

**IDENTIFICATION**

**Section :** Webdesigner UI/UX

**Intitulé de l'UE :** Projet Web UI/UX

**Code de référence :** 75 34 68 U32 D1

**Nombre de périodes :** 120

**Nombre de crédits ECTS :** 12

**DESCRIPTION**

**Prérequis ou documents de référence pour une préparation préalable au cours :**

L'étudiant doit avoir réussi les unités d'enseignement suivantes :

- **Création d'applications Web statiques** (code 75 34 65 U32 D1) :
  - réaliser une application responsive Web, compatible avec les principaux navigateurs ;
  - transférer et tester cette application web sur un serveur.
- **CMS – Niveau 1 (Content Management System)** (code 75 34 08 U32 D2) :
  - choisir un thème et des extensions appropriées aux objectifs d'un cahier des charges ;
  - mettre en œuvre les concepts de base pour réaliser et publier une application Web dynamique.

- **Approche développement Frontend** (code 75 34 64 U32 D1) :
  - développer une solution répondant aux consignes d'un cahier des charges en exploitant une bibliothèque tierce ou framework.

**Finalités particulières :**

Permettre à l'étudiant :

- de mettre en œuvre une démarche d'analyse UX en vue d'atteindre les objectifs d'un projet ;
- de mettre en place une démarche de recherche appliquée en identifiant les besoins liés à son intervention dans le projet ;
- de créer les éléments UI nécessaires à la réalisation de l'application ;
- de réaliser, d'optimiser et de déployer une application web multimédia et interactive répondant à un cahier des charges et aux bonnes pratiques en termes d'ergonomie, d'accessibilité et de référencement sur base d'un outil de gestion de contenu de type CMS ou autre Framework ;
- de mettre en œuvre une méthodologie de gestion de projet et des outils y attenants ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation et en observation.

**Contenu du cours :**

1. Analyse de la demande et production du cahier des charges
2. Planification et gestion de projet
3. Conception UI/UX design
4. Audit UX, évaluation et amélioration continue
5. Référencement, optimisation et gestion de versions

**Bibliographie :**

**PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)**

Bertrand Gilles

**METHODOLOGIE**

Apprentissage actif, collaboratif et assisté par l'IA

## 1. Principes pédagogiques (cadre général)

La méthodologie repose sur les principes suivants :

- Learning by doing : l'étudiant apprend en pratiquant concrètement
- Apprentissage collaboratif : le savoir se construit par l'échange et la confrontation des compréhensions
- IA comme outil d'exploration : l'IA soutient la recherche, la reformulation et la clarification
- Rôle du formateur : structurer, corriger, valider, contextualiser et relier à la finalité professionnelle

L'IA n'enseigne pas à la place du cours, elle prépare le terrain.

## 2. Structure type d'un cours (séance standard)

Étape 1 – Annonce du thème et des objectifs

Étape 2 – Recherche assistée par l'IA

### Organisation

- Travail individuel ou en petits groupes
- Utilisation encadrée d'un outil d'IA (ChatGPT ou équivalent)

### Consignes données aux étudiants

- Comprendre le concept, pas copier du code
- Poser des questions du type :
  - *À quoi sert... ?*
  - *Quand l'utiliser ?*
  - *Quels sont les pièges ?*
  - *Comment cela s'intègre dans une interface UX ?*

Étape 3 – Mise en commun et partage des compréhensions (30–40 min)

Étape 4 – Apport théorique structuré (30–45 min)

Étape 5 – Exercice pratique guidé

Étape 6 – Débrief et ancrage

### 3. Rôle transversal de l'IA dans le cours

L'IA est utilisée comme :

- outil d'exploration
- outil de reformulation
- outil de clarification
- support à l'autonomie

Elle ne remplace pas :

- la réflexion critique
- le raisonnement
- la pratique
- l'évaluation

L'étudiant reste responsable de sa compréhension.

### 4. Pourquoi cette méthodologie est solide

- ✓ Favorise l'autonomie et la responsabilisation
- ✓ Encourage la coopération et l'apprentissage social
- ✓ Met la pratique au centre
- ✓ Maintient un rôle fort du formateur
- ✓ L'IA est un outil pédagogique, pas une fin
- ✓ Alignée avec :
  - profil professionnel Webdesigner UI/UX
  - logique projet
  - compétences attendues

## SUPPORTS

Les supports pédagogiques comprennent des présentations de cours, des ressources documentaires en ligne, des exemples de code et des exercices pratiques. Des outils d'intelligence artificielle peuvent être utilisés comme supports d'apprentissage assisté, sous l'encadrement du chargé de cours, afin de favoriser la compréhension, l'autonomie et l'analyse critique des notions abordées.

## MODES D'ÉVALUATION ET ACQUIS D'APPRENTISSAGE

L'évaluation de l'unité prend la forme de la remise d'un dossier complet de projet, visant à évaluer la maîtrise des acquis d'apprentissage définis par le dossier pédagogique.

### Contenu du dossier à remettre

L'étudiant doit remettre un dossier complet comprenant les éléments suivants :

- une analyse SWOT du projet ;
- la création de personas (3 minimum) représentant les utilisateurs cibles ;
- un cahier des charges détaillé du projet ;
- un rétro-planning présentant les étapes de réalisation du projet ;
- une analyse UX documentant la démarche centrée utilisateur ;
- les wireframes de l'application.

### Critères d'évaluation

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

- le niveau de précision et de complétude du cahier des charges ;
- le niveau de qualité des documents UI/UX produits ;
- le niveau de pertinence des choix techniques et de leurs justifications ;
- la cohérence entre l'analyse SWOT, les personas, l'analyse UX et les wireframes ;
- le degré d'autonomie atteint dans l'exploitation et l'utilisation de la documentation référencée.

L'évaluation vise à mesurer la maîtrise personnelle, autonome et réfléchie des acquis d'apprentissage au travers de la qualité du dossier remis.

## UTILISATION DE L'IA

Dans le cadre de cette unité d'enseignement, des outils d'intelligence artificielle générative peuvent être utilisés comme supports d'apprentissage, sous l'encadrement du chargé de cours.

L'intelligence artificielle est mobilisée exclusivement comme outil pédagogique d'aide à la compréhension, permettant notamment à l'étudiant :

- d'explorer des notions nouvelles,
- de reformuler des concepts abordés,
- de poser des questions de clarification,
- d'obtenir des exemples contextualisés,
- de soutenir une démarche de recherche et de réflexion préalable aux activités de cours.

L'utilisation de l'IA s'inscrit dans une approche pédagogique active et encadrée, favorisant l'autonomie, l'apprentissage collaboratif et la construction progressive des connaissances. Elle ne se substitue ni à la réflexion critique de l'étudiant, ni à l'apprentissage par la pratique, ni à l'accompagnement pédagogique.

Dans le cadre des évaluations certificatives (examens, épreuves évaluées), l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle n'est pas autorisée.

Les évaluations visent à mesurer la maîtrise personnelle des acquis d'apprentissage, la capacité de l'étudiant à mobiliser les connaissances, les compétences et les savoir-faire développés au cours de la formation, sans assistance extérieure.

L'étudiant est dès lors invité à utiliser les outils d'intelligence artificielle durant la formation comme un outil d'apprentissage et de préparation, en vue de développer une compréhension solide et autonome des notions, compétences et pratiques attendues, lesquelles devront être démontrées individuellement lors des évaluations.