

| | |
|---------------------------|--|
| Intitulé de l'UE : | Bases informatiques 1 |
| Section : | Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 1 |

| | | |
|------------------------------|---------------------------|----------------------------------|
| Responsable(s) | Email de contact | Enseignant(s) |
| Samuel CREMER | samuel.cremer@heh.be | Samuel CREMER Thierry QUEVY |
| Langue d'enseignement | Période de l'unité | UE obligatoire/facultatif |
| Français, | Quadrimestre 1 | obligatoire |

| théorie | Exercices / Laboratoires | Travaux | Séminaires | AIP | Remédiation obligatoire | Remédiation | Volume horaire total |
|---------|--------------------------|---------|------------|-----|-------------------------|-------------|----------------------|
| 15h | 30h | 0h | 0h | 0h | 0h | 0h | 45h |

| Activités d'Apprentissage | | |
|--|------------|---------------|
| Dénomination | Heures | Pondération |
| Techniques de programmation 1 | 30h | Note à l'UE |
| Informatique et nouvelles technologies | 15h | Note à l'UE |
| UE : | 45h | 4 ECTS |

| Prérequis | Corequis |
|-----------|----------|
| | |

| Connaissances et compétences préalables |
|---|
| |

| Acquis d'apprentissage de l'UE: |
|---|
| Introduire, de manière très élémentaire, les bases des différentes sciences informatiques et les techniques de base en programmation. |

| Objectifs par rapport aux acquis d'apprentissage programme (AAP) Cette UE contribue au développement de la/des compétence(s) suivante(s) |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Agir de façon réflexive et autonome, en équipe, en partenariat • Analyser une situation suivant une méthode de recherche scientifique • Innover, concevoir ou améliorer un système • Utiliser des procédures et des outils |

Contenu de l'UE:

- Introduction aux nouvelles technologies
- Apprentissage d'un langage procédural : le langage C/C++

Types d'activités d'apprentissage / modes d'enseignement

| AA | Type / mode |
|--|---|
| Techniques de programmation 1 | Approche par projets, Approche interactive, Approche par situation problème, Approche avec TIC, Utilisation de logiciels, |
| Informatique et nouvelles technologies | Cours magistral, Approche avec TIC, |

Supports principaux

| AA | Type de support | Références |
|--|--|---|
| Techniques de programmation 1 | Copies de présentations, Protocoles de laboratoires, | Syllabus : Techniques Informatiques BA1, S.Cremer |
| Informatique et nouvelles technologies | Copies de présentations, Syllabus, | Syllabus : Techniques Informatiques BA1, S.Cremer |

Autres références conseillée(s)

| AA | Références |
|--|--|
| Techniques de programmation 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Debuter en programmation, 1999 , Campus Press • Borland C++ 5, collection : Le Programmeur, auteur : Jérôme Vollet, éditeurs : Borland Press, S&SM. • Cours de C++ de Christian Casteyde (2008) : http://casteyde.christian.free.fr • http://www.robotc.net |
| Informatique et nouvelles technologies | <ul style="list-style-type: none"> • Debuter en programmation, 1999 , Campus Press |

Évaluations et pondérations

| | |
|---------------------|---|
| Note globale à l'UE | <p>La note finale obtenue à l'UE sera calculée sur base d'une moyenne arithmétique entre les 2 AA :</p> <p>60 % - Techniques de programmation 1, répartition interne à l'AA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 80% examen écrit • 20% rapports de laboratoires (non remédiable en seconde session) <p>40 % - Informatique et nouvelles technologies, répartition interne à l'AA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100% examen écrit |
|---------------------|---|

Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE :

| | |
|---------|--|
| Accepté | Techniques de programmation 1 |
| Accepté | Informatique et nouvelles technologies |

Langue(s) d'évaluation

Français

Année académique : **2017 - 2018**
 Auteur : **Samuel CREMER**