

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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Manuel DUBRAY	20	Quad 2

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

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Développement web - Design web 1 - Développement front-end	- Développement back-end - Outils de développement web - Design web 2

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

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Projet web</b> : Français

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<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>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</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> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</li> <li>◦ Intégrer les différents aspects du développement durable</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité</li> </ul>

- 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 répondre à une demande professionnelle, concrète et contextualisée.

La demande concerne la réalisation de layouts graphiques et d'un site internet responsive, 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

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Projet web : Français

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

Projet 100%

Le workshop est uniquement organisé en première session durant l'année scolaire et donne lieu à une évaluation. La participation à celui-ci permet à l'étudiant de corriger son travail en deuxième session si il n'a pas obtenu la moyenne.

Pour des raisons d'organisation logistique, le workshop n'est donc pas réorganisé durant la deuxième session d'examen.

Attention, même en cas d'absence (même justifiée) en première session, l'étudiant n'a pas accès à la deuxième session.

Année académique : **2021 - 2022**