

Programmation informatique

Infos pratiques

- > ECTS : 4.5
- > Nombre d'heures : 36.0
- > Niveau d'étude : BAC +2
- > Période de l'année : Enseignement quatrième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral et Travaux dirigés
- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Code ELP : 4L4IC04P

Présentation

Ce cours doit permettre aux étudiant-es de développer leur compréhension des programmes informatiques complexes et modulaires. Il s'appuiera pour cela sur l'expérimentation et la création dans un environnement de développement dédié au multimédia. Le cours explorera notamment les spécificités des programmations fonctionnelles, récursives, synchrones et événementielles. Il visera également à donner aux étudiant-es une meilleure compréhension de l'usage des ressources multimédia (images, audio, vidéo) dans des programmes interactifs.

Objectifs

- connaître et savoir remobiliser un ensemble de concepts informatiques
- choisir le type de programmation le plus adapté pour un projet donné
- écrire et structurer des programmes informatiques complexes
- exploiter par le code des ressources multimédia

Évaluation

M3C en sessions Intégral

REGIME STANDARD *Session 1* CC 100%

* Contrôle Continu : 2 notes au moins dont au moins un travail en temps limité. Au moins un travail à la maison.

REGIME DEROGATOIRE : NON

SESSION 2 (*dite de 2nd Chance*) : NON

Pré-requis nécessaires

Bases d'algorithmique, première expérience de programmation

Compétences visées

- Cerner l'information, son contenu et ses systèmes sous l'angle des représentations, des significations ou des pratiques associées, pour analyser ou concevoir des dispositifs d'information et de communication.
- Disposer d'une expérience personnelle d'analyse et/ou de production de dispositifs, objets et systèmes informationnels et communicationnels.
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Bibliographie

Processing : S'initier à la programmation créative, par Jean Michel Géri dan et Jean-Noël Lafargue, Éditions Dunod, 2016

Ressources pédagogiques

Processing, manuel libre sur Floss Manuals : <https://fr.flossmanuals.net/processing/introduction/>

Contact(s)

> Antonin Segault

Responsable pédagogique
asegault@parisnanterre.fr