

Code	Intitulé	Objectif	Acquis	ECTS
5LAS2	Langue en situation appliquée à l'enseignement supérieur UE2	La compréhension et l'utilisation active et spontanée de l'anglais, tant à l'oral qu'à l'écrit et utilisée dans des situations courantes de la vie en entreprise.	<p>AA1: comprendre un message oral simple dans le cadre d'une situation courante de la vie socioprofessionnelle.</p> <p>AA2: comprendre un message écrit simple dans le cadre d'une situation courante de la vie socioprofessionnelle.</p> <p>AA3: répondre oralement à des questions et en poser, réagir à des affirmations et en émettre, faire des suggestions et réagir à des propositions...</p> <p>AA4: échanger oralement des idées et des informations sur des activités en utilisant des structures simples avec une prononciation et une intonation qui n'entravent pas la communication.</p> <p>AA5: présenter oralement sa formation, son travail, ses collègues ou des activités quotidiennes avec une prononciation et une intonation qui n'entravent pas la communication, en utilisant des structures simples et des connecteurs élémentaires et en respectant la morphosyntaxe.</p> <p>AA6: produire un message écrit simple relatif à une situation courante.</p>	7
5XVTE	Veille technologique	Intégrer les nouveautés technologiques et informatiques et développer des compétences de communication, d'organisation, d'observation et de réflexion fonctionnelle et technique. Développer des capacités de travail collaboratif et mettre en œuvre des outils et des méthodologies de veille technologique.	AA1: présenter devant le groupe-classe et via une technique de communication appropriée un rapport circonstancié.	4

5XEI3	Epreuve intégrée	<p>Réaliser des éléments graphiques fixes ou animés et interactifs, en 2D ou 3D, en respectant le schéma de navigation de l'application web et sa charte graphique. Assurer des retouches graphiques et rechercher de nouvelles idées et créations.</p> <p>Rechercher un juste milieu entre l'esthétique et les possibilités techniques. Disposer de connaissances techniques pour dialoguer avec des responsables de projets ou des responsables informatiques. Faire preuve d'une maîtrise suffisante en graphisme, communication visuelle et multimédia, ergonomie, interactivité, législation. Participer à l'analyse des besoins du client et des utilisateurs, aux choix stratégiques en tenant compte des objectifs de l'application, à l'analyse des résultats des tests utilisateurs et à leur exploitation. Proposer des identités visuelles, chartes graphiques, prototypes et interfaces pour les applications web. Participer à l'exploitation et au déploiement d'un CMS. Proposer des solutions adaptées susceptibles d'évoluer au fil du temps. Se former aux nouvelles technologies et aux nouveaux standards du web. Développer des qualités de communicateur, y compris dans une autre langue.</p>		12
-------	-------------------------	---	--	----

5XMS1	CMS - Niveau 1	Acquérir les concepts généraux liés à l'utilisation d'un CMS et mettre en œuvre ses fonctionnalités pour réaliser un site dynamique. Mais aussi accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	<p>Dans le cadre d'un cahier des charges par rapport à un CMS donné:</p> <p>AA1: choisir un "thème" et des extensions appropriées aux objectifs.</p> <p>AA2: mettre en œuvre des compétences visant la réalisation d'une application web dynamique.</p> <p>AA3: publier l'application web réalisée sur un serveur distant.</p> <p>AA4: la sauvegarder sur un support ou service adéquat.</p> <p>AA5: produire une documentation structurée permettant l'accès à l'application web réalisée.</p>	4
5XWEB	Environnement et technologies web	Acquérir une base de connaissances communes au sujet du Web et de son développement et utiliser les services Internet de façon appropriée tout en enrichissant son vocabulaire professionnel.	<p>À partir d'un cahier de charges:</p> <p>AA1: identifier, choisir et utiliser un service Web en vue de sa diffusion.</p> <p>AA2: partager des informations au sein du groupe.</p>	4
5XSTI	Création d'applications web statiques	Utiliser des outils pour créer, publier et consulter des applications web statiques en respectant les normes en vigueur et en intégrant dans le code des fonctionnalités de la gestion de l'accessibilité pour les personnes à besoins spécifiques. Optimiser son code en vue du référencement et de l'accessibilité de applications. Faire preuve d'autonomie dans l'optimisation du travail et la gestion des tâches. Accroître la richesse d'une réflexion technique et de compétences en communication, organisation et observation.	<p>Sur base d'un cahier des charges technique comprenant l'intégration des feuilles de styles, le respect de la sémantique et la minification en adéquation avec les bonnes pratiques du référencement naturel, en prenant en compte les principes généraux d'accessibilité des applications web et de leurs contenus:</p> <p>AA1: réaliser une application responsive web compatible avec les principaux navigateurs.</p> <p>AA2: transférer et tester cette application sur un serveur.</p>	16

5XBAK	Approche développement backend	Créer des pages web dynamiques au moyen de technologies serveur. Construire la schématisation d'une base de données compatible avec un problème donné. Créer, interagir et interroger une source de données externes. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences de communication, organisation et observation.	Au départ d'un cahier des charges contenant un projet de pages web dynamiques, éventuellement basé sur un framework, en interaction avec une source de données externe et un template fourni: AA1: générer un ensemble de pages web présentant un contenu dynamique et un système de navigation.	5
5XFRO	Approche développement frontend	Insérer des scripts clients dans des pages web auxquelles il ajoutera des possibilités d'interaction. Accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.	Au départ d'un cahier des charges contenant un projet d'application web interactives: AA1: développer une solution répondant aux consignes/objectifs du cahier des charges en développant et exploitant une bibliothèque tierce ou framework.	5
5XUI	Design UI graphique d'application	Manipuler des outils permettant de produire et optimiser des images bitmaps et vectorielles en vue de leur publication sur le web au travers de différents médias. Mais également se familiariser aux concepts qualité et esthétique d'une image web. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	AA1: produire des éléments graphiques "bitmaps" via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques en vue de leur intégration dans un design graphique d'application et au travers de différents médias. AA2: produire des éléments graphiques "vectorielles" via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques en vue de leur intégration dans un design graphique d'application et au travers de différents médias. AA3: assembler des éléments graphiques pour produire un "design graphique d'application" et justifier cette production sur base des règles de composition graphique adaptée aux différents supports.	16

5XDRO	Droit appliqué au web	Acquérir des connaissances générales en droit de la propriété intellectuelle particulièrement dans ses aspects relatifs au WEB. Porter un regard critique sur les fondements de la législation relative à ces droits intellectuels.	Face à des situations issues de la vie professionnelle courante: AA1: déterminer les responsabilités juridiques et la (ou les) législation(s) y afférentes ainsi que leurs conséquences pour les différents intervenants. AA2: justifier les choix en rapport aux bases légales.	4
5XUX	Design UX d'application	Acquérir les concepts généraux liés à l'expérience utilisateur d'une application web et à la communication liée au web. Mettre en œuvre les différentes pratiques afin d'établir une stratégie de communication en tenant compte de l'expérience utilisateur en lien avec les objectifs. Mettre en place une démarche UX: recherche, idéation, itération, production. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	Au départ d'un cahier de charge proposé par le chargé de cours: AA1: mettre en œuvre une démarche UX design (identification des besoins, stratégies, inclusive design...) AA2: présenter et défendre oralement, individuellement ou en groupe, la démarche UX design mise en œuvre.	11
5XMS2	CMS - Niveau 2	Réaliser et intégrer un template pour un CMS en vue de la réalisation d'un site dynamique conçu grâce à ce dernier. Intégrer des extensions et/ou services tiers visant à assurer une interactivité optimale. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	Dans le cadre du développement d'un site dynamique: AA1: choisir un CMS, un thème et des extensions appropriées aux objectifs du cahier des charges. AA2: mettre en œuvre les concepts et les connaissances de base visant la réalisation de l'application web dynamique. AA3: publier l'application réalisée sur un serveur distant. AA4: sauvegarder l'application réalisée sur un support ou service adéquat. AA5: produire une documentation structurée permettant l'accès à l'application réalisée.	12

5XAP	Activités professionnelles de formation	Mettre en œuvre des compétences techniques et humaines dans les conditions réelles d'exercice du métier. S'intégrer dans le milieu professionnel en participant activement aux différentes tâches du métier.		8
5XPW	Projet web UI/UX	Mettre en œuvre une démarche d'analyse UX en vue d'atteindre les objectifs du projet. Mettre en place une démarche de recherche appliquée en identifiant les besoins liés à son intervention dans le projet. Créer les éléments UI nécessaires à la réalisation de l'application. Réaliser, optimiser et déployer une application web multimédia et interactive répondant à un cahier des charges et aux bonnes pratiques en terme d'ergonomie, d'accessibilité et de référencement sur base d'un outil de gestion de contenu de type CMS ou autre framework. Mettre en œuvre une méthodologie de gestion de projet et des outils y attenants. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation, observation.	A partir d'un projet: AA1: produire un cahier des charges et son dossier technique. AA2: produire les documents précisant les éléments UI, UX et d'inclusive design permettant de répondre à la proposition. AA3: produire et déployer l'application web répondant aux consignes figurant dans la proposition. AA4: justifier ses choix dans la présentation de l'enquête UX réalisée et le niveau d'intégration des résultats en concordance avec les objectifs de l'application.	16