

| | |
|-------------------------|--|
| 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 | 24 | Quad 1 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|---------------------------|--------|---------------|
| Technologies web | 24h | Ivan MILLER |

| Prérequis | Corequis |
|---|----------|
| - Développement back-end - Outils de développement web - Projet web | |

| Répartition des heures |
|---|
| Technologies web : 4h de théorie, 20h d'exercices/laboratoires |

| Langue d'enseignement |
|------------------------------------|
| Technologies web : Français |

| Connaissances et compétences préalables |
|---|
| |

| Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES |
|--|
| Cette UE contribue au développement des compétences suivantes |
| <ul style="list-style-type: none"> • 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 <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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...) |

Objectifs de développement durable (rubrique optionnelle pour l'année académique 2022-2023)



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

sous-objectifs : **4.4**



Consommation et production responsables

Objectif 12 Établir des modes de consommation et de production durables

sous-objectifs : **12.5**



Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques

Objectif 13 Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions

sous-objectifs : **13.3**

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Saisir le concept de Programmation Orientée Objet
- Utiliser XML pour le stockage de données
- Exploiter les fichiers XML via PHP
- Générer dynamiquement des graphiques avec SVG
- Implémenter des fonctionnalités avec 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 : **2022 - 2023**