

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Bases de l'informatique</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Antoine MALAISE	24	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Bases de l'informatique - théorie	24h	Antoine MALAISE


Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Bases de l'informatique - théorie : 24h de théorie

Langue d'enseignement
Bases de l'informatique - théorie : Français

Connaissances et compétences préalables
Aucunes

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> </ul> </li> <li>• Maîtriser les outils informatiques               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie</li> </ul> </li> </ul>

Objectifs de développement durable
 <p><b>Education de qualité</b> Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des</li> </ul>

compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.

- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.



### **industrie, innovation et infrastructure**

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.



### **Consommation et production responsables**

Objectif 12 Établir des modes de consommation et de production durables

- 12.5 D'ici à 2030, réduire considérablement la production de déchets par la prévention, la réduction, le recyclage et la réutilisation.



### **Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques**

Objectif 13 Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions

- 13.3 Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.

## **Acquis d'apprentissage spécifiques**

### **[T-PINI-201] Informatique de base 1**

- Comprendre les bases du fonctionnement de l'outil informatique.
- Être capable de diagnostiquer et éventuellement de solutionner un problème informatique simple, tant matériel que logiciel.
- Maîtriser les différentes bases représentation des nombres
- Être capable de choisir le format de stockage d'image numérique le plus approprié
- Mettre en place un réseau

## **Contenu de l'AA Bases de l'informatique - théorie**

### Théorie :

- Les bases de numération (décimal, binaire, hexadécimal) et les opérations arithmétiques de base.
- Différence entre les images vectorielles et matricielles
- Les différents formats de stockage d'images numérique
- Le Hardware informatique (Rétrospective, CPU, Mémoire, Disque dur, Carte mère, Carte graphique, Les alimentations)
- Les systèmes d'exploitation

## **Méthodes d'enseignement**

**Bases de l'informatique - théorie** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche par situation problème, approche avec TIC

### Supports

Bases de l'informatique - théorie : syllabus

### Ressources bibliographiques de l'AA Bases de l'informatique - théorie

Notes de cours : Informatique de base, A. Malaise

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	30% présentation d'un travail/projet défini en classe 70% examen écrit

### Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE

Bases de l'informatique - théorie : **non**

Année académique : **2023 - 2024**