

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Technologies web</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

Responsable(s)	Heures	Période
Ivan MILLER	20	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Technologies web	20h	Ivan MILLER

Prérequis	Corequis
- Développement back-end - Outils de développement web - Projet web	

Répartition des heures
Technologies web : 5h de théorie, 15h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Technologies web : Français

Connaissances et compétences préalables
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmique</li> <li>• Développement front-end</li> <li>• Développement web</li> <li>• Bases de données</li> </ul>

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> <li>◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Planifier des activités</li> <li>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Respecter le code du bien-être au travail</li> </ul> </li> </ul>

- Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
- Intégrer les différents aspects du développement durable
- Maîtriser les outils informatiques
  - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
- Concevoir et réaliser une communication interactive
  - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Utiliser le XML pour le stockage de données et son exploitation via PHP
- Utiliser AJAX et JSON
- Générer des graphiques animés (Visual Data) avec Canvas et SVG
- Choisir les technologies utiles à la réalisation d'un projet web

### Contenu de l'AA Technologies web

- XML, SVG, AJAX, JSON, Canvas
- Visualisation de données
- Activité workshop "TEKNIKA CODING DAY"

### Méthodes d'enseignement

**Technologies web** : cours magistral, approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels

### Supports

**Technologies web** : syllabus

### Ressources bibliographiques de l'AA Technologies web

MILLER Ivan, Syllabus de Technologies web, 2019

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
-------------------	--------------------------

<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Technologies web : Français
-------------------------------	-----------------------------

#### Méthode d'évaluation de l'AA Technologies web :

Projet : 20% (non remédiable en 2e session)

Travail d'analyse de site web : 10% (non remédiable en 2e session)

Workshop TEKNIKA CODING DAY : 20% (non remédiable en 2e session)

Examen écrit : 50%

Année académique : **2019 - 2020**