

S'initier à la programmation informatique

Rapport écrit et/ou QCM d'une durée maximale de 2H (en présentiel ou en distanciel) (50%) et note de participation orale ou de soutenance orale (50%).

Infos pratiques

- > ECTS : 4.5
- > Nombre d'heures : 24.0
- > Niveau d'étude : BAC +5
- > Période de l'année : Enseignement neuvième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral
- > Composante : Sciences économiques, gestion, mathématiques et informatique
- > Code ELP : 4EgETg06

Présentation

Thématique du cours :

- comprendre un développeur : qu'est-ce que le front-end, le back-end, un exemple de front et de back, les différents langages
- Un outil de maquettage d'application ou de site internet :
- Différents outils pour pallier le manque de développeurs : Automatisation (IFTT), analytique, Automatisation mail, mailing analytics
- Présentation de Shopify et Goodbarber si nous avons le temps

Objectifs

- Savoir développer un projet en tenant compte de l'UI et l'UX
- Savoir parler à un développeur
- Connaître des outils de Marketing Automation
- Mêler études de marché et développement d'un prototype
- Maîtrise de FIGMA, initiation Shopify

Évaluation

Session unique :