

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE

ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE
UNITE D'ENSEIGNEMENT

APPROCHE UI/UX DESIGN

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT
DOMAINE : SCIENCES

CODE : 75 34 69 U32 D1
CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710
DOCUMENT DE REFERENCE INTERRESEAUX

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 07 février 2022,
sur avis conforme de la Commission de concertation**

APPROCHE UI/UX 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 français,

- ◆ résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général et les critiquer ;
- ◆ produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement,... (des documents d'information pouvant être mis à sa disposition).

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).

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 respectant la législation, les normes et standards en vigueur et les bonnes pratiques en matière d'ergonomie,

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

- ◆ de réaliser ou de modifier un prototype d'une application web répondant aux objectifs du cahier des charges ;
- ◆ de créer ou de modifier et d'optimiser des éléments graphiques en vue de leur publication sur l'application web.

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

- ◆ Le niveau de pertinence des choix techniques et ergonomiques par rapport aux objectifs du cahier des charges ;
- ◆ le degré de cohérence visuelle et de structuration des contenus.
- ◆ le degré d'autonomie atteint dans l'exploitation et l'utilisation de la documentation référencée.

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable,

4.1. Laboratoire d'informatique : approche UI design

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique 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 des médias utilisés sur l'application 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 l'application web ;
- ◆ d'explicitier et d'appliquer les principes fondamentaux régissant les droits de la propriété intellectuelle en particulier les œuvres audio-visuelles ;
- ◆ de recourir à bon escient à la documentation disponible.

4.2. Laboratoire d'informatique : approche UX design

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

- ◆ d'analyser des règles d'ergonomie mises en œuvre dans des différents sites ou « template » (lisibilité, typographie, dimensions, accessibilité de l'information, ...) ;
- ◆ de comparer différents sites ou « template » (sociétés commerciales, organisations publiques, organismes associatifs, mini-sites promotionnels,...) et d'identifier leurs objectifs, public cible, image véhiculée, ... ;
- ◆ 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 UI design | CT | S | 32 |
| Laboratoire d'informatique : approche UX design | CT | S | 32 |
| 7.2. Part d'autonomie | | P | 16 |
| Total des périodes | | | 80 |
| Nombre d'ECTS | | | 8 |