

**MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE**  
**ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT**  
**ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE**

**DOSSIER PEDAGOGIQUE**

**UNITE D'ENSEIGNEMENT**

**PROJET WEB MULTIMEDIA ET INTERACTIF**

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

<p><b>CODE : 7534 13 U32 D1</b> <b>CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710</b> <b>DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</b></p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

# PROJET WEB MULTIMEDIA ET INTERACTIF

## 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 organisant l'Enseignement de promotion sociale, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale et culturelle ;
- ◆ 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

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

- ◆ de créer un site web multimédia et interactif répondant à un cahier des charges ;
- ◆ d'exploiter des fonctionnalités de libraires de scripts clients disponibles ;
- ◆ de valoriser l'ergonomie et l'accessibilité au moyen d'éléments multimédia et interactifs;
- ◆ de travailler dans un cadre collaboratif pour résoudre le projet demandé ;
- ◆ 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 création de sites web statiques,**

*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,*

*sur base d'un cahier des charges technique proposé par le chargé de cours, comprenant au moins l'intégration des feuilles de styles, l'optimisation du code pour le référencement, le respect de la sémantique,*

- ◆ réaliser un site, compatible avec les principaux navigateurs ;
- ◆ transférer et tester ce site sur un serveur.

#### 2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Attestation de réussite de l'unité de formation « Création de site web statiques »,  
code N° 7534 09 U32 D1, classée de l'enseignement supérieur économique de type court

### 3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

*face au matériel et au logiciel adéquats et 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 les normes et standards en vigueur,*

*et au départ d'une proposition de projet individuel ou collectif formulée par le chargé de cours*

*développant, par exemple, une des thématiques suivantes : e-commerce, site d'entreprise, sites institutionnel, culturel, associatif, ...,*

- ◆ de produire un cahier des charges et son dossier technique (à titre d'exemples : planning, échéancier, charte graphique, public cible, stratégie de fidélisation, accessibilité, interactivité, navigation, évolutions futures, maintenance, ... ) ;
- ◆ de publier le site répondant aux consignes figurant dans la proposition.

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

- ◆ le degré de maîtrise technique,
- ◆ le respect des consignes,
- ◆ la qualité des documents produits,
- ◆ le niveau de créativité,
- ◆ l'adéquation des choix graphiques au sujet donné et ergonomiques,
- ◆ le degré d'autonomie atteint.

### 4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable :

*face au matériel et au logiciel adéquats et 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,*

*et au départ d'une proposition de projet individuel ou collectif formulée par le chargé de cours et développant, par exemple, une des thématiques suivantes : e-commerce, site d'entreprise, sites institutionnel, culturel, associatif, ...*

- ◆ de décrire, de caractériser et de produire le cahier des charges du projet ;
- ◆ de décomposer le projet en ses différentes étapes depuis sa conception jusqu'à sa clôture;
- ◆ d'identifier les acteurs (collaborateurs, prestataires de service,...) intervenant dans la réalisation d'un projet web multimédia et interactif, de caractériser leurs rôles ;
- ◆ d'établir la planification du projet à l'aide d'un outil informatique ;
- ◆ de construire un dossier technique reprenant les différentes étapes et leur planification ;
- ◆ de mettre en œuvre le projet via le cas échéant d'un CMS en développant parmi les concepts suivants :
  - la création et l'intégration de séquences animées (synopsis de l'animation, ses éléments constitutifs, optimisation des éléments multimédia,...),
  - l'intégration et la configuration des éléments nécessaires à l'interactivité de l'interface web (validation d'un formulaire, menus dynamiques, drag and drop,...),
  - l'intégration et la configuration des éléments nécessaires à l'interactivité des éléments multimédia (vidéo interactive, animation interactive, publicité volet dynamique,...),

- l'optimisation et l'intégration d'éléments multimédia dans le projet,
  - l'utilisation pertinente de l'interactivité en vue d'améliorer l'ergonomie et l'accessibilité,
  - l'adaptation et l'intégration de scripts existants,
  - l'intégration et le paramétrage de fonctions de librairie de scripts clients,
  - ... ;
- ◆ d'utiliser en vue de son amélioration, le cas échéant, le projet web multimédia pour développer son travail de fin d'études ;
  - ◆ d'utiliser à bon escient 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 cours de laboratoire d'informatique, il est recommandé de ne pas dépasser plus d'étudiant par poste de travail

## 7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

<b>7.1. Dénomination des cours</b>	<b>Classement</b>	<b>Code U</b>	<b>Nombre de périodes</b>
Laboratoire d'informatique : projet web multimédia et interactif	CT	S	128
<b>7.2. Part d'autonomie</b>		P	32
Total des périodes			<b>160</b>