

Plan de cours : 35 / 2021-05-25

Introduction informatique Technologies

Objectifs:

- Finalisation exercice d'introduction : algorithmique débranchée ;
- Discussion sur les grands chapitres qui seront abordés en programmation ;
- Présentation des références :
 - Livres, articles, liens.
- Tour d'horizon sur les connaissances en technologies numériques et le web :
 - Connaissances : architecture, machines, réseau, protocoles ;
 - Présentation du hardware ;
 - Comprendre les langages de programmation et leurs diverses utilisations ;
 - Introduction aux technologies web ;
 - Analyse illustrative d'une application web.

Séquence:

- Fin exercice algorithmique ;
- Présentation du cours de programmation (2 semestres) ;
- Présentation et discussion sur les références : livres, articles, liens ;
- Présentation de l'histoire de l'informatique, des technologies et de la programmation ;
- Introduction aux langages informatiques ;
- Introduction aux technologies web et leurs différentes composantes ;
- Petit exercice d'analyse d'une application web.

Moyens:

- Documents des outils de gestion de projet distribués, et présents sur le site DIP Moodle ;
- Exposés par groupe ;
- Diapositives du cours, ordinateurs, beamer, tableau.

Validation des objectifs

À la fin du cours, nous lirons les objectifs. Cochez les objectifs que vous avez atteints.

Pour les objectifs non atteints, posez des questions ou prévoir une révision avant le prochain cours.

Savoir à atteindre:

- Je peux expliquer ce qu'est un algorithme et son importance dans le développement informatique ;
- Je connais les thématiques et les chapitres abordés dans le cours de programmation ;
- Je sais trouver toutes les références sur la documentation du cours ;
- J'ai une vision sur l'histoire de l'informatique ;
- Je connais les principaux composants d'un ordinateur ;
- Je comprends ce que sont les langages informatiques et je connais quelques noms de langage ;
- Je connais les différentes parties de la technologie web.

Savoir-faire à atteindre :

- Je peux comprendre une petite application web sous l'angle du développeur ;
- Je suis capable de visualiser les parties principales d'une petite application web.