

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

à partir d'un projet avalisé par le Conseil des études,

relevant du domaine du webdesigner proposé par l'étudiant,

et/ou

relevant du domaine du webdesigner proposé par le(s) chargé(s) de cours s'appuyant, le cas échéant sur le projet mis en œuvre dans l'UE « Projet web UI-UX »,

et/ou

initié dans l'entreprise en s'appuyant sur le stage de la section,

dans le respect de la législation, des normes et standards en vigueur, des règles déontologiques appliquées au web et des consignes complémentaires données,

dans le respect du vocabulaire technique et des règles d'orthographe et de grammaire,

et en veillant à assurer une ergonomie optimale adaptée aux utilisateurs et aux médias,

Seuil de réussite

Acquis d'apprentissage

Mettre en œuvre une recherche appliquée basée sur une analyse, actualisée et cohérente liée au projet validé

- **Analyse du projet**
 - Cahier de charge : identification correcte du client, objectifs du site, public cible, message, call to action, charte graphique, navigation, contenu, accessibilité, contraintes techniques de réalisation et d'hébergement, maintenance, planning (échancier), budget
- **Respect de la législation - Obligation légales**
 - Mentions légales complètes
 - Si site d'E-commerce, conditions générales de ventes
 - Respect des dernières règles en vigueur : RGPD, Cookies, etc.
- **Hébergement, référencement et promotion du site**
 - Choix de contenu pertinent, analyse de mot clé, choix des liens interne/externe, campagne de lancement/promotion, utilisation d'outil d'analyse du trafic
 - Analyse des besoins en hébergement
- **Evolution graphique**
 - Présentation et justification de l'évolution graphique
 - Pertinence : Choix des photos et réglages de celles-ci
Equilibre et harmonie des couleurs (luminosité, contraste, équilibre des couleurs, densité, saturation)
- **Choix de contenu - navigations logiques**
 - Rigueur et cohérence apportées au niveau de la structure du site présenté: Menu et navigation accessible, plan du site, choix et structure du contenu
- **Réaliser un projet personnel d'application multimédia, interactive**
 - Choix techniques : Justification de l'utilisation ou pas de bibliothèques externes (CMS, framework, du « template » et des extensions appropriées au cahier des charges (Recherche d'éléments d'information permettant de comparer et choisir un « template » et des « extensions » pertinentes)
 - Respect des normes 3WC, assurer une ergonomie optimale adaptée aux utilisateurs et aux médias,
 - HTML et CSS : séparation du contenu (HTML) et formatage (CSS), code optimisé (héritage, ciblage, sélecteurs, ...), compatible et accessible sur tous les navigateurs actuels, adaptatif pour les environnements tactiles (interface fluide et médias flexibles)

Compétence acquise Compétence non acquise
Rédiger un rapport circonstancié, structuré et critique mettant en évidence :

- sa maîtrise et l'utilisation pertinente des concepts relevant du domaine du webdesigner,
- sa capacité de réfléchir sur les difficultés rencontrées lors des différentes étapes de son travail ;

 Compétence acquise Compétence non acquise
Défendre oralement son rapport en utilisant des techniques de communication adéquates.

- Clarté de la présentation, maîtrise des outils de communication, gestion du temps, etc.

 Compétence acquise Compétence non acquise

Degré de maîtrise

Acquis d'apprentissage

Le degré de précision et la clarté tant dans l'expression orale qu'écrite

 - +/- + ++
Le niveau de réflexivité de l'étudiant, (sa capacité à réaliser une analyse réflexive de son travail et de se remettre en question)

 - +/- + ++
Le niveau de pertinence des choix techniques, stratégique et ergonomiques,

 - +/- + ++
Le niveau de qualité des documents produits, (complétude, précision du vocabulaire technique, de la définition des objectifs, ...)

 - +/- + ++
Le niveau d'autonomie atteint dans la réalisation de l'application fonctionnelle (démarche de recherche) et dans l'exploitation et l'utilisation de la documentation référencée ;

Capacité à utiliser des technologies ou des outils non explicitement abordés en cours, trouver des solutions adaptées et innovantes, identifier ses forces et faiblesses concernant l'utilisation de technologies non maîtrisées, et à ajuster son approche en conséquence

 - +/- + ++

Commentaires