

Intitulé de l'UE	Fonctionnement des systèmes
Section(s)	- (7 ECTS) Bachelier en Informatique orientation Réseaux et Télécommunications / Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Antoine MALAISE	79	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Architecture des systèmes - théorie	24h	Antoine MALAISE
Internet of Everything	22h	François ROLAND
Techniques numériques - travaux pratiques	33h	Thomas PETEIN Johan DEPRETER Erwin DESMET Thierry QUEVY François ROLAND

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Architecture des systèmes - théorie : 24h de théorie
Internet of Everything : 22h de théorie
Techniques numériques - travaux pratiques : 7h de théorie, 26h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Architecture des systèmes - théorie : Français, Anglais
Internet of Everything : Français, Anglais
Techniques numériques - travaux pratiques : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables
Néant

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés

- Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive
- Utiliser le vocabulaire adéquat
- Utiliser une langue étrangère
- Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
 - Elaborer une méthodologie de travail
 - Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
 - Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - Respecter le code du bien-être au travail
 - Participer à la démarche qualité
 - Intégrer les différents aspects du développement durable
- Collaborer à l'analyse et à la mise en œuvre d'un système informatique
 - Sur base de spécifications issues d'une analyse : (1) développer une solution logicielle ; (2) mettre en œuvre une architecture matérielle
 - Assurer la sécurité du système

Objectifs de développement durable



Education de qualité

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

- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.



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

- Être capable de connaître et
- mettre en oeuvre des différents éléments matériels sur lesquels sont construits les systèmes informatiques. (codes, contrôles d'erreurs...)
- concevoir et réaliser des schémas simples.
- retrouver une erreur dans un montage
- corriger un montage sur plaquette ou tinkercad
- utiliser un multimètre
- simuler les montages
- Comprendre les termes utilisés en informatique
- Avoir une connaissance de base des différents principes
- Analyser et comprendre le fonctionnement d'un ordinateur
- Comprendre le fonctionnement et les technologies utilisés dans l'IoE
- Faire le lien entre les différents métiers de l'informatique
- Apréhender l'anglais technique, pouvoir résumer et comprendre des textes ou vidéos

Contenu de l'AA Architecture des systèmes - théorie

Théorie: 1 groupe

Partie 1: Systèmes de numération et codes

Base d'un système de numération- Changement de base - Opérations arithmétiques- Codes pondérés et non pondéré- Contrôles et détection d'erreurs ...

Partie 2 : Architecture d'un ordinateur.

Fonctionnement et principe d'un ordinateur et de ses divers composants

Contenu de l'AA Internet of Everything

Ce cours est en majorité basée sur une formation de la Cisco Networking Academy. Il est composé d'un bloc expliquant les trois grands axes de l'informatique et sera suivi d'un second bloc reprenant et expliquant tous les composants de l'IoT et l'IoE. Il est également composée de partie de cours dépendante des interactions avec la classe.

Contenu de l'AA Techniques numériques - travaux pratiques

5 groupes de laboratoires.

- Manipulations par sous groupes de 2: câblages sur plaquettes ou simulations.

Méthodes d'enseignement

Architecture des systèmes - théorie : cours magistral, approche interactive, approche par situation problème

Internet of Everything : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, étude de cas

Techniques numériques - travaux pratiques : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Architecture des systèmes - théorie : syllabus, notes de cours

Internet of Everything : copies des présentations, syllabus, notes de cours

Techniques numériques - travaux pratiques : syllabus, notes de cours, notes d'exercices, protocoles de laboratoires

Ressources bibliographiques de l'AA Architecture des systèmes - théorie

- Notes de cours

- **Technologie des ordinateurs et des réseaux** 9e éd P-AGoupille Dunod - **Circuits numériques** Théorie et applications Ronald Tocci
- **Architecture de l'ordinateur** Andrew Tanenbaum Pearson Edition

Ressources bibliographiques de l'AA Internet of Everything

Syllabus « Internet of Everything » – Erwin Desmet, HEH Campus Technique

<https://www.netacad.com/fr/internet-of-everything-job-trends/>

<https://www.netacad.com/fr/courses/intro-iot/>

<https://www.netacad.com/web/ioe/podcasts-welcome-to-the-internet-of-everything>

Support sur la plateforme Ecampus.

Ressources bibliographiques de l'AA Techniques numériques - travaux pratiques

Circuits numériques Théorie et applications Ronald Tocci

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français, Anglais
Méthode d'évaluation	<p>Chaque acquis d'apprentissage sera évalué de manière autonome et aura une note comprise entre 0 et 20. Le seuil de réussite de l'acquis d'apprentissage est fixé à 10/20.</p> <ul style="list-style-type: none">• Architecture des systèmes - théorie: examen écrit 35% de l'UE• Internet of Everything Project : 30% de l'UE . <p>Techniques numériques : câblages, simulations, rapports et projet : 35% de l'UE :</p> <ul style="list-style-type: none">• 30% les rapports et simulations et 70% pour le projet et la présentation de ce dernier. Cette AA est non remédiable en seconde session ni en session de rattrapage. (Sauf pour les étudiants qui s'inscrivent au quad2) <p>En ce qui concerne la notation totale de cette UE, nous utiliserons la règle suivante:</p> <ul style="list-style-type: none">• 0 acquis validé --> 1/20 1 acquis validé --> 3/20 2 acquis validés --> 5/20• 3 acquis validés --> note pondérée (/20) <p>Le report de note se fera d'une année à l'autre si l'étudiant valide son AA avec au moins un 10/20.</p>

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

Architecture des systèmes - théorie : **oui**

Internet of Everything : **oui**

Techniques numériques - travaux pratiques : **oui**

Année académique : **2024 - 2025**