

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE - REGIME 1DOCUMENT 8 bisDOSSIER PEDAGOGIQUEUNITE DE FORMATION

1. La présente demande émane du réseau :

X (1) Communauté française

O (1) Libre confessionnel

O (1) Provincial et communal

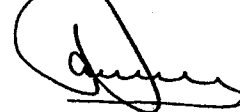
O (1) Libre non confessionnel

Identité du responsable pour le réseau :

Date et signature

Monsieur Jean STEENSELS, Président du Conseil de coordination

17.04.2000



2. Intitulé de l'unité de formation :

**INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION  
EVENEMENTIELLE**

CODE DE L'U.F. 750212021E1	CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 709
----------------------------	------------------------------------

3. Finalités de l'unité de formation :

Reprises en annexe n° 1 de 1 page

4. Capacités préalables requises :

Reprises en annexe n° 2 de 1 page

5. Classement de l'unité de formation :

O (1) Enseignement secondaire de :

O (1) transition

O (1) qualification

du degré :

O (1) inférieur

O (1) supérieur

O (1) Enseignement supérieur de type court

O (1) Enseignement supérieur de type long

Pour le classement de l'unité de formation de l'enseignement supérieur			
Proposition de classement		Classement du Conseil supérieur	
Technique	O	Technique	O
Economique	O	Economique	O
Paramédical	O	Paramédical	O
Social	O	Social	O
Pédagogique	O	Pédagogique	O
Agricole	O	Agricole	O
Maritime	O	Maritime	O

Date de l'accord du Conseil supérieur :

Signature du Président du Conseil supérieur :

6. Caractère occupationnel : O (1) ~~oui~~ X (1) non

7. Constitution des groupes ou regroupement : Repris en annexe n° 3 de 1 page

8. Programme du (des) cours : Repris en annexe n° 4 de 1 page

9. Capacités terminales : Reprises en annexe n° 5 de 1 page

10. Chargé(s) de cours : Repris en annexe n° 6 de 1 page

- 
- (1) Cocher la mention utile  
 (2) A compléter  
 (3) Réservé à l'administration  
 (4) Proposé par le réseau et avalisé par l'inspection

Code de l'unité de formation : <b>750212 U21 E 1</b>	Code du domaine de formation : <b>709</b>
---	---

**11. Horaire minimum de l'unité de formation :**

Horaire minimum :

1. <u>Dénomination du (des) cours</u> (2)	<u>Classement du(des) cours</u>		<u>Code U</u>	<u>Nombre de périodes</u>
	(2) (5)	(2) (6)	(2) (6)	(2)
Programmation : théorie	CT		B	8
Programmation : laboratoire	CT		S	24
<b>2. <u>Part d'autonomie</u></b>	XXXXXXXXXX		P	8
			Total des périodes	40

**12. Réserve au Service d'inspection :**

a) Observation(s) de l'(des) Inspecteur(s) concerné(s) relative(s) au dossier pédagogique [annexe(s) éventuelle(s)] :

b) Décision de l'Administrateur pédagogique relative au dossier pédagogique :

ACCORD PROVISOIRE - PAS D'ACCORD

En cas de décision négative, motivation de cette dernière :



14. 08. 2010  
A. COLLINET  
ADM. PEDAG

Date : .....

Signature :

(2) A compléter

(3) Réserve à l'administration

(4) Proposé par le réseau et avalisé par l'inspection

(5) Soit CG, CS, CT, CTPP, PP ou CPPM

(6) Soit A, B, C, D, E, F, H, J, K, L, Q, R, S, T - (l'approbation de cette rubrique est réservée à l'administration)

## **UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE**

### **1. FINALITES DE L'UNITE DE FORMATION**

#### **1.1. FINALITES GENERALES**

Dans le respect de l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991 organisant l'enseignement de promotion sociale, cette unité de formation doit :

- concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, scolaire et culturelle ;
- répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

#### **1.2. FINALITES SPECIFIQUES**

L'unité de formation doit permettre à l'étudiant :

- de TRAITER les problèmes liés au traitement automatique de l'information en utilisant des logiciels de bureautique par la programmation de fonctions standards qui sont offertes ;
- de DEVELOPPER chez l'étudiant des compétences transversales de rigueur, de logique et de précision ainsi que l'acquisition d'une méthode de travail cohérente.

## **UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE**

### **2. CAPACITES PREALABLES REQUISES**

#### **2.1. CAPACITES**

En informatique – Initiation à la programmation :

l'étudiant sera capable, face à un problème mettant en jeu des algorithmes de base et en utilisant un langage procédural largement utilisé :

- d'APPLIQUER une démarche cohérente de résolution du problème posé ;
- d'ETABLIR et de REPRESENTER le (les) algorithme(s) correspondant(s) ;
- de TRADUIRE le (les) algorithme(s) en respectant les spécificités du langage utilisé.

En informatique – Edition assistée par ordinateur – Niveau moyen ou

En informatique – Tableur – Niveau moyen ou

En informatique – Gestionnaire de base de données – Niveau moyen

l'étudiant sera capable, face à un système informatique connu de lui et sur lequel est installée l'application qui a servi de support à l'apprentissage, en respectant le temps alloué, en respectant les règles d'utilisation de l'équipement et du matériel informatique, en utilisant les commandes appropriées, à partir d'une mise en situation impliquant les fonctionnalités avancées du logiciel :

- de CONCEVOIR, de REALISER et de DOCUMENTER une application bureautique simple dans un environnement graphique d'exploitation.

#### **2.2. TITRES POUVANT EN TENIR LIEU**

Attestation de réussite de l'unité de formation « INFORMATIQUE - INITIATION A LA PROGRAMMATION » et au moins une des attestations de réussite suivantes :

«INFORMATIQUE - EDITION ASSISTEE PAR ORDINATEUR - NIVEAU MOYEN » ;

«INFORMATIQUE - TABLEUR - NIVEAU MOYEN » ;

«INFORMATIQUE - GESTIONNAIRE DE BASE DE DONNEES - NIVEAU MOYEN »

## **UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE**

### **3. CONTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT**

Pour le cours de programmation – laboratoire, il est conseillé de ne pas organiser de groupes comportant plus de deux étudiants par poste de travail et vingt étudiants par groupe.

## UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE

### 4. PROGRAMME DES COURS

#### 4.1. PROGRAMMATION : THEORIE

L'étudiant sera capable, au sein d'une suite de logiciels bureautiques :

- de DEFINIR et de DIFFERENCIER les notions suivantes : « propriété », « méthode », « événement » et « collection » ;
- de DEFINIR et de DIFFERENCIER les différents types de variables (locales/publiques) et de procédures (privées/publiques) ;
- de DISTINGUER et d'ECRIRE les différents niveaux hiérarchiques du(des) modèle(s) objet(s) proposé(s) au niveau du logiciel bureautique  
Exemples: objets Workspace, Database, Error, Recordset, Tabledef, Relation, Field, ... pour un système de gestion de bases de données;
- d'EXPLIQUER et de COMPARER les différentes instructions du langage proposé.

#### 4.2. PROGRAMMATION : LABORATOIRE

L'étudiant sera capable, au sein d'une suite de logiciels bureautiques :

- d'ORGANISER et d'UTILISER de manière performante les différents éléments de l'interface de développement (fenêtre des propriétés, explorateur d'objets, fenêtre de code, boîte à outils, ...)
- de CREER l'interface graphique de l'application en utilisant des contrôles offrant un maximum de clarté et de convivialité à l'utilisateur ;
- d'UTILISER en fonction des besoins les objets les plus adéquats proposés dans le modèle objet du logiciel bureautique ;
- de DETERMINER les événements auxquels le système devra réagir (exemples: événements "Sur Clic", "Sur Activation", "Sur Ouverture", ...)
- de GERER les opérations d'entrée/sortie à l'aide des objets dont il dispose (zones de texte, zones de liste, étiquettes, ...) et en faisant appel aux différents types de variables suivant les besoins ;
- de CREER le code des différentes procédures et fonctions en utilisant les instructions du langage proposé ;
- de TESTER et de DEBOGUER une application en utilisant les différentes techniques disponibles (fenêtre de débogage, espions, ...)
- de RESOUDRE un problème déterminé au sein d'une suite de logiciels bureautiques ;

- de RECOURIR à bon escient à la documentation disponible au sein d'une suite de logiciels bureautiques (aide en ligne, documentation MSDN: Microsoft Developer Network, ...).

## **UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE**

### **5. CAPACITES TERMINALES**

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable, face à un système informatique connu et sur lequel est installé le logiciel qui a servi de support à l'apprentissage, en respectant le temps alloué, en suivant une démarche logique et en utilisant les objets et les instructions appropriés

- d'ELABORER une application personnalisée et conviviale en rapport avec le logiciel concerné permettant de proposer une solution à un problème complexe impliquant l'automatisation de tâches définies.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- le respect des consignes ;
- la rigueur dans la conception et de la convivialité de la documentation de l'application ;
- la clarté et de la précision dans l'utilisation du vocabulaire technique ;
- l'adéquation entre le problème posé et les solutions proposées ;
- du niveau d'autonomie de l'étudiant dans son apprentissage.

## **UF INFORMATIQUE : PROGRAMMATION A ORIENTATION EVENEMENTIELLE**

### **6. CHARGE DE COURS**

Un enseignant.