

Intitulé de l'UE	Développement web
Section(s)	- (6 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Ivan MILLER	75	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Développement web - pratique	50h	Joan CLAUS Johan DEPRETER
Développement web - théorie	25h	Ivan MILLER

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Développement web - pratique : 50h d'exercices/laboratoires
Développement web - théorie : 25h de théorie

Langue d'enseignement
Développement web - pratique : Français
Développement web - théorie : Français

Connaissances et compétences préalables
Aucun pré-requis

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques ◦ Utiliser une langue étrangère • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ 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'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente ◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel

- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - 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
 - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Créer une structure de site web en HTML
- Mettre en page un site web avec CSS
- Utiliser les outils de développement web des principaux navigateurs
- Optimiser la compatibilité des sites web dans les navigateurs actuels
- Optimiser l'adaptation des sites web à différentes résolutions d'écran (Responsive Design)
- Optimiser le référencement des sites web
- Optimiser l'ergonomie des sites web

Contenu de l'AA Développement web - pratique

- Exercices HTML
- Exercices HTML et CSS
- Exercices de Responsive Design
- Projet global

Contenu de l'AA Développement web - théorie

- HTML
- CSS
- Référencement
- Ergonomie

Méthodes d'enseignement

Développement web - pratique : travaux de groupes, approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels, Workshop

Développement web - théorie : cours magistral, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Développement web - pratique : syllabus, activités sur eCampus, Activités sur Quizzineur

Développement web - théorie : syllabus, activités sur eCampus, Activités sur Quizzineur

Ressources bibliographiques de l'AA Développement web - théorie

- BOUCHER Amélie, Ergonomie Web, éditions Eyrolles, 2007
- DRAILLARD Francis, Premiers pas en HTML5 et CSS3, éditions Eyrolles, 2013

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français

Méthode d'évaluation	<p>Partie Pratique 65%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Workshop "Teknika Coding Day" : 10% (non remédiable en 2e session) • Projet : 10% (non remédiable en 2e session) • Examen pratique : 45% (cours papiers ouverts) <p>Partie Théorie 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activités e-learning : 5% (sur Quizzineur) • Examen écrit : 30% <p>Attention, un étudiant absent à plus de 50% des séances pratiques peut se voir refuser l'accès aux examens de l'UE.</p>
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
<p>Développement web - pratique : non Développement web - théorie : non</p>	

Année académique : **2020 - 2021**