

Bachelier en 3D en temps réel option programmation

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Programmation 3			
Ancien Code	ARTP2B09	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2090		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Continuation de l'UE-117

Découverte de langage serveur et étude du développement backend d'un site web via la mise en place de bases de données croisées.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**
 - 2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue
- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
 - 5.3 Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**
 - 6.2 Choisir les outils et méthodologie de développement spécifiques et adaptés à chaque projet

Acquis d'apprentissage visés

- concevoir un site internet dynamique avec gestion d'utilisateur et fonctionnalités interactives

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTP2B09P

Programmation 3

36 h / 3 C

Contenu

Théorique: le backend web / principe et différence par rapport au frontend

Présentation succincte du projet cible

Présentation du concept de base de donnée

Environnement : Installation d'un environnement serveur sur les machines de travail

Environnement : Installation de Visual Studio Code

Présentation de Php

Utilisation basique de PhpMyAdmin, et création de la première table:

Concepts: Table, Champ, Enregistrement

Concept: SQL SELECT (ligne unique)

Exercice pratique

Concepts: SQL INSERT INTO

Exercice pratique

Enregistrement, authentification et déconnexion d'un utilisateur (formulaires de connexion et d'inscription + page d'accueil)

Démarches d'apprentissage

Cours magistral et exercice appliqués

Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible pour répondre à toutes éventuelles questions en dehors du cours via discord.

Sources et références

<https://sylvie-vauthier.developpez.com/tutoriels/php/grand-debutant/>

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Documentation officielle PHP et Firebase

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 60% des points seront rejoués via le projets.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	40				
Période d'évaluation	Prj	60			Prj	60

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).