

Intitulé de l'UE	Projet web
Section(s)	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Manuel DUBRAY	20	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Projet web	20h	Manuel DUBRAY Ivan MILLER

Prérequis	Corequis
- Développement web - Design web 1 - Développement front-end	- Développement back-end - Outils de développement web - Design web 2

Répartition des heures
Projet web : 20h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Projet web : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Planifier des activités ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter le code du bien-être au travail ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique ◦ Intégrer les différents aspects du développement durable

- Développer sa créativité
 - Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs
 - Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes
 - Se différencier
 - Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Maîtriser les outils informatiques
 - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
 - Produire et traiter des images
- Concevoir et réaliser une communication interactive
 - Structurer et analyser la communication
 - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
 - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Analyser une demande complexe afin d'y apporter des solutions graphiques efficaces
- Planifier les tâches de chacun au sein d'un groupe de travail
- Créer, élaborer et concevoir des solutions graphiques, informatiques et technologiques répondant à des besoins précis
- Argumenter ses choix, les synthétiser graphiquement et les défendre face à un jury

Contenu de l'AA Projet web

Un workshop de plusieurs jours est organisé afin que les étudiants soient amenés à collaborer en groupes autour d'une demande professionnelle concrète et contextualisée par la création d'un site web graphique, ergonomique et fonctionnel.

Méthodes d'enseignement

Projet web : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, activités pédagogiques extérieures, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Projet web : syllabus, cahier de charges

Ressources bibliographiques de l'AA Projet web

- Miller Ivan, Syllabus de Développement web
- Miller Ivan, Syllabus de Développement front-end
- Dubray Manuel, Notes de cours en ligne

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Projet web : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Projet web :	
Projet 100%	

Année académique : **2019 - 2020**