

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 | | | |
|--|-----------------------------|-----------------|-------------|
| Code | ARTP2B09 | Caractère | Obligatoire |
| 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

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

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

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Les notes de l'évaluation continue (travail journalier) ne seront pas rattrapables en deuxième session.
Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen en deuxième session

Pondérations

| | Q1 | | Q2 | | Q3 | |
|------------------------|-----------|----|-----------|---|-----------|----|
| | Modalités | % | Modalités | % | Modalités | % |
| production journalière | Evc | 70 | | | | |
| Période d'évaluation | Prj | 30 | | | Prj | 30 |

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 de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).