

**UNITE D'ENSEIGNEMENT (UE)**Catégorie : Section : Année : Intitulé de l'UE : Langue(s) d'enseignement : Coordonnées du service et/ou de l'enseignant responsable :Adresse CP  Ville TEL. Mail Nombre d'heures de cours :  Nombre de crédits : Niveau du cycle :  et période : Position dans le cursus : Cadre européen de certification : 

Caractère obligatoire ou au choix individuel dans le programme ou option de l'étudiant :

**Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme**

1. Communiquer et informer
2. Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
3. S'engager dans une démarche de développement professionnel
4. S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
5. Développer sa créativité
6. Maîtriser les outils informatiques de l'infographie
7. Concevoir et réaliser une communication

Liste des UE prérequis et corequis :Prérequis : Corequis : Autres connaissances ou compétences prérequis :Description des objectifs et des contenus de l'UE :

L'UE comprend les activités d'enseignements suivantes:

- Infographie 2D (25 h);
- CMS (50 h).

Pour la validation de l'UE, l'étudiant sera capable de:

- concevoir une maquette graphique de templates de pages web sur base d'un cahier des charges précis grâce aux techniques d'infographie 2D tout en respectant les normes de mises en page et d'organisation de l'espace ainsi que les droits d'auteurs;
- réaliser l'intégration et la programmation d'un site internet répondant aux besoins modernes d'ergonomie et de référencement tout en respectant un cahier des charges et se basant sur un système de gestion de contenu;
- exploiter des ressources et/ou de la documentation afin de faciliter le travail d'intégration.

Les matières suivantes seront abordées:

- création d'interfaces graphiques pour site internet au moyen de logiciels «2D»;
- utilisation «customisation» de sites internet basés sur des outils de «Content Management System» (CMS);
- intégration de «templates» sur base des maquettes graphiques et des scripts serveur propre à un système de gestion de contenu (CMS);
- intégration d'interfaces utilisateur riche en exploitant scripts et animations.

#### Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

C'est un enseignement de proximité par la mise en projet qui demande aux étudiants un travail pratique de type "atelier" ou en laboratoire informatique, un ordinateur étant mis à la disposition de chaque étudiant.

#### Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE :

Les activités d'enseignement sont évaluées de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de projet et en session suivant la période par une épreuve intégrée. Les résultats obtenus aux évaluations continues comptent pour 50% dans la note finale. L'épreuve intégrée évaluée en session comptant pour les 50% restants. La pondération par activité est liée au nombre d'ECTS de l'activité.

#### Acquis d'apprentissages sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE :

- AA. 14. Utiliser le vocabulaire adéquat.
- AA. 15. Présenter les prototypes de solution et d'application techniques.
- AA. 21. Elaborer une méthodologie de travail.
- AA. 23. Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques.
- AA. 24. Rechercher et utiliser les ressources adéquates.
- AA. 25. Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes.
- AA. 31. Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques.
- AA. 32. S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente.
- AA. 43. Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
- AA. 51. Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs.
- AA. 53. Explorer des pistes graphiques nouvelles.
- AA. 54. Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles.
- AA. 61. Appliquer les environnements et systèmes d'exploitation informatiques.
- AA. 622. Produire et traiter des médias (web).
- AA. 71. Structurer, analyser et finaliser la communication.
- AA. 72. Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci.
- AA. 73. Prendre en compte les contraintes ergonomiques liées à l'utilisation d'un média.

#### Description des sources, des références et des supports (indiquer ceux obligatoires et ceux suggérés):

Obligatoires:

DF – Wordpress – A. Baert

Facultatifs:

WordPres – Développez avec PHP extensions, widgets et thèmes avancés (théorie, TP, ressources) – Laurent Dumoulin – Editions ENI 2015