

# Bachelier en Publicité option : médias contemporains

<b>HELHa Campus Mons</b> 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : <a href="mailto:pub.mons@helha.be">pub.mons@helha.be</a>

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB217 Infographie : web 3			
Ancien Code	ARPB2B17P217	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOPB2170		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Jean-François DELVIN</b> ( <a href="mailto:jean-francois.delvin@helha.be">jean-francois.delvin@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité. Elle vise à la maîtrise des divers langages de la création de pages web responsive :

- Approche du webdesign et de la création graphique de pages web (ergonomie, iconographie, etc).
- Etude de l'expérience utilisateur (UI/UX)
- Mise en pratique des techniques acquises dans la blocs 1 et 2

### Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**

Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier

1.2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

Compétence 3 **Compétences spécifiques**

Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession

3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget

### Acquis d'apprentissage visés

A l'issue du cours, l'étudiant sera capable :

- de créer et réaliser un site web responsive commercial ou artistique, graphique et ergonomique.
- de créer et prototyper une app attrayante et fonctionnelle
- de créer, réaliser et mettre en ligne un portfolio personnel

### Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

### 3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB2B17P217A Infographie : web 3

48 h / 3 C

#### Contenu

- Web design, UX, UI, ergonomie, iconographie, navigation, etc
- Processus de création web : esquisses, wireframes, maquettes, découpes, codage, mise en ligne, tests
- Processus de création d'une app et prototypage
- Découverte des framework CSS, JS... du web dynamique, etc.
- Création et mise en ligne d'un portfolio

#### Démarches d'apprentissage

- La méthode est expositive, interrogative et active : explications en classe, applications de la théorie par des exercices pratiques et réalisation de créations personnelles en évaluation continue.

#### Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluation continue et soutien lors des exercices réalisés en cours.

#### Sources et références

##### Bibliographiques :

- Olivier Hennebelle, "HTML5, CSS3 et JavaScript", Editions Eni Eds
- Luc Van Lancker, "HTML5 et CSS3, Maîtrisez les standards des applications web" Editions Eni Eds
- Ethan Marcotte, "Responsive web design : smartphone, tablette ou Mac-PC", Editions Eyrolles
- Jérémy Keith, "HTML5 pour les web designers", Editions Eyrolles
- Dan Cederholm, "CSS3 pour les Web Designers", Editions Eyrolles
- Jean Engels, "HTML5 et CSS3, Cours et exercices", Editions Eyrolles
- Mathieu Nebra, "Réussir son site Web avec XHTML et CSS", Editions Eyrolles

##### Sitographiques :

- [www.w3.org](http://www.w3.org)
- [siteduzero.com](http://siteduzero.com)
- [alsacreations.com](http://alsacreations.com)
- [commentcamarche.net](http://commentcamarche.net)
- [www.creation-du-web.com](http://www.creation-du-web.com)
- [css-faciles.com](http://css-faciles.com)
- [webdesignerdépot.com](http://webdesignerdépot.com)
- [smashingmagazine.com](http://smashingmagazine.com)
- [CSSZenGarden.com](http://CSSZenGarden.com)
- [webdesignerwall](http://webdesignerwall)
- Nombreux autres sites renseignés lors des cours

#### Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions WiFi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (CreativeSuite, navigateurs, etc)
- Fiches techniques (PDF), boîte à outils en ligne, etc

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue :

- Les exercices sont travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de leur réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté, l'ensemble de ces travaux représentent 60% de la moyenne finale de l'UE.
- Un travail de synthèse est demandé en fin de session et évalué à raison de 40% du total des points.

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60	Evc	
Période d'évaluation			Tvs	40	Tvs	40

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

### Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- La présence lors des remises de travaux est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
  
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :
  - L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
  - Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
  - Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
  - Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

### Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).