

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.	<p>AA1: présenter devant le groupe-classe et via une technique de communication appropriée un rapport circonstancié.</p>	4

5XEI2	Epreuve intégrée	<p>Participer aux activités concernant la conception, la réalisation, la mise à jour, la maintenance et l'évolution d'applications internet/intranet statiques et dynamiques. Disposer de connaissances techniques suffisantes pour dialoguer avec des responsables de projets ou des responsables informatiques dans des domaines comme les techniques multimédia, la programmation client/serveur, la création et l'exploitation de bases de données. Se former sans cesse aux nouvelles technologies et aux nouveaux standards du web. Utiliser des outils et des ressources spécifiques au développement d'applications internet/intranet pour répondre aux cahiers des charges et aux exigences des clients ou des responsables de projets. Identifier les besoins liés à son intervention dans le projet et proposer des solutions adaptées en prévoyant leur évolution. Participer à l'élaboration des cahiers des charges et de la documentation. Développer des qualités de communicateur, y compris avec la clientèle et s'exprimer dans une autre langue.</p>		12
5XMS1	CMS - Niveau 1	<p>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>	<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.	À partir d'un cahier de charges: AA1: identifier, choisir et utiliser un service Web en vue de sa diffusion. AA2: partager des informations au sein du groupe.	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.	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: AA1: réaliser une application responsive web compatible avec les principaux navigateurs. AA2: transférer et tester cette application sur un serveur.	16
5XPRG	Initiation à la programmation	Utiliser les concepts de base de la programmation et découvrir un mode de représentation en vue de la résolution d'un problème donné. Accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	AA1: appliquer une démarche cohérente de résolution à un problème donné. AA2: construire l'algorithme, pseudocode... nécessaires à la résolution du problème. AA3: traduire ceux-ci dans un langage spécifié.	4

5XSE2	Scripts serveurs	Créer des pages web dynamiques au moyen de technologies serveur et interagir avec une source de données externe. Accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation. Faire preuve d'initiative dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches.	Au départ d'un cahier des charges contenant un projet de pages web dynamiques en interaction avec une source de données externe (système de base de données, XML...): AA1: générer un ensemble de pages web contenant un système de navigation et un contenu dynamiques. AA2: intégrer formulaires et résultats permettant de sélectionner et manipuler des données de la source externe.	11
5XBD2	Web: SGBD	Construire la schématisation d'une base de données, la créer, interagir avec elle et l'interroger. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation, observation.	À partir d'un cahier des charges: AA1: établir le schéma compatible avec la situation du cahier des charges. AA2: construire la structure de la BDD en produisant les contenus nécessaires. AA3: construire des requêtes.	8
5XUIU	ApprocheUI/UX design	Optimiser des images pour le web, préparer une interface et en exporter les éléments en vue de leur publication sur le web. Développer des éléments de culture graphique web dans le respect de la législation et enrichir à la fois ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	Sur base d'un cahier des charges proposé par le chargé de cours: AA1: réaliser ou modifier un prototype d'une application web répondant aux objectifs du cahier des charges. AA2: créer, modifier et optimiser des éléments graphiques en vue de leur publication sur l'application web.	8
5XSCL	Scripts clients	Insérer des scripts clients dans des pages web et y ajouter des possibilités d'interaction. Mettre en œuvre des notions de programmation orientée objet dans des scripts clients. Faire preuve d'initiative dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches. Enrichir à la fois ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation et observation.	Au départ d'un cahier des charges: AA1: créer et exploiter des scripts clients permettant de répondre au cahier des charges. AA2: créer et exploiter ses propres classes.	11

5XAP2	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 proposées.		8
5XFRA	Framework côté client	Approcher les concepts de modélisation et de bonnes pratiques en matière de programmation. Exploiter un framework. Faire preuve d'initiative dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches. S'adapter aux évolutions technologiques et aux changements de pratique de la programmation. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation, observation.	Au départ d'un cahier des charges et d'un framework: AA1: développer une solution répondant aux objectifs du cahier des charges en développant, déployant et exploitant le framework.	4
5XCOS	Framework côté serveur	Approcher les concepts de modélisation et de bonnes pratiques en matière de programmation. Exploiter un framework. Développer des capacités de travail collaboratif. Faire preuve d'initiative dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches. S'adapter aux évolutions technologiques et aux changements de pratique de la programmation. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation, observation.	Au départ d'un cahier des charges: AA1: déployer et exploiter le framework.	8

5XDY2	Projet web dynamique	<p>Intégrer les bonnes pratiques en matière de sécurité dans le développement web. Recourir à des outils de versionning (GIT). Créer et exploiter des services internes et tiers. Travailler dans un cadre collaboratif pour résoudre le projet demandé. Faire preuve d'initiative dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches. Mettre en place une démarche de recherche appliquée en identifiant les besoins liés à son intervention dans le projet. Enrichir ses réflexions techniques et ses compétences en communication, organisation, observation.</p>	<p>Sur base d'un template existant et en prenant en compte les principes généraux d'accessibilité des applications web:</p> <p>AA1: produire un cahier des charges et son dossier technique (planning, échéancier, techniques de développement, services à implémenter, développement futur, maintenance, formation, sécurité...).</p> <p>AA2: déployer l'application web dynamique répondant au cahier des charges.</p>	11
-------	----------------------	--	--	----