


| | | |
|--------------|-----------------|----|
| 5.00 crédits | 30.0 h + 30.0 h | Q1 |
|--------------|-----------------|----|

| | |
|------------------------------|---|
| Enseignants | Legat Vincent ;Stephan André ; |
| Langue d'enseignement | Français |
| Lieu du cours | Louvain-la-Neuve |
| Thèmes abordés | <p>L'objectif général du cours est l'acquisition de compétences de base en informatique et en simulation numérique. Cela comporte quatre aspects :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la maîtrise du monde numérique à partir de la compréhension des principes sous-jacents; • l'aptitude à l'esprit de rigueur afin de pouvoir estimer la fiabilité d'un résultat numérique; • les concepts fondamentaux de la programmation et l'apprentissage du langage Python; • l'implémentation d'une méthode numérique dans ce langage. |
| Acquis d'apprentissage | <p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>A l'issue de cet enseignement, les étudiants seront aptes à:</p> <p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguer entre réalité physique, modèle mathématique et solution numérique; • comprendre les caractéristiques du numérique : précision, convergence, stabilité; • utiliser à bon escient les éléments du langage orienté-objet Python; • mettre en oeuvre une méthode numérique dans le langage Python; • interpréter de manière critique des résultats obtenus sur un ordinateur. |
| Faculté ou entité en charge: | LOCI |

| Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE) | | | | |
|--|---------|---------|-----------|---|
| Intitulé du programme | Sigle | Crédits | Prérequis | Acquis d'apprentissage |
| Bachelier en sciences de l'ingénieur, orientation ingénieur civil architecte | ARCH1BA | 5 | |  |