

Intitulé de l'UE	Développement web
Section(s)	- (6 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Ivan MILLER	72	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Développement web - pratique	48h	Joan CLAUS Johan DEPRETER
Développement web - théorie	24h	Ivan MILLER

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Développement web - pratique : 48h d'exercices/laboratoires
Développement web - théorie : 24h de théorie

Langue d'enseignement
Développement web - pratique : Français
Développement web - théorie : 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"> ◦ Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface) ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques ◦ Utiliser une langue étrangère • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ 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'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques

- S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente
- Développer une pensée critique
- Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - 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
 - 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
 - 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.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.



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.



Consommation et production responsables

Objectif 12 Établir des modes de consommation et de production durables

- 12.5 D'ici à 2030, réduire considérablement la production de déchets par la prévention, la réduction, le recyclage et la réutilisation.



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

- Coder une structure de site web en HTML, en utilisant les balises spécifiques, dans le respect des normes W3C
- Coder une feuille de style CSS de mise en page de site web, assurant un comportement adaptable (Responsive)
- Utiliser les outils de développement web des principaux navigateurs et les outils de validation en ligne agréés
- Tester et optimiser la compatibilité d'un site web dans les navigateurs actuels
- Appliquer des critères d'accessibilité (WCAG 2.1, niveau AA)
- Établir des maquettes de site web de type wireframe
- Optimiser le référencement naturel d'un site web (SEO)
- Optimiser l'ergonomie d'un site web

Contenu de l'AA Développement web - pratique

- Exercices HTML : listes, tableaux, liens, images, formulaires, méta-balises, etc.
- Exercices HTML et CSS : sélecteurs, propriétés, positionnements, Responsive Design, Flexbox, Grid Layout, etc.
- Projet global : maquette wireframe, structure HTML, mise en page CSS, référencement, ergonomie, adaptabilité, accessibilité, etc.

Contenu de l'AA Développement web - théorie

- Introduction, tour d'horizon du développement web : aperçu des technologies web, historique du Web, navigateurs et tendances actuelles.
- **Chapitre 1 - HTML** : bases du langage, formats d'encodage, classification lignes/blocs, titres et paragraphes, éléments d'enrichissements de textes, éléments de structure de la page, couleurs, listes, tableaux, liens, images, cartes, sons et vidéos, frames et iframes, formulaires, méta-balises, etc.
- **Chapitre 2 - CSS** : utilisation des feuilles de style CSS, sélecteurs, unités de mesure CSS, déclarations et propriétés, propriétés (couleurs, polices, dimensions, bordures et marges, arrière-plans, alignements, transitions, animations, transformations, filtres, rognures, etc.), positionnements (statique, flottant, relatif, absolu, fixe, sticky, flexbox, grid layout), solutions aux problèmes de compatibilité, Responsive Design, outils CSS, accessibilité du Web, etc.
- **Chapitre 3 - Ergonomie des sites web** : gestaltisme et autres principes d'ergonomie appliqués au Web.
- **Chapitre 4 - Référencement web** : notions de base, SERP, Google, punitions, attaques SEO, etc.

Méthodes d'enseignement

Développement web - pratique : approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels, Workshop

Développement web - théorie : cours magistral, approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Développement web - pratique : syllabus, activités sur eCampus, activités sur Quizineur

Développement web - théorie : syllabus, activités sur eCampus, activités sur Quizineur

Ressources bibliographiques de l'AA Développement web - théorie

Bibliographie

- ANDRIEU Olivier, Réussir son référencement web, éditions Eyrolles, 2018
- BEUZIT Patrick, aide-mémoire HTML 4 et CSS, éditions Eyrolles, 2002
- BOUCHER Amélie, Ergonomie Web, éditions Eyrolles, 2007
- CEDERHOLM Dan, CSS3 pour les Web Designers, éditions Eyrolles, 2012
- DRAILLARD Francis, Premiers pas en CSS et XHTML, éditions Eyrolles, 2009
- GOETTER Raphaël, CSS3 Grid Layout, éditions Eyrolles, 2019
- LAWSON Bruce & SHARP Remy, Introduction à HTML5, éditions Pearson, 2012
- MARCOTTE Ethan, Responsive Web Design, éditions Eyrolles, 2012
- MEYER A. Eric, Conception de sites Web avec les CSS, CampusPress, 2007
- NEBRA Mathieu, Réussir son site web avec XHTML et CSS, éditions Eyrolles, 2009
- PANDELE Eduard, HTML, éditions Marabout, 1997

Webographie

- Alsacrations : <http://www.alsacreations.com>
- Comment ça marche : <http://www.commentcamarche.net>

- Développez.com : <http://www.developpez.com>
- Les Infos-Stratégies : <http://www.les-infostrategies.com>
- OpenWeb : <http://openweb.eu.org>
- Validator W3C : <http://validator.w3.org>
- W3C : <http://www.w3.org>
- W3Schools : <http://www.w3schools.com>
- Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org>

Évaluations et pondérations	
Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	<p>Pratique 65%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Workshop "Teknika Coding Day" : 10% (non remédiable en 2e session) • Projet : 10% (non remédiable en 2e session) • Examen pratique : 45% (à livre ouvert : syllabus papier ou pdf autorisé et documentation manuscrite papier autorisée) <p>Théorie 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activités e-learning : 5% (sur la plateforme Quizineur) • Examen écrit : 30% <p>Attention, un étudiant absent à la moitié des séances peut se voir refuser l'accès aux examens de l'UE.</p> <p>L'évaluation donne lieu à une cote globale de Développement web calculée à partir des cotes de la partie Pratique et de la partie Théorie.</p> <p>En session de rattrapage (juin), quelques soient les points obtenus en janvier, l'étudiant peut repasser les épreuves remédiables qu'il souhaite.</p> <p>En seconde session (août/septembre), si l'étudiant doit représenter Développement web, il est tenu de représenter toutes les épreuves remédiables de la ou les parties dont la note est inférieure à 10/20. L'étudiant peut, s'il le souhaite, représenter les épreuves remédiables de la partie dont la note est supérieure à 10/20.</p>
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Développement web - pratique : non Développement web - théorie : non	

Année académique : **2024 - 2025**