



# Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

## DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

### PROGRAMMATION WEB II CODE : UE 3-4

Sous toute réserve des décisions du CNS (Conseil National de Sécurité) et des autorités de tutelle en fonction de l'évolution sanitaire.

<b>Département : Technologies et Economie</b>	
<b>Section : INFORMATIQUE DE GESTION</b>	<b>Sous-section / Finalité / option : sans objet</b>
<b>Implantation : Campus de La Plaine/ Bâtiment HA, Boulevard du Triomphe, 1, 1050 Bruxelles.</b> <b>Téléphone secrétariat : 02/340 16 70</b>	
<b>Cycle :</b> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>  <b>Bloc d'études : 2</b> <b>Situation dans la formation : quadrimestre 3</b> <b>Niveau du cadre européen des certifications :</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Niveau 6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Niveau 7</div> </div>	<b>Unité(s) d'enseignement pré-requise(s) : UE2-2</b>  <b>Unité(s) d'enseignement co-requise(s) : UE3-7 et UE4-2</b>  <b>Volume horaire (en présentiel): 39h</b> <b>Nombre de crédits ECTS (= pondération de l'U.E.) : 3</b> <b>Obligatoire ou optionnelle</b> <b>Langue d'enseignement : français</b> <b>Langue d'évaluation : français et anglais</b>
<b>Responsable de l'UE :</b> <b>Monsieur Jonathan RIGGIO</b>	<b>Titulaire(s) des Activités d'Apprentissage :</b> <b>Monsieur Jonathan RIGGIO</b>
<b><u>CONTRIBUTION AU PROFIL D'ENSEIGNEMENT :</u></b> En regard de l'ensemble du programme de formation, l'UE contribue au développement des compétences et capacités suivantes :	
<b><u>Compétences *</u> :</b> C2 : Communiquer : Ecouter, informer, conseiller les acteurs tant en interne qu'en externe C3 : Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion C4 : Analyser les données utiles à la réalisation de sa mission en adoptant une démarche systémique C5 : S'organiser : Structurer, planifier, coordonner, gérer de manière rigoureuse les actions et les tâches liées à sa mission	
<b><u>Capacités :</u></b> <b>C2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapter ses techniques de communication, son vocabulaire à l'interlocuteur quel qu'il soit</li> <li>• Rédiger un rapport en anglais</li> <li>• Présenter une information technique devant un public avec un support adéquat</li> <li>• Exploiter un document technique en français et en anglais</li> </ul> <b>C3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser et exploiter à bon escient les ressources physiques</li> </ul>	



## Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

### DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

- Concevoir, implémenter et maintenir des algorithmes répondant aux spécifications et fonctionnalités fournies
- Choisir et mettre en œuvre un standard défini ou une technologie spécifique (méthodologie, environnement, langage, Framework, librairies, ...)
- Concevoir, implémenter, administrer et utiliser avec maîtrise un ensemble structuré de données

C4

- Choisir les méthodes de conception et les outils de développement
- Prendre en compte la problématique de sécurité des applications

C5

- Planifier un travail
- Respecter les délais prévus
- Documenter son travail afin d'en permettre la traçabilité
- Favoriser les collaborations

#### **ACQUIS D'APPRENTISSAGE\* SPÉCIFIQUES**

##### **De manière générale pour l'Unité d'enseignement :**

Au terme de cette unité d'enseignement, l'apprenant sera capable de développer un site web dynamique, ergonomique et maintenable répondant aux besoins de l'utilisateur final en s'appuyant sur des standards et technologies définies et de présenter son travail (en partie en anglais) oralement et sous forme de rapport (en partie en anglais).

#### **CONTENU SYNTHÉTIQUE**

Le cours abordera des technologies indispensables au développement d'applications web modernes telles que le Javascript. Il y sera principalement question d'étudier les sujets suivants:

- CSS
- Javascript
- Frameworks web (Django/Symphony)

#### **MÉTHODES D'APPRENTISSAGE**

*Selon l'évolution de la crise sanitaire, les cours pourront être donnés en présentiel et/ou à distance*

- Cours théorique (présentations PowerPoint + démonstrations) et exercices pratiques sur ordinateur.
- Apprentissage par projet : Certaines parties de l'apprentissage sont organisées autour d'un projet ou de diverses tâches ayant pour but d'engager cognitivement les apprenants à se questionner sur les ressources à développer et susciter la recherche de solutions.



## Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

### DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

<b><u>SUPPORTS DE COURS</u></b>		
<b>Support</b>	<b>Obligatoire</b>	<b>En ligne**</b>
Programmation Web II	Non	Oui
<b><u>MODALITÉS D'ÉVALUATION</u></b>		
<p><i>Tout cas de non-respect des consignes et/ou de pratique illégitime sera sanctionné suivant les modalités prévues dans le règlement des études(RDE), le cas échéant, et/ou suivant les modalités spécifiées dans les consignes de chaque épreuve.</i></p> <p><i>En fonction de l'évolution de la crise sanitaire, les examens pourraient se dérouler à distance. Si estimé opportun, les examens pourraient aussi être remplacés par des travaux à rendre selon ce qui sera communiqué par l'enseignant.</i></p> <p><b><u>Type d'évaluation :</u></b></p> <p>Projet hors session avec défense orale en session, remédiable à 100% en seconde session sous la forme d'un projet avec défense orale.</p> <p><b><u>Calcul de la note de l'UE :</u></b></p> <p>La note de l'unité d'enseignement vaut la somme des évaluations de l'activité d'apprentissage.</p>		
<b><u>SOURCES DOCUMENTAIRES</u></b>		
<p><u>Utilisées par l'enseignant :</u></p> <p>BESOZZI (Matthieu), <i>Bootstrap 3</i>, Saint-Herblain, Eni, 2014.</p> <p>GAUTHERON (Yves), <i>HTML5 et PHP 5 - Développez des applications web performantes</i>, Saint-Herblain,Eni, 2014.</p> <p>GURY (Pierre-Alexandre) – OLLIVIER (Sébastien), <i>AngularJS</i>, Saint-Herblain, Eni, 2015.</p> <p>GURY (Pierre-Alexandre) – OLLIVIER (Sébastien), <i>Node.js et AngularJS</i>, Saint-Herblain, Eni, 2016.</p> <p>HENNEBELLE (Olivier), <i>HTML5, CSS3 et JavaScript</i>, Saint-Herblain, Eni, 2012.</p> <p>HEURTEL(Olivier), <i>PHP7 Développez un site web dynamique et interactif</i>, France, ENI, 2016.</p> <p>NIXON (Robin), <i>Developper un site web en php mysql et javascript jquery css3 et html5</i>, Reynald Goulet Eds, Eni, 2015.</p> <p>VAN LANCKER (Luc), <i>JQuery</i>, Saint-Herblain, Eni, 2014.</p>		

\* Définitions:

Article 15. - § 1<sup>er</sup> du Décret "paysage" du 7 novembre 2013:

Acquis d'apprentissage : énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences;

Compétence : faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en oeuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes;

Capacité : « activité intellectuelle stabilisée et reproductible dans des champs divers de la connaissance. »

Meirieu Ph., Apprendre, oui, mais comment ?, ESF éditeur, 1988, p. 153-154 . Cette proposition suggère que la compétence serait une combinaison appropriée de plusieurs capacités dans une situation déterminée.

[http://commonweb.unifr.ch/artsdean/pub/gestens/f/as/files/3650/34116\\_091116.pdf](http://commonweb.unifr.ch/artsdean/pub/gestens/f/as/files/3650/34116_091116.pdf) , la compétence étant un

« savoir identifié mettant en jeu une ou des capacités, dans un champ notionnel ou disciplinaire déterminé. »

Meirieu Ph., Apprendre, oui, mais comment ?, ESF éditeur, 1988, p. 153-154



## Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

### DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

**\*\*Un support obligatoire doit être mis en ligne, excepté s'il s'agit d'un livre protégé par le droit d'auteur (les articles par contre doivent être mis en ligne).**