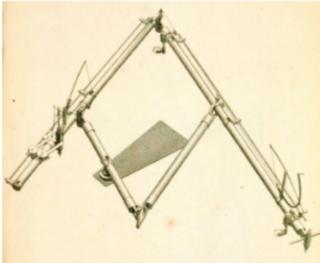
 [Devoir : modéliser la petite maison sur Revit](#)



### Les premiers pas

Dans cette partie nous n'allons pas évoquer les technologies plus ancienne pouvant s'apparenter à l'impression 3D tel que le pantographe tridimensionnel.

#### Explication du pantographe

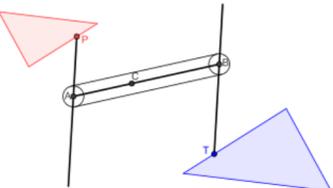


Un **pantographe** est un instrument de dessin, formé de tiges articulées, qui permet de faire des agrandissements ou des réductions en utilisant les propriétés de l'homothétie pour conserver les proportions entre le dessin original et la copie.

Une description (texte et dessin) du pantographe apparaît dans L'Encyclopédie de Diderot et D'Alembert, à la moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle:

« (Art du Dessin) le pantographe ou singe, est un instrument qui sert à copier le trait de toutes sortes de dessins & de tableaux, & à les réduire, si l'on veut, en grand ou en petit ; il est composé de quatre règles mobiles ajustées ensemble sur quatre pivots, & qui forment entre elles un parallélogramme. À l'extrémité d'une de ces règles prolongées est une pointe qui parcourt tous les traits du tableau, tandis qu'un crayon fixé à l'extrémité d'une autre branche semblable, trace légèrement ces traits de même grandeur, en petit ou en grand, sur le papier ou plan quelconque, sur lequel on veut les rapporter... »

— Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers.



Un autre instrument ayant également pour objet de reproduire des figures avec changement d'échelle, l'**eidographe**, a été conçu par William Wallace, en 1821.

#### Ou encore la photosculpture

La **photosculpture** ou **photo-sculpture** est une technique inventée en 1859-1860 par François Willème, artiste peintre, photographe et sculpteur français. Elle permet la reproduction photographique des objets en relief, sans le secours d'un sculpteur de

### Que sont la réalité virtuelle et la réalité augmentée ?

La **réalité virtuelle** est une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels, environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. La réalité virtuelle reproduit donc artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat.



source de l'illustration : <https://www.usine-digitale.fr/editorial/realite-virtuelle-industriels-architectes-formateurs-pourquoi-tous-les-pros-vont-s-y-mettre-N387743>

La **réalité augmentée** désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition d'un modèle virtuel en 2D ou 3D à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel.





www.digital-u.fr

Contact de la formation  Nos partenaires  



GRANDE ÉCOLE  
DU NUMÉRIQUE

Digital U est labellisé Grande Ecole du Numérique

- 01 - Description
- 02 - Pour qui?
- 03 - Débouchés
- 04 - Recrutement / informations
- Haut de page

# < Digital U />

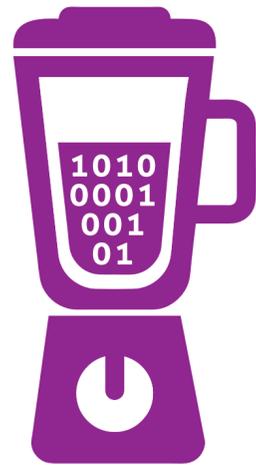
## Paris (Est)

La Grande Ecole du Numérique de Paris Vallée de la Marne

« Une utopie réaliste »



<p>Description</p> <p>Objectifs, Organisation, Enseignements</p>	<p>Pour qui?</p> <p>A qui s'adressent ces formations?</p>	<p>Débouchés</p> <p>Les opportunités dans le monde professionnel et académique</p>	<p>Recrutement / informations</p> <p>Début des inscriptions et rythme de la formation</p>
--	---	--	---



**LA CENTRIF'**  
Cité Descartes

**CO-WORKING**

**PROJETS**

**NUMÉRIQUE**

**ENTREPREUNARIAT**

**FORMATIONS**

**PÉDAGOGIE**

**TIERS-LIEU**

**ÉCHANGES**

**INNOVATION**

**EXPOSITIONS**

**CRÉATIVITÉ**

**CONFÉRENCES**

**ATELIERS**



# Coworking

200 m<sup>2</sup> à partager  
et à agencer librement  
selon les besoins.

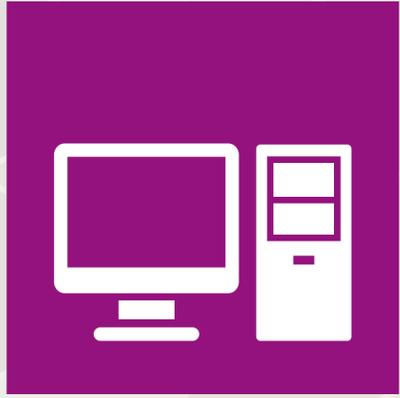




# Babyfoot Café

Convivialité !





# Salles informatiques

18 places,  
équipées  
de 12 postes  
informatiques.



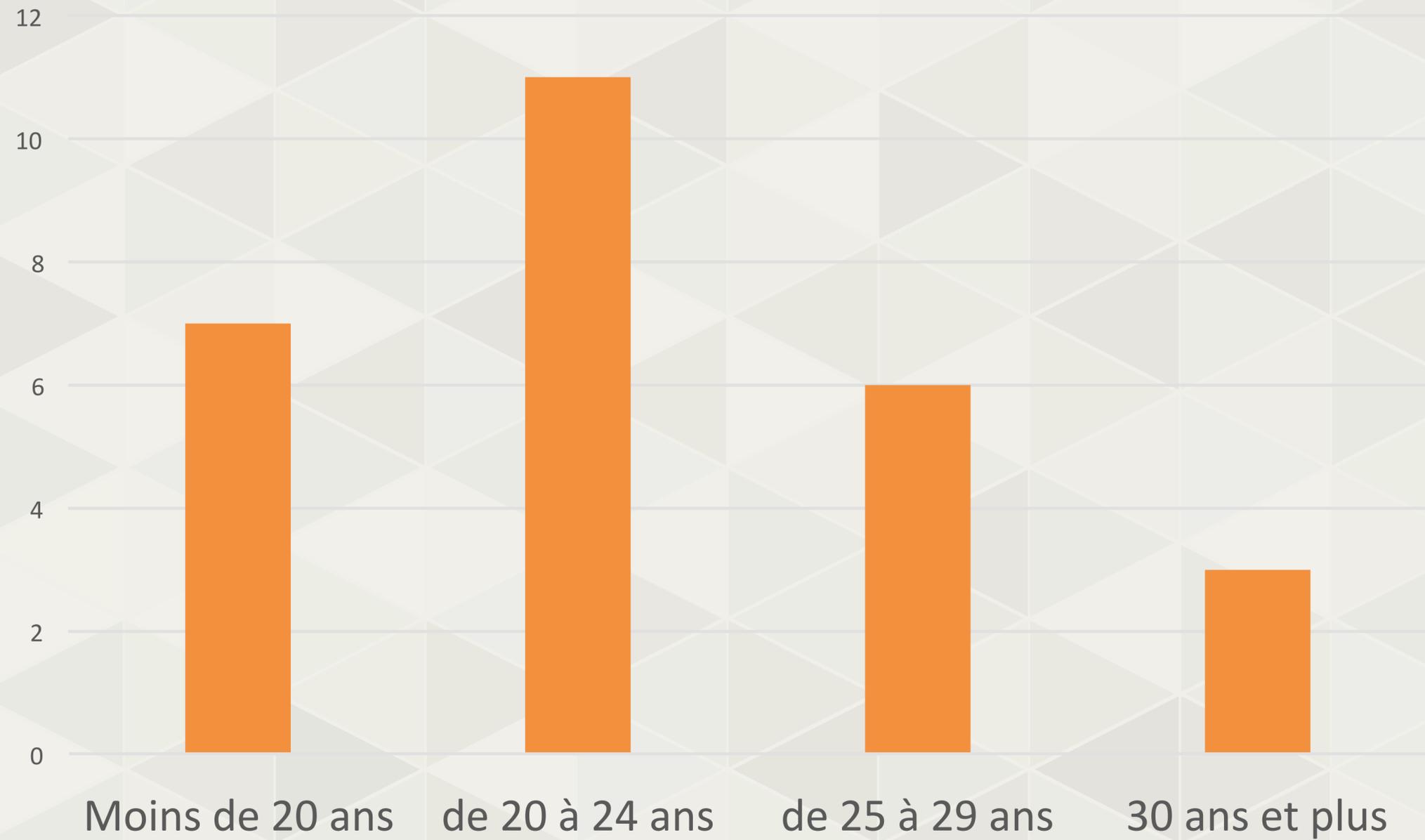
**Mohamed Touil**  
*Délégué de proximité,  
étudiant de DigitalU*

**[mtouil01@etud.u-pem.fr](mailto:mtouil01@etud.u-pem.fr)**

# Les publics

	<b>Effectifs</b>	<b>%</b>
<b>BTS</b>	<b>3</b>	<b>11%</b>
<b>IUT</b>	<b>1</b>	<b>4%</b>
<b>Université</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<b>Autres</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<b>Second degré</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<b>Non scolarisé</b>	<b>17</b>	<b>63%</b>
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

# Les publics



**Les étudiants  
recherchent  
des stages !**

**En BIM**

**Community  
Manager**

**Dev Web**

[Georges.Mathieu@u-pem.fr](mailto:Georges.Mathieu@u-pem.fr)

[Feriel.Goulamhousen@u-pem.fr](mailto:Feriel.Goulamhousen@u-pem.fr)

[mtouil01@etud.u-pem.fr](mailto:mtouil01@etud.u-pem.fr)

UNIVERSITÉ  
— PARIS-EST

UP  
EM  
UNIVERSITÉ  
PARIS-EST  
MARNE-LA-VALLÉE

★ île de France

Paris  
Vallée de la Marne  
LA COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION

m2ie  
Val Maubuée  
Osez réussir

D  
F A B L A B  
DESCARTES

CSTB  
le futur en construction

EEF  
ENTREPRENEURIAT ETUDIANT  
DANS L'EST FRANCILIEN

Pépité

IDEA  
Initiative d'excellence en formations innovantes

INVESTISSEMENTS  
D'AVENIR