

Licence Sciences de la vie et de la Terre

Introduction à la programmation

Informations

Composante : Faculté des Sciences

Responsable

Mathias GAUDUCHON (Responsable UE)

Langue(s) d'enseignement

Français

Contenu

L'enseignement proposé par cette UE a pour vocation d'initier les étudiants aux bases de l'algorithmique et la programmation en Python. À l'opposé de l'utilisation de logiciels ou de toolbox "clefs en main", l'objectif est au contraire d'être capable de partir d'un problème à analyser, de développer soi-même un algorithme permettant d'y apporter une solution et enfin d'implémenter un programme informatique. Les enseignants prendront soin de proposer des exercices et problèmes d'application associés au contexte scientifique des sciences de la mer.

Compétences à acquérir

Mettre en application des outils informatiques (langage de programmation) pour répondre à des problématiques en sciences de la mer.

Confronter un modèle par comparaison de ses résultats aux observations et aux données expérimentales et apprécier ses limites de validité.

Identifier les sources d'erreur ou de variabilité pour estimer l'incertitude et la validité d'un résultat expérimental ou numérique

Modalités d'organisation

Travail sur machine, apprentissage par problème.

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 40 heures
- Travaux dirigés: 40 heures

Codes Apogée

- SVT4U96L [ELP]

Pour plus d'informations

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 04/10/2024