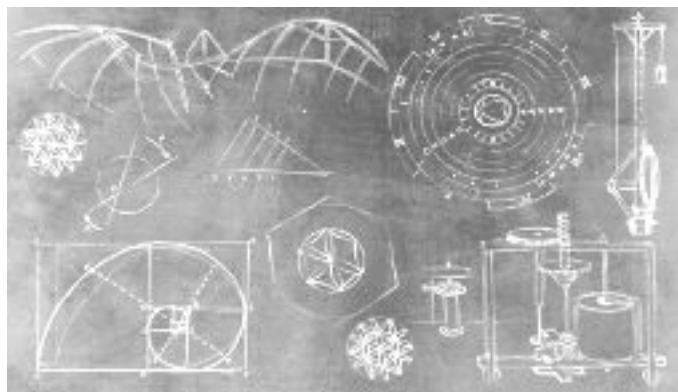


L'écriture numérique "étendue" (par l'image, l'audio, la vidéo, la 3D, la programmation) est-elle une nouvelle compétence transversale accessible à tous ? Pour quoi faire ?

Ateliers gratuits basés sur des logiciels libres ou gratuits et matériels à bas coûts ou détournés.

PDF : mob.u-strasbg.fr/lab/ateliers.pdf
François Schnell au Lab (Atrium)



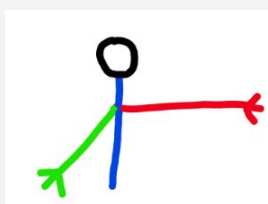
Ateliers Création visuelle et sonore



- [La photo "intelligente" sur smartphone, du cadrage au partage](#)
- [Créer des vidéos et des screencasts avec OBS](#)
- [Réaliser des vidéos avec son smartphone ou sa tablette](#)
- [Dessiner avec un stylet et Krita \(prêt d'une tablette graphique\)](#)
- [Créer des objets 3D avec Blender 2.8](#)
- [Montage vidéo \(Open Space Visuel/son\)](#)
- [Gif animés \(Open Space Visuel/son\)](#)
- [Captation, édition audio, podcasts \(Open Space Visuel/son\)](#)

Ateliers Code et Makers

- [#Programmer sa page web \(1/3\) : HTML](#)
- [#Programmer sa page web \(2/3\) : CSS](#)
- [#Programmer sa page web \(3/3\) : Javascript](#)
- [Apprendre à #programmer avec Python](#)
- [Découvrir les Data Sciences avec Python et Jupyter Notebooks](#)
- [Découvrir et programmer un moteur de jeu avec Godot](#)
- [Augmenter sa productivité avec son clavier d'ordinateur](#)
- [Nano-ordinateurs avec Raspberry Pi et Python \(Open Space Code/Makers\)](#)



Open spaces thématiques (conseil, co-learning...)

- [Thème Visuel/son](#)
- [Thème Code et Makers](#)

Calendrier Décembre 2018 à fin Avril 2019

Fin décembre 2018: Lundi 10 [Montage](#), Mercredi 12 [Stylet](#), Lundi 17 [Podcast](#), Mercredi 19 [Vidéo mobiles](#)

2019	Mardi Code/Maker		Mercredi Visuel/son		Jeudi Code/Maker		Vendredi
	Atelier	Open	Atelier	Open	Atelier	Open	
	12h15 - 14h	14h - 16h	12h15 - 14h	14h - 16h	12h15 - 14h	14h - 16h	12h15 - 14h
S3 14/01	HTML	Code/Maker	OBS	Visuel/Son	CSS	Code/Maker	
S4 21/1	Javascript	Code/Maker	Smartphone	Visuel/Son	Python	Code/Maker	
S5 28/1	Jupyter	Code/Maker	Stylet/Krita	Visuel/Son		Code/Maker	Photo/Smart
S6 4/2	Godot	Code/Maker	Blender	Visuel/Son	Clavier	Code/Maker	
S7 11/2	HTML	Code/Maker	OBS	Visuel/Son	CSS	Code/Maker	
S9 25/2	Javascript	Code/Maker	Smartphone	Visuel/Son	Python	Code/Maker	
S10 4/3	Jupyter	Code/Maker	Stylet/Krita	Visuel/Son		Code/Maker	
S11 11/3	Godot	Code/Maker	Blender	Visuel/Son	Clavier	Code/Maker	
S12 18/3	HTML	Code/Maker	OBS	Visuel/Son	CSS	Code/Maker	
S13 25/3	Javascript	Code/Maker	Smartphone	Visuel/Son	Python	Code/Maker	
S14 1/4	Jupyter	Code/Maker	Stylet/Krita	Visuel/Son	Godot	Code/Maker	
S15 8/4		Code/Maker	Blender	Visuel/Son	Clavier	Code/Maker	
S17 22/4	HTML	Code/Maker	OBS	Visuel/Son	CSS	Code/Maker	
S18 29/4	Javascript	Code/Maker	Féié	Visuel/Son	Python	Code/Maker	

Groupe Facebook (questions, informations, calendrier...)

<https://www.facebook.com/groups/labccn/>

Ce PDF : mob.u-strasbg.fr/lab/ateliers.pdf
(ou QR code à droite)

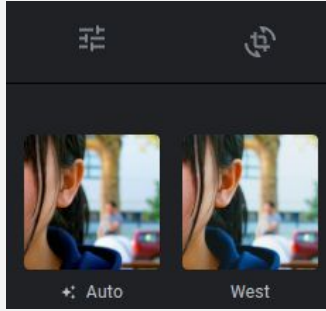
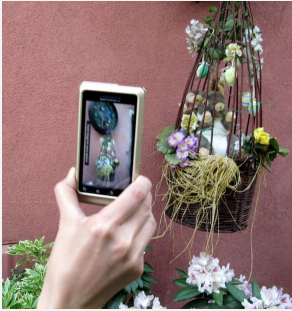
Les ateliers du lab numérique



mob.u-strasbg.fr/lab/ateliers.pdf



La photo "intelligente" sur smartphone, du cadrage au partage



Description

Les caméras de nos smartphones sont toujours disponibles et possèdent de nombreuses apps qui révolutionnent le domaine de la photo.

Dans ce contexte, cet atelier vous aidera à mieux comprendre les fondamentaux (lumière, cadrage, mise au point) pour profiter au mieux des nouvelles possibilités de traitement et partage de nos smartphones. Nous jouerons en particulier avec les apports récents de l'intelligence artificielle, un domaine en pleine expansion.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 10 maximum

Pré-requis :

- venir avec son smartphone évidemment. A défaut nous avons quelques tablettes iPad et Android que nous pourrions vous prêter.

Objectifs et compétences :

- améliorer sa prise de vue photographique (lumière, cadrage, mise au point)
- retoucher sa photo
- quels outils pour stocker et partager ?
- app : exemple de Google Photos et Instagram
- profiter des apports de l'intelligence artificielle
- partage d'expérience des participants (outils, usages)

Inscription : [Dates](#) ainsi que lors des "[open spaces visuel/sonore](#)" (les mercredis 14h-16h)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

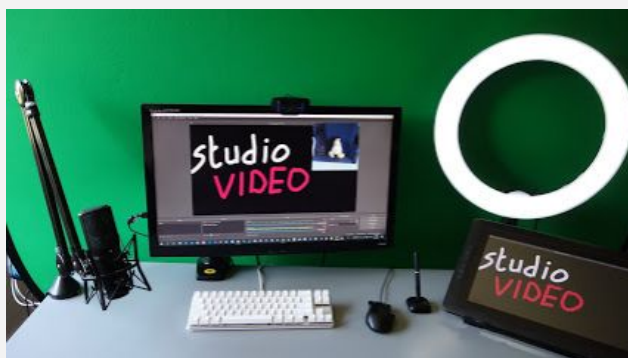
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

Créer des vidéos et des screencasts avec OBS



Description

Véritable régie vidéo, OBS est un logiciel libre de création et diffusion vidéo. Nous l'utiliserons pour enregistrer notre écran, une webcam ou d'autres sources pour réaliser des tutoriels, capsules, enregistrer une conférence ou pour faire du direct. Très utilisé par les Youtubers, streamers et gamers, OBS est bien plus simple à utiliser qu'il ne semble. Son efficacité et versatilité vous permettront d'imaginer tous types de scénarios sans nécessiter de montage.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 10 maximum

Pré-requis :

- télécharger et installer le logiciel [OBS](#) avant la séance
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- s'initier à la captation audio et vidéo depuis un ordinateur Windows, Mac ou Linux
- s'initier au logiciel OBS
- comprendre comment produire des contenus type tutoriels ou capsules
- découverte et initiation à des équipements optionnels (micros USB, fond vert, lampe LED...)
- découverte du [studio du Lab](#) (ressource disponible pour les usagers de l'université)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "outils desktop")

Réaliser des vidéos avec son smartphone ou sa tablette



Description

Nos smartphones disposent de caméras performantes et offrent de nombreuses possibilités pour imaginer, créer et partager tous types de contenus vidéo (pitches, instantanés, storytelling...)

Nous utiliserons nos smartphones ou tablettes pour nous familiariser avec les techniques de prise de vue et de montage.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 10 maximum

Pré-requis :

- Installer le logiciel [iMovie](#) si vous êtes sur iOS
- Installer le logiciel [KineMaster](#) si vous êtes sur Android
- prévenir l'intervenant si vous ne disposez pas de smartphone ou tablette (nous vous en préparerons un)

Objectifs et compétences :

- s'initier à la captation vidéo sur smartphone ou tablette (cadrage, lumière, etc)
- s'initier aux apps iMovie (sur iOS) ou KineMaster (sur Android)
- produire un montage sur votre smartphone de type capsule ou pitch
- découverte d'équipements optionnels (stabilisateurs, pieds, micros...)
- découverte du [studio du Lab](#) (ressource disponible pour les usagers de l'université)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

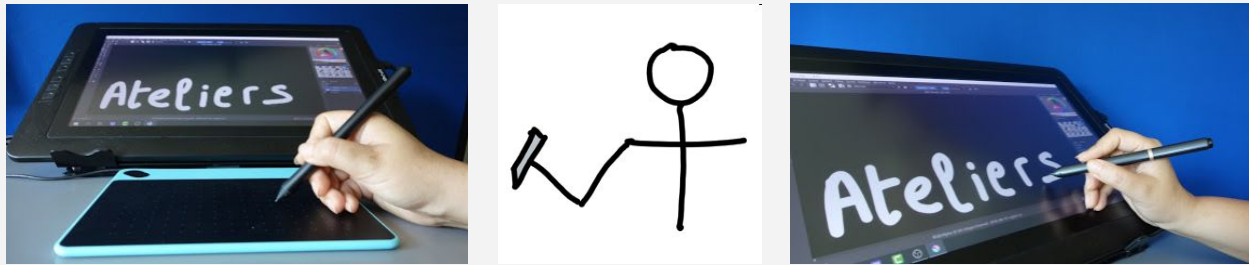
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "outils mobiles")

Dessiner avec un stylet et Krita (prêt d'une tablette graphique)



Description

Les stylets et tablettes graphiques sont des périphériques abordables (environ 60€ pour l'ensemble) permettant d'écrire ou dessiner directement avec son ordinateur habituel. Lors de l'atelier vous pourrez vous familiariser avec leur maniement pour écrire textes et schémas (dans l'esprit de la "Khan Academy") ou vous initier au dessin et à la peinture numériques.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 6 maximum

Pré-requis :

- aucun, des ordinateurs portables seront à disposition

Objectifs et compétences :

- s'interroger sur l'utilité des stylets en découvrant des exemples d'usage
- découvrir des logiciels utilisant les stylets comme Krita ou OneNote.
- se familiariser avec l'usage d'une tablette graphique Wacom One Medium
- possibilité de tester différentes tablettes pour graphistes (Wacom One Medium, Intuos Small, Cintiq, ...)

Inscription : [Dates et inscription](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

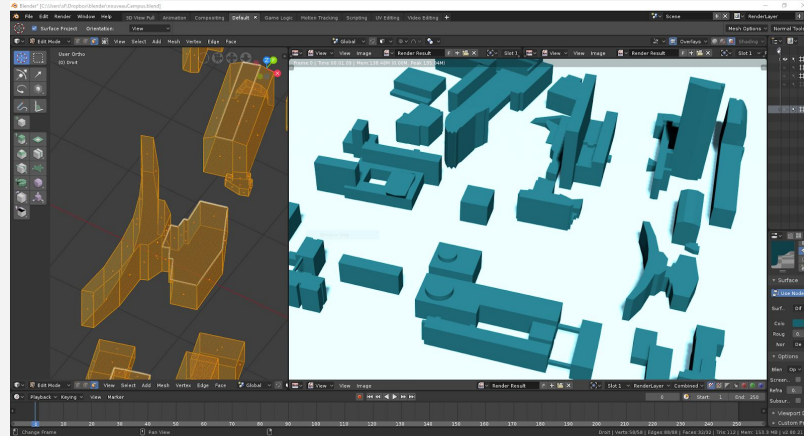
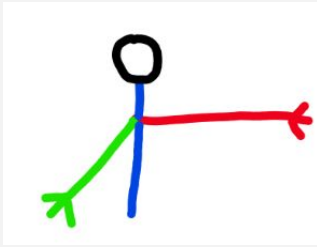
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

Créer des objets 3D avec Blender 2.8



Description

Blender est un logiciel de création 3D versatile, libre et multiplateforme. Il s'appuie sur une grande communauté active mais a cependant la réputation d'être difficile au premier abord. Dans cet atelier pratique, vous pourrez obtenir des conseils pour bien débiter tout en fabriquant vos premiers modèles.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- télécharger et installer le logiciel [Blender 2.8](#) (version Beta)
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- s'initier aux principes de la modélisation 3D
- bien débiter avec la nouvelle interface Blender 2.8
- créer ses premiers objets et un premier rendu
- créer une première animation

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

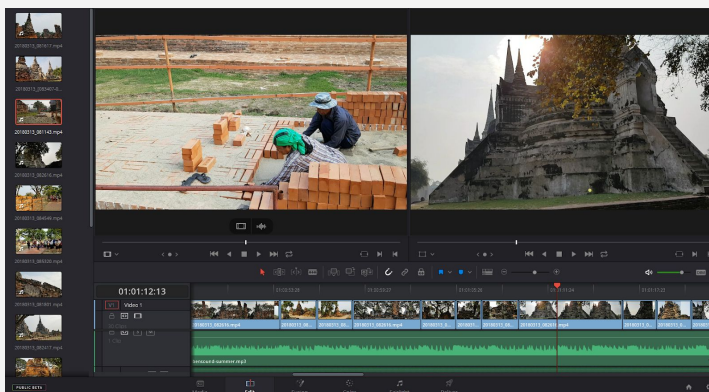
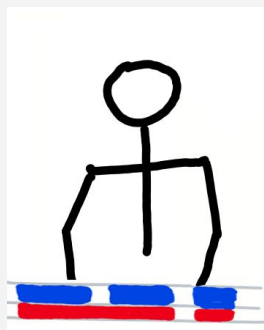
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

Initiation au montage vidéo



Description

Envie de vous initier à la narration et au montage vidéo ? Découvrez les concepts et outils présents dans tout logiciel de montage. Choisissez un logiciel en fonction de votre équipement (voir pré-requis). Lors de l'atelier vous serez regroupés par logiciel pour réaliser un montage à partir d'extraits.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- installer un logiciel de montage gratuit si vous avez un ordinateur portable :
 - pour un Mac ? installez [iMovie](#)
 - pour un PC peu puissant installez [Shotcut](#)
 - pour un PC puissant (8Go de Ram, puce graphique) : [Davinci Resolve](#)
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- comprendre les concepts et outils qu'on trouve dans tout logiciel de montage vidéo
- comprendre comment raconter une histoire au format vidéo
- savoir utiliser un logiciel de montage vidéo pour faire un montage simple

Dates : Sur demande pour un groupe ou individuellement lors des "open spaces [visuel/son](#)" (les mercredis 14h-16h)

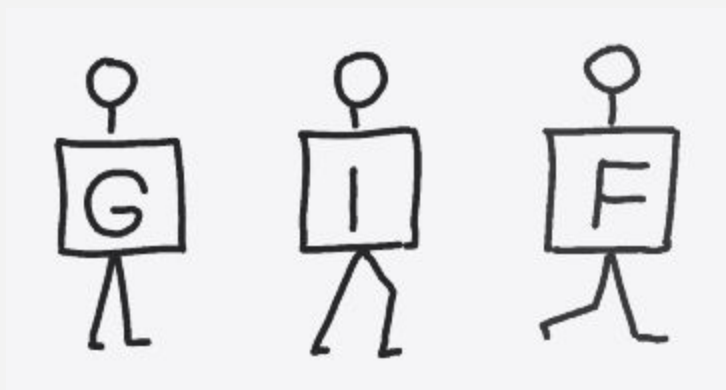
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "outils Desktop")

Réaliser des Gif animés, pourquoi et comment ?



Description

Les Gif animés sont des images animées construites à des fins artistiques, humoristiques ou pédagogiques. Ils constituent un médium à mi chemin entre image et vidéo. La maturité des outils de création explique leur appropriation actuelle.

Dans cet atelier nous utiliserons quelques outils gratuits comme Screen2gif (Windows) ou Giphy (Mac) pour créer nos propres Gifs.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)
- installer [screen2gif](#) sur Windows
- installer [Giphy capture](#) sur Mac

Objectifs et compétences :

- comprendre l'histoire et les usages possibles des gif animés
- savoir en produire simplement (capter son écran, ajouter des textes, etc)

Dates : Lors des "[open spaces visuel/sonore](#)" (les mercredis 14h-16h)

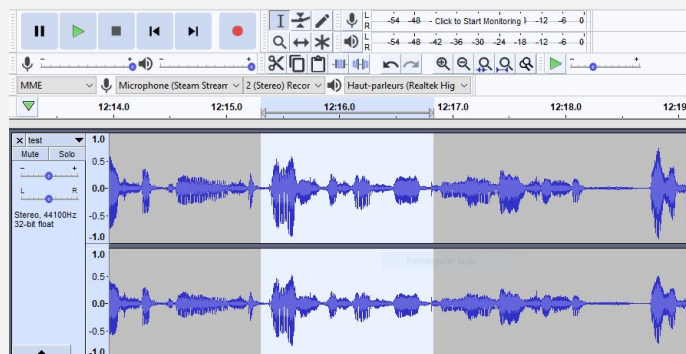
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

Initiation à la captation et édition audio, création de podcasts



Description

Il n'y a pas que la création vidéo : les émissions audio comme les podcasts, d'origine amateur, connaissent aussi une popularité croissante. Quels équipements et logiciels dans ce contexte ? Nous verrons comment enregistrer sa voix avec une qualité suffisante, éditer le résultat avec Audacity et publier sous forme de fichier mp3 ou de podcasts (vers diverses plateformes ou flux RSS).

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- télécharger et installer le logiciel Audacity avant la séance ([lien](#))
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- s'initier à la captation audio avec différents types de micros
- s'initier à l'édition de fichier audio avec Audacity
- savoir publier un fichier audio
- comprendre ce qu'est un podcast audio et comment en publier un
- découverte du [studio du Lab](#) (ressource disponible pour les usagers de l'université)

Dates : Sur demande pour un groupe ou individuellement lors des [open spaces visuel/son](#) (les mercredi 14h-16h)

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

#Programmer sa page web (1/3) : HTML



```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Programmer sa page web 1/3</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```



Description

Dans cette série de trois ateliers vous créerez votre page web personnelle ou professionnelle (single-page) avec plusieurs sections (par exemple "à propos", "portfolio", "contact"). Atelier 1 (le squelette = HTML), atelier 2 (le look = CSS), atelier 3 (allons au-delà = Javascript).

Pour ce premier atelier nous découvrons HTML pour définir le contenu : la tête ("head"), le corps ("body") et d'autres "membres" ("tags") que vous apprendrez à *incanter*-utiliser.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- installer [Visual Studio Code](#) sur votre ordi portable
- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- explorer une page web pour comprendre sa constitution
- découvrir et savoir utiliser les balises HTML les plus importantes
- se familiariser avec un éditeur de code moderne ([Visual studio Code](#))

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "HTML/CSS")

#Programmer sa page web (2/3) : CSS



```
19 #header {
20     font-family: 'Annie Use Your Telescope';
21     position:fixed;
22     top:0px;
23     left:0px;
24     font-size: 2em;
25     background: #999;
26     word-spacing: 30px;
```



Description

Dans cette série de trois ateliers nous apprenons à créer une page web personnelle (single-page). Atelier 1 (le squelette : HTML), atelier 2 (le style : CSS), atelier 3 (plus d'interaction : Javascript).

Vous partirez de la page que vous avez faite dans le premier atelier (ou d'une page que je vous donnerai si vous prenez l'atelier en cours). Dans ce second atelier, vous utiliserez CSS pour donner l'allure que vous souhaitez à votre page (positionnements, couleurs, tailles, marges, etc...).

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- avoir assisté à l'atelier HTML précédent ou avoir déjà des notions d'HTML
- installer [Visual Studio Code](#) sur votre ordi portable
- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- comprendre l'intérêt de séparer contenu (HTML) et allure (CSS).
- découvrir les principales commandes CSS et en utiliser certaines sur votre page
- se familiariser avec un éditeur de code moderne (ici Visual studio Code)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "HTML/CSS")

#Programmer sa page web (3/3) : Javascript



```
<script type="text/Javascript">
  var tafac="Unistra";
  alert("Programmer sa page web (3/3)");
  console.log("Hello " + tafac);
</script>
```



Description

Dans cette série de trois ateliers nous apprenons à créer une page web personnelle (single-page). Atelier 1 (le squelette = HTML), atelier 2 (habillement = CSS). Pour ce troisième atelier nous découvrirons Javascript, un langage de programmation fonctionnant directement dans la page web du navigateur. Vous partirez de la page que vous avez faite dans les premier et deuxième ateliers (ou d'une page que je vous donnerai si vous l'atelier prenez en cours). Javascript nous permet d'aller au delà des possibilités d'HTML et CSS; nous programmerons par exemple un slideshow ou une visualisation de données.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- avoir assisté aux deux ateliers précédents ou être déjà familier avec HTML et CSS
- installer [Visual Studio Code](#) sur votre ordi portable
- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- identifier et comprendre l'utilité de Javascript dans une page
- apprendre les bases de Javascript
- se familiariser avec un éditeur de code moderne (ici Visual studio Code)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "Javascript")

Apprendre à #programmer avec Python (découverte)



```
ateliers=["python", "Javascript", "HTML", "CSS"]
for atelier in ateliers:
    print("J'assure en " + atelier)
```



Description

Python est un langage de programmation dynamique de haut niveau (proche du langage humain). D'origine universitaire, Python est un excellent choix de premier langage utilisable dans de nombreux domaines (data sciences, web, graphisme, etc).

Ce tour d'horizon interactif de Python vous permettra d'écrire vos premières commandes et de vous familiariser avec la "bête".

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- installer [python 3.7](#)
- installer [Visual Studio Code](#) sur votre ordi portable
- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- découvrir ce qu'on peut faire avec Python
- première pratique de Python pour réaliser ses premiers scripts
- se familiariser avec un éditeur de code moderne (ici Visual studio Code)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

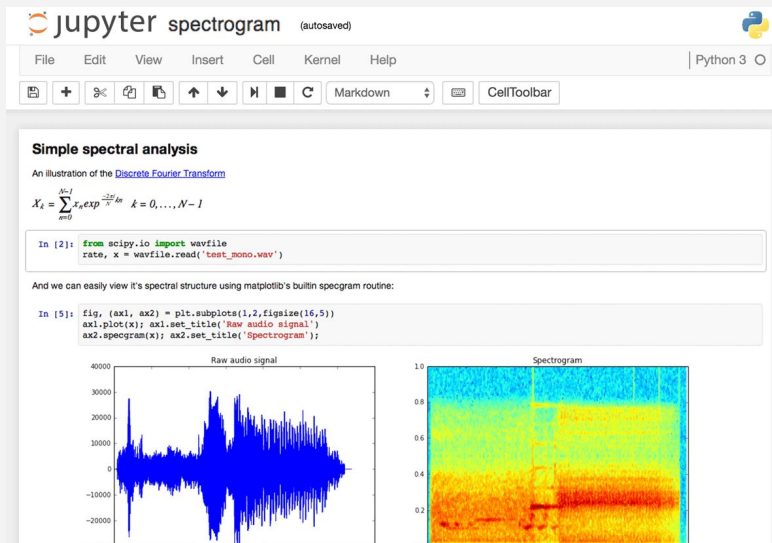
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "Python")

Découvrir les Data Sciences avec Python et Jupyter Notebooks



Description

Python est un langage de programmation très utilisé en Data Sciences. Nous verrons son utilisation avec l'outil [Jupyter](#) permettant de présenter, manipuler et visualiser des données avec quelques "bibliothèques" additionnelles ([pandas](#), [matplotlib](#)...). Nous enquêterons sur la catastrophe du Titanic à partir d'un jeu de données (fichier .csv). Si il nous reste du temps nous analyserons les cours financiers (via [quandl](#))

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- idéalement avoir assisté à l'atelier de découverte de Python (ou avoir quelques notions)
- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- installer [python](#) 3.7

Objectifs et compétences :

- découvrir les data sciences et en particulier les Jupyter Notebooks
- importer et manipuler des données avec pandas dans un Notebook
- faire une visualisation avec matplotlib dans un Notebook

Inscription : [Dates et inscription](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "Python > Data Science")

Découverte du moteur de jeu Godot et premier projet



Description

Les moteurs de jeux sont des outils essentiels au développement d'un jeu vidéo ou d'un jeu sérieux. Nous découvrirons Godot, un moteur de jeu 2D ou 3D, libre, multiplateforme et léger. Pour se familiariser avec Godot nous programmerons le début d'un jeu 2D (déplacement d'un personnage, obstacles,...) dans un langage très proche de Python (GDscript).

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 8 maximum

Pré-requis :

- idéalement avoir assisté à l'atelier de découverte de Python (ou avoir quelques notions d'un langage de programmation)
- bonne maîtrise générale de votre ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)

Objectifs et compétences :

- comprendre l'utilité d'un moteur de jeu pour le développement d'un jeu
- découvrir le fonctionnement du moteur de jeu Godot
- programmer le début d'un jeu en 2D (déplacement d'un personnage, obstacles, etc)

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

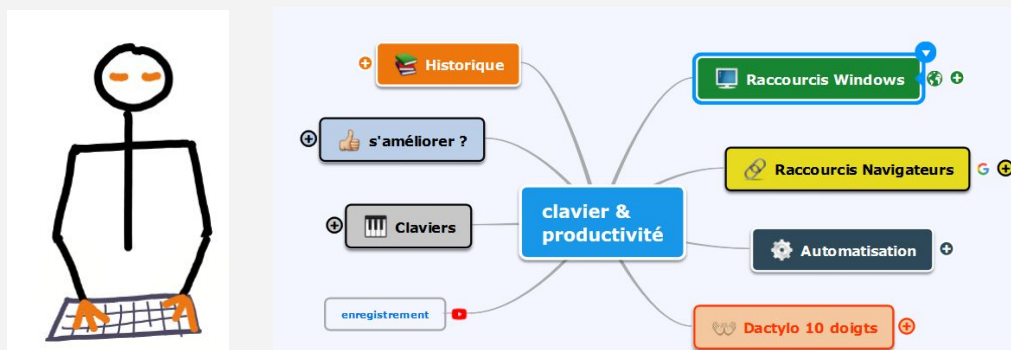
Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#) (branche "Python > Data Science")

Augmenter sa productivité avec son clavier d'ordinateur



Description

Nous interagissons avec un clavier tous les jours sans avoir appris à l'utiliser de façon optimale. Dans cet atelier nous améliorerons notre confort et notre productivité par diverses techniques (raccourcis clavier, raccourcis pour les navigateurs, utilitaires, utilisation des dix doigts...)

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 10 maximum

Pré-requis :

- pour une meilleure appropriation nous vous invitons à venir avec votre propre ordinateur portable (prévenir l'intervenant si vous souhaitez qu'on vous en prépare un)

Objectifs et compétences :

- connaître les différents types de claviers
- connaître les raccourcis clavier les plus utiles sur Windows et Mac
- connaître les raccourcis clavier les plus utiles sur Firefox et Chrome
- découvrir quelques outils pour modifier le comportement du clavier
- découvrir des outils pour apprendre à taper au clavier avec ses 10 doigts

Inscription : [Dates](#)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)

Découverte des nano-ordinateurs, #programmer un Raspberry Pi avec Python



Description

Les Raspberry Pi sont des “nano-ordinateurs” destinés à l'origine à l'enseignement de l'informatique et de la programmation dans les écoles anglaises. Sa nature ouverte (capteurs, sorties...) et son faible prix (10 à 40 €) en ont fait un outil indispensable pour les bricoleurs (plus de 10 millions d'unités vendues dès 2016).

Nous explorerons leur utilisation et écrirons un programme en Python pour réaliser un timelapse avec une webcam qui pourra s'activer en fonction de certaines conditions.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 1h30

Nombre de participants : 6 maximum

Pré-requis :

- bonne maîtrise générale d'un ordinateur (notion de fichiers, dossiers, etc)
- anglais de base (atelier en français mais certains documents en anglais)
- idéalement avoir assisté à l'atelier de découverte de Python (ou avoir quelques notions)

Objectifs et compétences :

- découvrir les nano-ordinateurs, différence entre Raspberry Pi et Arduino
- découvrir le Raspberry Pi et sa version de Linux
- programmer un projet concret de timelapse en Python

Dates: Découverte lors des [Open spaces Code/Makers](#) (les mercredis 14h-16h)

Le nombre de participants étant restreint merci de prévenir au plus tôt pour libérer la place en cas d'empêchement.

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

Support de l'atelier : [carte mentale](#)



Description

Le Lab est ouvert autour de la **création visuelle et sonore** pour :

- **continuer** ou finaliser **un atelier** (seul ou à plusieurs)
- se renseigner ou se faire **conseiller** (outils ? usages ? projets ?)
- **tester**, utiliser ou emprunter du **matériel**
- rencontrer d'autres **personnes** et apprendre ensemble (**co-learning**)
- s'initier et se faire conseiller pour la **captation et édition audio**, le **montage vidéo**, les **gif animés**, etc

Quelques **ressources matérielles** à votre disposition :

Studio d'enregistrement "Youtuber" (micros, écran vert, lampes,...), matériel d'enregistrement mobile (micros, enregistreurs, stabilisateurs...), tablettes graphiques, scanner 3D, PC portables et tablettes, etc.

Quelques **compétences logicielles** sur lesquelles je peux vous aider :

Vidéo (OBS, Shotcut, Davinci Resolve, iMovie), Audio (Audacity, Anchor), GIF (screen2gif, Giphy), dessin (Krita, One Note), etc.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 2h

Pré-requis :

- **aucun, vous pouvez venir en cours de route**

Objectifs et compétences :

- voir description

Dates et inscription : [Les mercredis 14h-16h](#) inscription non nécessaire (16/1, 23/1, 30/1, 6/2, 13/2, 27/2, 6/3, 13/3, 20/3, 27/3, 3/4, 10/4, 24/4, 1/5) .

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)



Description

Le Lab est ouvert autour de la **programmation** et des **makers**, pour :

- **continuer** ou finaliser un **atelier** (seul ou à plusieurs)
- se renseigner ou se faire **conseiller** (outils ? usages ? projets ?)
- **tester**, utiliser ou emprunter du **matériel**
- rencontrer d'autres **personnes** et apprendre ensemble (**co-learning**)
- découvrir les nano-ordinateurs **Raspberry Pi** ou **Arduino** (ou venez avec le vôtre)

Quelques **ressources matérielles** à votre disposition :

Raspberry Pi, Arduino, PC portables, tablettes, composants électroniques, capteurs, etc

Quelques **compétences logicielles** sur lesquelles je peux vous aider :

Langages de programmation (Python, Javascript, CSS, HTML), data sciences (Jupyter, Pandas, ...), outils pour le développement (Visual Studio Code), 3D (Blender), etc.

Informations pratiques

Public : tout public

Durée : 2h

Pré-requis :

- **aucun, vous pouvez venir en cours de route**

Objectifs et compétences :

- voir description

Dates et inscription : [Les Mardis et Jeudis 14h-16h](#). Inscription non nécessaire (15/1, 17/1, 22/1, 24/1, 29/1, 31/1, 5/2, 7/2, 12/2, 14/2, 26/2, 28/2, 5/3, 7/3, 12/3, 14/3, 19/3, 21/3, 26/3, 28/3, 4/4, 9/4, 11/4, 23/4, 25/4, 30/4, 2/5)

Lieu :

"Le Lab" du Centre de Culture Numérique (salle vitrée au rez-de-chaussée de l'Atrium, [plan](#)).

Intervenant : [François Schnell](#)

François Schnell

*Ingénieur en ingénierie logicielle
Ingénieur pour l'enseignement numérique
Chargé de médiation scientifique*

Pôle Stratégie et Transformation Numériques ([PSTN](#))



En charge du **Lab numérique** (au [Centre de Culture Numérique](#) de l'Université de Strasbourg).

L'écriture numérique "étendue" (par l'image, l'audio, la vidéo, la 3D, la programmation) est-elle une nouvelle **compétence transversale** accessible à tous, pour quoi faire ?

C'est le fil conducteur des [ateliers que j'anime](#) (gratuits, ouverts à tous).

Le Lab et le [PSTN](#) peuvent aussi vous **conseiller** sur vos **projets numériques**. N'hésitez pas à venir nous voir (Atrium, Le Lab) ou à [me contacter](#) (schnellf@unistra.fr, 03688 50016)