

Intitulé de l'UE	Technologies web
Section(s)	- (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"> • Développement web (HTML et CSS) • Développement front-end (JavaScript) • Développement back-end (PHP et bases de données MySQL)

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"> ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive ◦ 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

- 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

- Saisir le concept de Programmation Objet
- Utiliser XML pour le stockage de données
- Exploiter les fichiers XML via PHP
- Générer des graphiques avec SVG
- Implémenter des fonctionnalités AJAX et JSON dans un site en PHP
- Justifier le choix des technologies utiles à la réalisation d'un projet web

Contenu de l'AA Technologies web

- POO
- XML
- SVG (et Canvas)
- AJAX
- JSON
- 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

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Technologies web : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Technologies web :	
Projet : 20% (non remédiable en 2e session)	
Workshop TEKNIKA CODING DAY : 20% (non remédiable en 2e session)	
Examen écrit : 60%	

Année académique : **2020 - 2021**