

Ergonomie de conception (langage de programmation)

Initier aux logiques et langages de programmation.

Infos pratiques

- > ECTS : 6.0
- > Nombre d'heures : 36.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement neuvième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences psychologiques, sciences de l'éducation
- > Code ELP : 4PgPCECP
- > En savoir plus : <https://dep-psycho.parisnanterre.fr>

Présentation

Cette unité est l'occasion de présenter les divers langages informatiques sur lesquels reposent la conception et la réalisation des logiciels éducatifs. L'objectif est de donner une maîtrise suffisante de concepts liés à l'utilisation de ces langages afin que l'étudiant soit en mesure de dialoguer avec des spécialistes du domaine mais aussi de voir les possibilités et impossibilités lors de la conception de dispositifs éducatifs informatisés. Cette unité est structurée par une pédagogie par projet où l'initiative de l'apprentissage est laissée à l'étudiant en fonction de ses objectifs. Ses derniers sont liés à la réalisation d'une application éducative utilisant les technologies présentées durant le cours. L'enseignant a principalement pour rôle de mettre à disposition une collection de ressources autour des différentes technologies et d'assister les étudiants dans la réalisation de leur projet.

Objectifs

Évaluation

Examen standard, dérogatoire, 2nde session : examen terminal : réalisation d'un projet éducatif informatisé utilisant un ou plusieurs langages.

Compétences visées

communiquer avec des développeurs informatiques

Contact(s)

- > **Laure Leger-chorki**
Responsable pédagogique
lleger-chorki@parisnanterre.fr