

<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
<b>Technologies web</b> : 5h de théorie, 15h d'exercices/laboratoires

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

Connaissances et compétences préalables
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement web (HTML et CSS)</li> <li>• Développement front-end (JavaScript)</li> <li>• Développement back-end (PHP et bases de données MySQL)</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> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</li> <li>◦ Intégrer les différents aspects du développement durable</li> </ul> </li> </ul>

- 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

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

Année académique : **2021 - 2022**