Programmation

TEB1006-NTEN_IG

Domaine : **Sciences** Grade académique : **Bachelier en informatique, orientation développement d'applications - Namur**
Niveau de certification : **6** Cycle : **Premier Cycle** Année académique : **2026-2027** (Q1)

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE
6	**70 h**
PRÉREQUIS *Aucun*	CO-REQUIS *Aucun*

IMPLANTATION	DIRECTEUR DE DÉPARTEMENT DU DOMAINE	RESPONSABLE DE L'UE	ENSEIGNANTS INTERVENANTS
Département technique de Namur	Willem Kuypers	Cécile PIROTTE	Cécile PIROTTE

PROGRAMME D'ÉTUDES

Programme	Bloc	Caractère
IE-Bachelier en informatique, orientation développement d'applications	1	Obligatoire

Partie 1 Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme et acquis d'apprentissage spécifiques (AAS) sanctionnés par l'évaluation

CONTEXTUALISATION

AAT2 - Programme des applications logicielles sur base de spécifications répondant aux besoins du client

AAT3 - Participe à l'analyse, la conception, la programmation, le test et la maintenance d'applications informatiques en s'inscrivant dans une démarche de formation permanente, notamment en exploitant toute source documentaire y compris en anglais

AAT5 - Conçoit des applications informatiques structurées, robustes et sécurisées dans le respect des bonnes pratiques en vigueur, en privilégiant la réutilisabilité et en anticipant les évolutions futures

ACQUIS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES (AAS)

L'étudiant sera capable au terme de l'unité d'enseignement de :

- Maîtriser les principes généraux et le vocabulaire de la programmation.
- Comprendre et utiliser à bon escient les variables, opérateurs, expressions et instructions.
- Comprendre et appliquer à bon escient le contrôle de flux d'exécution.
- Comprendre et utiliser à bon escient les fonctions.
- Comprendre et utiliser à bon escient les tableaux.
- Appliquer des règles de clean code et des conventions.
- Concevoir des algorithmes simples à partir de spécifications.
- Comprendre, critiquer et corriger un programme simple.

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Document annexe à la fiche UE accessible via un lien explicitant en quoi le programme d'études s'inscrit dans une politique de développement durable. Une ou plusieurs UE spécifique(s) pourraient être ciblée(s) dans cette annexe.

Partie 2 Description de l'unité d'enseignement

OBJECTIFS

Donner aux étudiants les bases de la programmation structurée dans un langage compilé (C), en posant les fondements nécessaires pour les UE ultérieures de programmation et d'algorithmique.

CONTENU

- Introduction aux concepts d'un langage compilé.
- Fonction principale.
- Variables : déclaration, type, initialisation, utilisation.
- Impression à l'écran, lecture au clavier.
- Opérateurs arithmétiques et logiques.
- Structures de contrôle : alternatives et répétitives.
- Caractères et manipulations.

- Fonctions simples.
- Tableaux simples et doubles : déclaration, initialisation, utilisation, passage de tableaux aux fonctions.
- Règles de clean code et conventions.

SOURCES ET RÉFÉRENCES

The C Programming language", B.W. Kernigham & D.M. Ritchie, Ed. Prentice Hall Software Series, 2d Edition, ISBN 0-13-110362-8

SUPPORTS DE COURS

Activité d'apprentissage	Support
ATEN1006 — Programmation	Ateliers : documents disponibles sur Moodle Exercices : documents disponibles sur Moodle

Partie 3 Méthodologie mise en œuvre et éventuel découpage de l'UE

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE (AA) AU REGARD DE LEUR STATUT

Activité d'apprentissage	Heures	Langue d'enseignement	Langue d'évaluation
ATEN1006 — Programmation	70 h	Français	Français

MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT ET D'APPRENTISSAGE

Activité d'apprentissage	Méthodes d'enseignement et d'apprentissage
ATEN1006 — Programmation	Ateliers. Utilisation des quizz Moodle. Exercices pratiques sur PC. Travail personnel : préparations, ateliers, quizz. Accompagnement à la réussite : tests formatifs, feedbacks, exercices progressifs, debriefing.

DÉTERMINATION DE LA COHÉRENCE PÉDAGOGIQUE EN CAS DE REGROUPEMENT D'AA FAISANT L'OBJET D'UNE ÉVALUATION DISTINCTE

À définir

Partie 4 Évaluation de l'unité d'enseignement

STRUCTURE DU DISPOSITIF GÉNÉRAL D'ÉVALUATION (EN LIEN AVEC LE PROGRAMME D'ÉTUDES)

Evaluation intégrée : Non

Remédiable : Oui

MÉTHODOLOGIE DE CONSTRUCTION DE LA NOTE FINALE DE L'UE

Pondération de l’AA (%) - 100%

LA PONDÉRATION DE L'ÉVALUATION DE L'UE À DES FINS DE DÉLIBÉRATION LORS DU CALCUL DE LA MOYENNE

Au sein du programme d'études, lors du calcul de la moyenne, la pondération de l'évaluation de l'unité d'enseignement est effectuée sur base des crédits affectés à cette unité d'enseignement et évalués

MODALITÉS D'ÉVALUATION PAR ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE

Activité d'apprentissage	Modalités d'évaluation
ATEN1006 — Programmation	**Un test Moodle** -PC de l'école UNIQUEMENT (pas de PC portable, tablette, GSM, montre…) -Compte école (attention à avoir les login et mot de passe) -Sans accès à internet

MODALITÉS CONCRÈTES D'ÉVALUATION

Une mention sur la fiche informera les étudiants du fait que les précisions sur les épreuves seront disponibles sur Moodle au plus tard 6 semaines avant l'évaluation.