

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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Thierry QUEVY	30	Quad 2

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

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Bases informatiques 1	- Bases informatiques 2

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

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Programmation des interfaces graphiques</b> : Français

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

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

### 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

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	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 : **2021 - 2022**