

Intitulé de l'UE	Design et développement d'applications mobiles
Section(s)	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3 Option Design et développement web

Responsable(s)	Heures	Période
Ivan MILLER	48	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Design et développement d'applications mobiles	48h	

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Design et développement d'applications mobiles : 16h de théorie, 32h de travaux

Langue d'enseignement
Design et développement d'applications mobiles : Français

Connaissances et compétences préalables
HTML, CSS, JavaScript

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 le vocabulaire adéquat • 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 les normes, les procédures et les codes de bonne pratique • Concevoir et réaliser une communication interactive <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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, ...)

Objectifs de développement durable
Aucun

Acquis d'apprentissage spécifiques

Design d'applications mobiles avec Figma.

Développement d'applications mobiles PWA en Vanilla JS et VueJS.

Contenu de l'AA Design et développement d'applications mobiles

à compléter

Méthodes d'enseignement

Design et développement d'applications mobiles : cours magistral, approche par projets, utilisation de logiciels

Supports

Design et développement d'applications mobiles :

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	100% Projet et suivi
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Design et développement d'applications mobiles : non	

Année académique : **2024 - 2025**