

Licence Sciences de la vie et de la Terre

Programmation pour les sciences de la mer

Informations

Composante : Faculté des Sciences

Responsable

Mathias GAUDUCHON (Responsable UE)

Langue(s) d'enseignement

Français

Contenu

Cette UE fait suite à l'UE Introduction à la programmation de la deuxième année de licence SVT parcours Mer, dans laquelle les étudiants apprennent les bases de l'algorithmique et de la programmation en traitant des problèmes simples, mais en programmant chaque élément avec les commandes natives de Python. Dans cette UE, les étudiants apprennent à utiliser des outils de programmation de plus haut niveau, notamment à travers les bibliothèques classiques de calcul scientifique de Python, ainsi que les bibliothèques graphiques de représentation de données. Cela permet de mener un parallèle "numérique" des enseignements des UE de modélisation et de régression et analyse de données, en fournissant des illustrations et en permettant aux étudiants de s'approprier de manière plus concrète certaines des notions théoriques vues dans ces cours, et plus généralement en 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.

Prérequis recommandés

Introduction à la programmation - Bases de la programmation en Python.

VOLUME HORAIRE

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

Codes Apogée

- SVT5UC4L [ELP]

Pour plus d'informations

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

