

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

Responsable(s)	Heures	Période
Manuel DUBRAY	20	Quad 2

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

Prérequis	Corequis
- Développement web - Design web 1 - Développement front-end	- Développement back-end - Outils de développement web - Design web 2

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

Langue d'enseignement
Projet 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"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques • 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 • Développer sa créativité

- 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, ...)

Objectifs de développement durable



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

- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.



industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.



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

- 13.3 Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.

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

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

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	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 : **2023 - 2024**