

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE

ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

APPROCHE DESIGN

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT
DOMAINE : SCIENCES ECONOMIQUES ET DE GESTION

CODE : 7534 22 U32 D1
CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710
DOCUMENT DE REFERENCE INTERRESEAUX

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 11 juillet 2012,
sur avis conforme de la Commission de concertation**

APPROCHE DESIGN

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, culturelle et scolaire ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

L'unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ d'optimiser des images pour le web ;
- ◆ de préparer une interface et d'en exporter les éléments en vue de leur publication sur le web ;
- ◆ de développer des éléments de culture graphique web dans le respect de la législation ;
- ◆ d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

En environnement et technologies Web,

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquat et

à partir d'un cahier de charges proposé par le chargé de cours,

- ◆ identifier, choisir et utiliser un service Web en vue de sa diffusion ;
- ◆ partager des informations au sein du groupe.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Attestation de réussite de l'unité de formation « Environnement et technologies Web » code N° 7534 04 U31 D1 classée dans l'enseignement supérieur économique de type court.

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquate, en respectant la législation, les normes et standards en vigueur,

et sur base d'un cahier des charges proposé par le chargé de cours :

- ◆ de réaliser ou de modifier une interface graphique comportant les vues nécessaires à la mise en œuvre du site web ;
- ◆ de créer, de modifier et d'optimiser des éléments graphiques en vue de leur publication sur le web.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ le respect des consignes figurant dans le cahier des charges,
- ◆ la pertinence des choix opérés,
- ◆ le degré de cohérence visuelle et de structuration des contenus.

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable,

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquate, et en respectant les normes et standards en vigueur,

- ◆ de différencier et d'identifier les images bitmap et les images vectorielles ;
- ◆ de caractériser les principaux formats utilisés sur le web ;
- ◆ de produire et de retoucher un document graphique en utilisant les différentes fonctionnalités du/des logiciel(s) utilisé(s) (calques, dimension, correction des couleurs, filtres, masques, ...) ;
- ◆ de réaliser l'optimisation et la découpe d'éléments graphiques en vue de leur publication sur le web ;
- ◆ de comparer différents sites ou « template » (sociétés commerciales, organisations publiques, organismes associatifs, mini-sites promotionnels,...) et d'identifier leurs objectifs, public cible, image véhiculée, ... ;
- ◆ d'analyser des règles d'ergonomie mises en œuvre dans des différents sites ou « template » (lisibilité, typographie, dimensions, accessibilité de l'information, ...) ;
- ◆ d'identifier des problèmes juridiques liés à l'utilisation de ressources externes ou produites ;
- ◆ de produire, sur base de sites existants, de « template » ou de cahier des charges,
 - un plan de site,
 - une logique de navigation,
 - un wireframe ;
- ◆ de créer une interface graphique exploitant les éléments suivants :
 - une hiérarchie entre les éléments,
 - une logique de navigation,

- une structuration du contenu,
- une cohérence entre les éléments graphiques constitutifs ;
- ◆ de recourir à bon escient à la documentation disponible.

5. CHARGE(S) DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Pour le laboratoire d'informatique, il est recommandé de ne pas dépasser plus d'un étudiant par poste de travail.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination du cours	Classement du cours	Code U	Nombre de périodes
Laboratoire d'informatique : approche design	CT	S	64
7.2. Part d'autonomie		P	16
Total des périodes			80