

Langages et outils de développement pour l'enseignement / apprentissage



Niveau d'étude
Bac +4



ECTS
3 crédits



Composante
UFR Langage,
lettres et arts
du spectacle,
information et
communication

- > **Langue(s) d'enseignement:** Français
- > **Forme d'enseignement :** Cours magistral
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Ce cours informatique vise la production Web à des fins de e-learning, en abordant les langages de programmation et outils de développement « socles ».

- Il fait suite au cours "Informatique, Web et Multimédia" du S7 et s'appuie sur la compétence de création d'un site web (HTML-CSS) ;
- Il est articulé avec le cours "Bases de la programmation e-learning" du S7 ;
- Il traite de la programmation côté client (langage de type javascript, etc.) ;
- Il introduit la programmation côté serveur pour la gestion des bases de données (langages de types PHP, MySQL, etc.)
- Il prépare à l'EC de même nom du S8 centrée sur la réalisation en équipe de sites e-learning, dans le cadre de projets conçus au S7, en lien avec les enseignements de conduite de projet et un accompagnement didactique.

Objectifs

Objectifs

- Renforcer les bases de la programmation, transférer les compétences en divers langages

- Renforcer la compréhension de l'architecture client-serveur
- Programmer un site côté client (langages et outils)
- Programmer un site web dynamique utilisant des bases de données (langages et outils)
- Conception technologique d'un site, choix des technologies relativement aux fonctionnalités à développer

Heures d'enseignement

Langages et outils de développement pour l'enseignement /
apprentissage - CMTD

Cours magistral - Travaux dirigés

24h

Contrôle des connaissances

E/0

Période : Semestre 7

Compétences visées

- Savoir développer un site web dynamique pour le e-learning en utilisant les technologies vues en cours
- Savoir choisir la bonne technologie – langages, outils - en fonction des besoins du site
- Mettre en œuvre les compétences technologiques PHP, MySQL, Javascript, etc.
- Renforcer les compétences de programmation
- Savoir s'approprier dans la documentation d'un langage un nouveau type d'objet (propriétés, méthodes) et l'exploiter pour des besoins donnés
- Savoir trouver et s'approprier du code existant en l'adaptant aux besoins
- Travailler en équipe
- Travailler avec rigueur et précision

Activité-clé de la démarche par compétences du parcours :

Développer, programmer et intégrer des activités d'apprentissage, des séquences, des formations en langues à distance, hybride ou en présentiel pour des publics cibles.

Infos pratiques

Lieu(x) ville

› Grenoble



Campus

› Grenoble - Domaine universitaire