

**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 :

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

– concevoir un site internet responsive sur base d'un cahier des charges précis tout en respectant les normes de mises en page et d'organisation de l'espace ainsi que les droits d'auteurs.

Le site internet comprendra divers media (son, video, etc.) ainsi qu'une animation. Il répondra aux besoins modernes d'ergonomie et de référencement tout en respectant un cahier des charges et des contraintes techniques liées aux différents supports (mobile, tablette, etc.).

Les matières suivantes seront abordées:

– développement des techniques d'intégration de site internet multimédia et «responsive» en utilisant les langages HTML5 et CSS3 dans le respect des normes en vigueur;

– Création d'animation html/css

#### 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 :

L'activité d'enseignement "Application multimédia" est évaluée de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de projet et en session suivant la période par une épreuve intégrée. Pour cet activité d'enseignement, les résultats obtenus aux évaluations continues comptent pour 50% dans la note finale. L'examen évalué en session comptant pour les 50% restants.

#### 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 medias (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.

AA. 82. Contrôler le ou les supports informatiques fournis (points de coupe, aplats, défonce, engraissement ...)

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

Facultatifs :

Mémento HTML5 - R. Rimelé – Eyrolles 2012

• Sites Web – les bonnes pratiques – Elie Sloïm – Eyrolles 2012

Edge Animate : De l'animation à l'interactivité - David Tardiveau - Broché 2014 • HTML 5 : Une référence pour le développeur web - R. Rimelé – Eyrolles 2013

• Responsive Web Design n°4 – E. Marcotte - Eyrolles 2011