

Intitulé de l'UE	Développement front-end
Section(s)	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Ivan MILLER	35	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Développement front-end	35h	Ivan MILLER Thierry QUEVY

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Développement front-end : 5h de théorie, 30h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Développement front-end : Français

Connaissances et compétences préalables
<ul style="list-style-type: none"> • Programmation (bloc 1, 1er quad) • Développement web (bloc 1, 1er quad)

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"> ◦ 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 <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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie • Concevoir et réaliser une communication interactive

- 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

Employer JavaScript et jQuery pour enrichir l'interactivité des pages web.

Contenu de l'AA Développement front-end

- JavaScript : intégration du JavaScript, variables, tableaux, opérateurs, structures conditionnelles, structures itératives, fonctions, objets, DOM, évènements, etc.
- jQuery : utilisation de jQuery, sélections d'éléments, manipulations du DOM, évènements, animations, etc.

Méthodes d'enseignement

Développement front-end : cours magistral, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Développement front-end : syllabus, activités sur eCampus, Activités sur www.quizzineur.be

Ressources bibliographiques de l'AA Développement front-end

- MONCUR Michael, JavaScript, CampusPress, 2001
- VAN LACKER Luc, JavaScript – Introduction et notions fondamentales, éditions eni, 2008

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Développement front-end : Français

Méthode d'évaluation de l'AA Développement front-end :

Examen pratique : 80% (cours papiers ouverts)
 Activités e-learning : 5% (sur Quizzineur)
 Projet : 15% (non rejouable en 2e session)

Année académique : **2021 - 2022**