
Vers une collection de *podcasts* pour vulgariser les concepts informatiques

Lydie du Bousquet

*Université J. Fourier, Grenoble I, UFR IM2AG
Laboratoire d'Informatique de Grenoble, BP 72, 38402 Saint Martin d'Hères
lydie.du-bousquet@ujf-grenoble.fr*

RÉSUMÉ. L'École d'Informatique de l'Université J. Fourier – Grenoble I (UFR IM2AG) a entrepris la réalisation d'une bibliothèque de clips vidéo pour vulgariser l'informatique. Cet article décrit les objectifs de cette initiative.

ABSTRACT. The Computing Science School of the J. Fourier University (Grenoble I) is making a collection of video clip in order to popularise computer science. This article describes the objectives of this initiative.

MOTS-CLÉS : vulgarisation de l'informatique, clip vidéo, podcast

KEYWORDS: democratisation of computer science, video clip, podcast.

1. Introduction

Aux yeux du grand public, l'informatique n'est pas une science. Au mieux, l'informatique est considérée comme une technologie. L'enjeu est donc de faire comprendre les concepts principaux, les grandes problématiques et les solutions déjà mises en œuvres.

Des initiatives existent déjà. Par exemple, l'INRIA¹ met à la disposition du grand public des ressources pédagogiques pour expliquer des notions clefs. En particulier, de petites fiches qui permettent d'appréhender des notions informatiques² « de A à Z » ont été réalisées en collaboration avec le centre de vulgarisation de la connaissance de Faculté des Sciences d'Orsay, Université Paris-Sud³. De plus, l'internaute peut trouver de nombreux articles sur wikipédia illustrant l'informatique.

Ce que l'on peut constater à propos de ces ressources, c'est qu'elles sont essentiellement textuelles. Il est dommage de limiter la diffusion scientifique au seul support textuel, d'autant plus que le jeune public (enfants et adolescents) est très attiré par l'image.

¹ <http://interstices.info/>

² http://interstices.info/jcms/c_24463/linformatique-de-a-a-z

³ <http://www.cvc.u-psud.fr/>

2. Une bibliothèque de clips vidéo ou podcast

L'Ecole Universitaire d'Informatique (UFR IM2AG) de l'université Joseph Fourier cherche à construire une bibliothèque de clips vidéo courts (de 3 à 8 mn chacun) pour illustrer des notions élémentaires, des problèmes, des algorithmes, etc. L'objectif est de les rendre accessible au grand public, notamment sous forme de podcast (diffusion sur Internet). De telles initiatives existent pour d'autres domaines scientifiques, tels par exemple pour l'archéologie : INRAP propose ainsi sur son site web⁴ une collection de ressources vidéo (incluant des podcasts).

A terme, la bibliothèque de clips de l'école d'informatique couvrira :

- la description de l'informatique en tant que discipline : « le comment ça marche » (les concepts clefs)
- les métiers de l'informatique (en utilisant l'appui d'industriels)
- la recherche en informatique
- les démonstrations proposées à la fête de la science
- nos formations,
- des réalisations des étudiants (projets, stages,...) pour illustrer le contenu des formations.

Cette démarche de communication courte par l'image est un moyen d'enrichir un musée virtuel de différents types de présentations (concepts, de problématiques, applications...). C'est aussi un moyen de faire découvrir l'histoire de l'informatique au travers de témoignages, par exemple grâce à l'exploitation des documents de l'INA⁵, et provoquer l'étonnement et la curiosité.

3. Les difficultés

Construire une bibliothèque de clip vidéo pour le grand public est un vrai défi. La première difficulté réside dans la réalisation. Le résultat doit être essentiellement ludique. Il doit donner envie d'écouter d'autres clips. Il faut donc soigner la réalisation. Compte-tenu de la population visée (essentiellement des lycéens), nous avons choisi de réaliser des clips courts (pas plus de dix minutes).

La seconde difficulté est le choix des sujets. S'imposer d'apporter des réponses en moins de dix minutes implique de choisir des questions précises. Par ailleurs, les réponses apportées doivent être simples assez pour être comprises par tous, mais aussi suffisamment précises pour faire comprendre la difficulté du sujet. Par exemple, un des clips répondra à la question « Qu'est-ce que ça veut dire qu'un problème est NP-complet ? ».

⁴ <http://www.inrap.fr/>

⁵ Voir par exemple : <http://www.ina.fr/sciences-et-techniques/nouvelles-technologies/video/I05059673/le-fonctionnement-d-un-ordinateur.fr.html>

4. Perspectives

La réalisation de la bibliothèque au sein de l'École d'Informatique de l'université J. Fourier a commencé. C'est un travail qui va s'étendre sur la durée, mais qui a déjà intéressé de nombreux enseignants-chercheurs.