

Intitulé de l'UE	Bases informatiques 3
Section(s)	<ul style="list-style-type: none"> - (2 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 2 groupe Construction - (2 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 2 groupe Informatique - (2 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 2 groupe Informatique-Ingéplus - (2 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 2 groupe technologies des données du vivant - (2 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel orientation Life data technologies / Cycle 2 Bloc Complémentaire Passerelle Biotech - (2 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel orientation Life data technologies / Cycle 2 Bloc Complémentaire Passerelle Bio/Chimie/Agro

Responsable(s)	Heures	Période
Thierry QUEVY	30	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Programmation des interfaces graphiques	30h	Thierry QUEVY

Prérequis	Corequis
- Bases informatiques 1	- Bases informatiques 2

Répartition des heures
Programmation des interfaces graphiques : 30h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Programmation des interfaces graphiques : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences disciplinaires <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mettre en œuvre des techniques d'algorithmique et de programmation et utiliser les outils numériques spécifiques aux sciences et techniques de l'ingénieur. • Compétences transversales et linguistiques <ul style="list-style-type: none"> ◦ S'auto évaluer et agir de façon réflexive, autonome et responsable.

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'élève sera capable de réaliser une application C# avec une interface graphique simple

Contenu de l'AA Programmation des interfaces graphiques

Laboratoires :

- Introductions théoriques suivies d'exercices de « drill »
- C++
- Interfaces graphiques avec visual studio en C#

Méthodes d'enseignement

Programmation des interfaces graphiques : approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Programmation des interfaces graphiques : notes d'exercices

Ressources bibliographiques de l'AA Programmation des interfaces graphiques

- Notes de cours : Techniques Informatiques BA2, S.CREMER
- Fichiers powerpoint : Techniques Informatiques BA2, S.CREMER
- Cours de C++ de Christian Casteyde (2008) : <http://casteyde.christian.free.fr>
- <https://openclassrooms.com/fr/>
- <https://www.developpez.com/>

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	Evaluation continue : 10% (non remédiable en 2ème session) Travaux/rapports : 10% (non remédiable en 2ème session) Examen pratique : 80%
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Programmation des interfaces graphiques : non	

Année académique : **2020 - 2021**