

# Bachelier en informatique orientation technologie de l'informatique

<b>HELHa Tournai - Frinoise</b> Rue Frinoise 12 7500 TOURNAI		
Tél : +32 (0) 69 89 05 60	Fax : +32 (0) 69 89 05 65	Mail : tech.tournai@helha.be

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE1103 Analyse et programmation informatique 2			
Ancien Code	TEIC1B03	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	TIIT1030		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Tommaso CASCIO</b> (casriot@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Le but de l'unité d'enseignement est de faire découvrir les premières étapes de développement d'un logiciel : la compréhension du problème, la rédaction d'algorithmes et l'écriture de tests.

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

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

#### Compétence 1 **Communiquer et informer**

- 1.1 Choisir et utiliser les moyens d'information et de communication adaptés
- 1.4 Utiliser le vocabulaire adéquat

#### Compétence 2 **Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets**

- 2.1 Elaborer une méthodologie de travail
- 2.2 Planifier des activités et évaluer la charge et la durée de travail liées à une tâche
- 2.3 Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques
- 2.5 Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes

#### Compétence 3 **S'engager dans une démarche de développement professionnel**

- 3.3 Développer une pensée critique
- 3.4 Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel

#### Compétence 4 **S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations**

- 4.3 Respecter les prescrits légaux relatifs au contexte dans lequel s'exerce l'activité (exemple code du bien-être au travail, RGPD, le droit à l'image, licences logiciels ...)

### Acquis d'apprentissage visés

À la fin de l'unité d'enseignement, l'étudiant ou l'étudiante sera en mesure de :

- mettre en œuvre un processus de développement d'une application en s'arrêtant à la partie algorithmique ;
- analyser un problème et élaborer un algorithme cohérent solutionnant ledit problème ;
- s'approprier différentes représentations d'un algorithme ;
- reconnaître et se servir de structures de données classiques ;
- connaître et utiliser les types et les structures de contrôle dans ses algorithmes ;
- manipuler les environnements de travail Microsoft Windows ou GNU/Linux pour un usage classique d'un utilisateur ou d'une utilisatrice avec un profil de développeur ou développeuse ;



# Bachelier en informatique orientation technologie de l'informatique

**HELHa Tournai - Frinoise** Rue Frinoise 12 7500 TOURNAI  
 Tél : +32 (0) 69 89 05 60 Fax : +32 (0) 69 89 05 65 Mail : tech.tournai@helha.be

## 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Algorithmique			
Ancien Code	24_TEIC1B03A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	TIIT1031		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Tommaso CASCIO</b> (casciot@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Cette activité d'apprentissage vise à apporter une idée claire de ce qu'est l'algorithmique en faisant la différence et le lien avec un langage de programmation et la logique binaire.

### Objectifs / Acquis d'apprentissage

Le cours vise à la compréhension et à la production d'algorithmes simples à moyennement complexes. Ce cours va surtout se concentrer à ce que les bases à la logique informatique soit pleinement comprise.

À l'issue de l'activité d'apprentissage, l'étudiant ou l'étudiante sera en mesure de :

- nommer différents types de données, les illustrer en donnant des littéraux et les utiliser dans ses algorithmes et ses programmes par le biais des variables ;
- utiliser les structures de données élémentaires ainsi que les tableaux ;
- utiliser et manipuler les chaînes de caractères et différencier, un entier, un caractère ou une chaîne ;
- nommer les principales structures de contrôle, notamment les structures alternatives et répétitives, et les utiliser à bon escient dans ses algorithmes ;
- convertir un énoncé écrit en langage naturel en un algorithme. Il ou elle sera capable de décrire quelles sont les données d'un problème en ce compris l'identification et la distinction entre les paramètres, les constantes et quels sont les résultats attendus. Il ou elle choisira les actions qui mènent à une solution ;
- donner un ensemble de valeurs de test pertinentes pour un problème donné, qui permette une validation a posteriori de l'algorithme ;
- décomposer un problème complexe en sous-problèmes plus simples, et utiliser des fonctions/méthodes pour résoudre les sous-problèmes ;
- reproduire et adapter des algorithmes classiques — principalement de parcours, de recherche et de tri — à des problèmes spécifiques ;
- tracer un algorithme pour montrer son fonctionnement et illustrer graphiquement l'utilisation et la portée des variables à chaque étape de l'algorithme ;

## 3. Description des activités d'apprentissage

### Contenu

- Introduction générale
- Présentations de différentes manières de représentation d'un algorithme (langage naturel, pseudo-code,

- flowchart et sa norme ISO 5807...);
- Utilisation du logiciel Flowgorithm (Windows)
- Structures alternatives et structures répétitives
- Structure de données (tableau à une dimension...)
- Algorithmes classiques

### **Démarches d'apprentissage**

Cours théorique magistral comprenant de nombreux exemples et exercices divers réalisés en classe.

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

Séance de questions-réponses.

Résolution des exercices en classe avec explications complémentaires au besoin.

### **Sources et références**

**Néant**

### **Supports en ligne**

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

- Les slides du cours
- Des exercices
- Des solutions pour certains exercices.

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

Examen écrit.

### **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 20

### **Dispositions complémentaires**

La présence aux activités d'apprentissages (cours) est obligatoire.

Un certificat médical entraîne, au cours de la même session, la représentation d'une épreuve similaire (dans la mesure des possibilités d'organisation).

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 2025-2026).