

Bachelier en Informatique de gestion

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS		
Tél : +32 (0) 65 40 41 44	Fax : +32 (0) 65 40 41 54	Mail : eco.mons@helha.be
HELHa Campus Montignies 136 Rue Trieu Kaisin 6061 MONTIGNIES-SUR-SAMBRE		
Tél : +32 (0) 71 15 98 00	Fax :	Mail : eco.montignies@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE IG103 Principes et langages de programmation 1			
Code	ECIG1B03IG103	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	11 C	Volume horaire	132 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	HELHa Campus Mons Jean-Michel CARPENTIER (jean-michel.carpentier@helha.be) Laurent GODEFROID (laurent.godefroid@helha.be) Pascale BIEFNOT (pascale.biefnot@helha.be) HELHa Campus Montignies Jean-Louis GOUWY (jean-louis.gouwy@helha.be) Christine DAL (christine.dal@helha.be)		
Coefficient de pondération	110		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans le développement didactique de la formation. La finalité de cette unité est de fournir à l'étudiant toutes les bases de l'algorithmique et de la programmation procédurale.

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

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

- Compétence 1 **S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution**
 - 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité
- Compétence 2 **Communiquer : écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne**
 - 2.1 Poser les questions adéquates et adaptées aux spécifications demandées et comprendre son interlocuteur pour identifier les besoins de l'utilisateur
- Compétence 3 **Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion**
 - 3.1 Concevoir, implémenter et maintenir des algorithmes répondant aux spécifications et fonctionnalités fournies
 - 3.2 Choisir et mettre en œuvre un standard défini ou une technologie spécifique (méthodologie, environnement, langage, framework, librairies, ...)

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'unité d'enseignement, l'étudiant devra être capable de:

- mettre en œuvre des algorithmes de programmation de base
- développer un programme informatique

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) :

+ HELHa Campus

Mons

ECIG1B03IG103C Méthodes et principes de programmation 60 h / 6 C

ECIG1B03IG103D Langage de programmation procédural 60 h / 5 C

+ HELHa Campus

Montignies

ECIG1B03IG103A Méthodes et principes de programmation 60 h / 5 C

ECIG1B03IG103B Langage de programmation procédural 72 h / 6 C

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

4. Modalités d'évaluation

Les 110 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

+ HELHa Campus

Mons

ECIG1B03IG103C Méthodes et principes de programmation 60

ECIG1B03IG103D Langage de programmation procédural 50

+ HELHa Campus

Montignies

ECIG1B03IG103A Méthodes et principes de programmation 50

ECIG1B03IG103B Langage de programmation procédural 60

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

Dispositions complémentaires relatives à l'UE

Principe général : la note de l'unité d'enseignement est obtenue en effectuant une moyenne arithmétique pondérée des notes finales obtenues lors des évaluations des différentes activités d'apprentissage qui la composent.

Exceptions :

1. En cas de mention CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), Z (zéro), PR (note de présence) ou FR (fraude) dans une des activités d'apprentissage composant l'UE, la mention dont question sera portée au relevé de notes de la période d'évaluation pour l'ensemble de l'UE (quelle que soit la note obtenue pour l'autre/les autres activités d'apprentissage composant l'UE).

N.B. La non-présentation d'une partie de l'épreuve (par exemple un travail) entraînera la mention PP pour l'ensemble de l'activité d'apprentissage, quelles que soient les notes obtenues aux autres parties de l'évaluation.

Le principe général et les exceptions en matière de pondération des activités d'apprentissage de l'UE et de notation restent identiques quelle que soit la période d'évaluation.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).

Bachelier en Informatique de gestion

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
 Tél : +32 (0) 65 40 41 44 Fax : +32 (0) 65 40 41 54 Mail : eco.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Méthodes et principes de programmation			
Code	3_ECIG1B03IG103C	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Laurent GODEFROID (laurent.godefroid@helha.be) Pascale BIEFNOT (pascale.biefnot@helha.be)		
Coefficient de pondération	60		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le cours vise à faire acquérir les notions de base de l'algorithme.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Compétence 1

- 1.1 S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution
- 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité

Compétence 2 Communiquer :

- 2.1 écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne
- 2.2 poser les questions adéquates et adaptées aux spécifications demandées et comprendre son interlocuteur pour identifier les besoins de l'utilisateur

Compétence 3 Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion

Concevoir, implémenter et maintenir des algorithmes répondant aux spécifications et fonctionnalités fournies

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Etude du structurogramme (structure séquentielle, structure alternative, structure répétitive).
- Exercices de conception de structurogrammes.
- Divers algorithmes seront envisagés, essentiellement par voie d'exercices : Utilisation de variables indicées à 1 ou 2 indices, algorithme de tri, quelques exercices : établissement d'un classement, interclassement, répartition en classes de valeurs triées ou mélangées.

Démarches d'apprentissage

Réalisation d'algorithmes.

Exercices résolus et corrigés individuellement.

Exercices réalisés au labo sur un logiciel d'algorithmique : LARP

Dispositifs d'aide à la réussite

- LARP : expliqué pour les différents types d'exercices vus en classe
- Tutorat possible
- Remédiation

Eventuellement, avant la session d'examens, un modèle d'examen est proposé aux élèves. Ce dernier est convié à le résoudre de manière autonome et a la possibilité de soumettre le résultat de son travail au professeur

Sources et références

- Cours de MPP de Mr Carpentier-Mme Biefnot (Helha Mons)
- Cours de Mr Sturbois (Fucam)
- Cours de Mr Godefroid Laurent (Helha Mons)
- Cours de Mr Lavoie (Larp : <http://larp.marcolavoie.ca/fr/default.htm>)

Supports en ligne

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

Syllabus (à compléter) qui sera fourni au fur et à mesure de la matière, dans lequel on retrouve la théorie, mais également des exercices à résoudre. Les solutions ne sont données uniquement qu'en classe. (En cas de code jaune / rouge, les solutions seront mises sur Connected)

Logiciel LARP.

Autres documents déposés sur connected.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'examen pratique (sur ordinateur) représente 100% des points. Il consiste en une série d'exercices **AVEC LE LOGICIEL : LARP**

On y évalue la logique, la clarté et la concision du raisonnement selon des critères de logique, de respect de consignes.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation	Exe	100			Exe	100

Exe = Examen écrit

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 60

Dispositions complémentaires

En cas d'absence sous certificat médical, l'examen pourrait être représenté durant la même session si l'enseignant estime que c'est possible.

Se référer également aux autres dispositions de l'UE.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).

Bachelier en Informatique de gestion

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 44 Fax : +32 (0) 65 40 41 54 Mail : eco.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Langage de programmation procédural			
Code	3_ECIG1B03IG103D	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Jean-Michel CARPENTIER (jean-michel.carpentier@helha.be) Pascale BIEFNOT (pascale.biefnot@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette activité d'apprentissage vise à acquérir les notions de base du langage en vue de la résolution de petits problèmes de programmation.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Cette activité d'apprentissage contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence Communiquer : écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne. Poser les questions adéquates et adaptées aux spécifications demandées et comprendre son interlocuteur pour identifier les besoins de l'utilisateur

Compétence Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion : Concevoir, implémenter et maintenir des algorithmes répondant aux spécifications et fonctionnalités fournies

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Forme générale d'un programme
Constantes numériques
Variables numériques
Mécanismes fondamentaux de lecture et écriture
Instructions arithmétiques
Structures alternatives et répétitives
Tableaux (variables indicées)
Caractères et chaînes de caractères

Démarches d'apprentissage

Alternance d'exposés théoriques et d'exercices de programmation; exercices appliqués à chaque nouvelle notion; mise en oeuvre sur ordinateur.

Certains exercices du cours de "Méthodes et Principes de Programmation" seront exploités.

Dispositifs d'aide à la réussite

Certains exercices sont résolus entièrement en classe et encodés ensuite sur ordinateur.

Tutorat

Remédiation

Sources et références

Néant

Supports en ligne

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

Notes de cours (théorie illustrée par des exemples)

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation est réalisée au cours d'une épreuve unique sur PC au cours de la session, et consiste en la résolution de plusieurs exercices, avec préparation écrite préalable à l'encodage. L'absence de préparation d'un exercice implique une cote nulle pour cet exercice.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation	Exe + Exp	100			Exe + Exp	100

Exe = Examen écrit, Exp = Examen pratique

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 50

Dispositions complémentaires

Se référer aux dispositions complémentaires de l'UE.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).