**MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE**

**ADMINISTRATION GENERALE DE L’ENSEIGNEMENT**

**ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE**

**DOSSIER PEDAGOGIQUE**

**SECTION**

**BREVET D’ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE**

**WEBDESIGNER UI/UX**

**ENSEIGNEMENT SuPeRIEUR DE TYPE COURT**

DOMAINE : SCIENCES

|  |
| --- |
| **CODE : 75 34 60 S32 D1**  **DOMAINE DE FORMATION : 710** |
| **DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX** |

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 07 février 2022,**

**sur avis conforme du Conseil général**

|  |
| --- |
| **BREVET D’ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE**  **WEBDESIGNER UI/UX**  **ENSEIGNEMENT supérieur de type court** |

**1. FINALITES DE LA SECTION**

**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 section 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. **Finalités particulières**

Conformément au champ d’activité et aux tâches décrites dans le profil professionnel ci-annexé et approuvé par le Conseil général de l’enseignement de promotion sociale, cette section vise à permettre à l’étudiant :

* participer à l’analyse des besoins et la définition des objectifs et des stratégies ;
* rechercher et exploiter l’information nécessaire aux micro-interactions et à la maintenance d’une application web ;
* de mettre en œuvre une méthodologie de gestion de projet et des outils y attenant ;
* utiliser les fonctionnalités et les commandes évoluées d’outils de création d’éléments graphiques et de prototypes interactifs ;
* assurer la compatibilité des applications avec les navigateurs, les médias et les exigences du référencement ;
* assurer l’accessibilité des applications web pour les personnes à besoins spécifiques ;
* créer des navigations logiques, claires et interactives pour apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux applications web ;
* assembler les éléments statiques et interactifs d'une application web en intégrant les éléments des maquettes graphiques en vue de créer des prototypes UI interactifs ;
* participer à la phase d’audit du prototype utilisateur en vue de récolter les feedback utilisateurs et aux traitements des résultats ;
* participer à l’intégration d’un thème pour un outil de gestion de contenu ;
* participer à l’optimisation des ressources ;
* agir avec une marge d’initiative étendue dans l’optimalisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches ;
* assurer la veille technologique et graphique.

**2**. **UNITES D’ENSEIGNEMENT CONSTITUTIVES DE LA SECTION**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Intitulés** | **Classement de l’unité** | **Codification de l’unité** | **Code du domaine de formation** | **Unités déterminantes** | **Nombre de périodes** | **ECTS** |
| Droit appliqué au web | S | **75 34 61 U32 D1** | 710 |  | 40 | 4 |
| Environnement et technologies Web | S | **75 34 04 U32 D2** | 710 |  | 40 | 4 |
| Design UX d’application | S | **75 34 62 U32 D1** | 710 | X | 120 | 11 |
| Design UI graphique d’application | S | **75 34 66 U32 D1** | 710 | X | 160 | 16 |
| Approche développement backend | S | **75 34 63 U32 D1** |  |  | 60 | 5 |
| Approche développement Frontend | S | **75 34 64 U32 D1** | 710 |  | 60 | 5 |
| CMS – Niveau 1 (Content Management System) | S | **75 34 08 U32 D2** | 710 |  | 40 | 4 |
| Création d’application Web statiques | S | **75 34 65 U32 D1** | 710 | X | 160 | 16 |
| CMS – Niveau 2 (Content Management System) | S | **75 34 11 U32 D2** | 710 | X | 120 | 12 |
| Activités professionnelles de formation : brevet d’enseignement supérieur de webdesigner UI/UX | S | **75 34 67 U32 D1** | 710 |  | 240/20 | 8 |
| Projet Web UI/UX | S | **75 34 68 U32 D1** | 710 | X | 120 | 12 |
| Veille technologique | S | **75 34 14 U32 D1** | 710 | X | 40 | 4 |
| Anglais en situation appliqué à l’enseignement supérieur – UE2 | LLT | **7302 92 U32 D2** | 706 |  | 80 | 7 |
| **OU** | | | | | | |
| Néerlandais en situation appliqué à l’enseignement supérieur – UE2 | LLT | **7301 92 U32 D2** | 706 |  | 80 | 7 |
| **OU** | | | | | | |
| Allemand en situation appliqué à l’enseignement supérieur – UE2 | LLT | **7303 92 U32 D2** | 706 |  | 80 | 7 |
| Epreuve intégrée de la section : brevet d’enseignement supérieur de webdesigner UI/UX | S | **75 34 60 U32 D1** | 710 |  | 120/20 | 12 |

|  |  |
| --- | --- |
| TOTAL DES PERIODES DE LA SECTION |  |
| A) nombre de périodes suivies par l'étudiant | 1400 |
| B) nombre de périodes professeur | 1080 |
| C) nombre total ECTS | 120 |

**3. MODALITES DE CAPITALISATION DE LA SECTION :** WEBDESIGNER UI/UX

Langue en situation appliquée à l’enseignement supérieur – UE2

80 périodes

Environnement et technologies Web

40 périodes

CMS – Niveau 1

(Content Management System)

40 périodes

Activités professionnelles de formation : brevet d’enseignement supérieur de webdesigner UI/UX

240/20 périodes

Design UI graphique d’application

160 périodes

Design UX d’application

120 périodes

Approche développement Frontend

60 périodes

Création d’applications Web statiques

160 périodes

Veille technologique

40 périodes

Epreuve intégrée de la section : brevet d’enseignement supérieur de WEBDESIGNER UI/UX

120/20 périodes

Projet Web UI/UX

120 périodes

CMS – Niveau 2

(Content Management System)

120 périodes

Droit appliqué au web

40 p

Approche développement backend

60 périodes

**4. TITRE DELIVRE A L’ISSUE DE LA SECTION**

Brevet de l'enseignement supérieur de WEBDESIGNER UI/UX de l’enseignement supérieur de promotion sociale

**MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE**

**ADMINISTRATION GENERALE DE L’ENSEIGNEMENT**

**ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE**



**Conseil GENERAL de l’Enseignement de Promotion sociale**

**Profil professionnel**

**WEBDESIGNER UI/UX**

**Enseignement supérieur de type court**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SECTEUR | SCIENCES | | |
| DOMAINES D’ETUDES | **17** | NIVEAU (du Cadre des Certifications) | **5** |
| TYPE | COURT | CYCLE | PREMIER |
| LANGUE  (majoritaire) | FRANCAIS | CREDITS | **120** |

Approuvé par le Conseil général de l’Enseignement de promotion sociale le

Conseil général de l’Enseignement Profil professionnel adopté le

de Promotion sociale Enseignement supérieur de type court

WEBDESIGNER UI/UX

*1. CHAMP D’ACTIVITE*

En utilisant des outils informatiques, le WEBDESIGNER UI/UX réalise des éléments graphiques fixes ou animés et interactifs, en 2 ou 3 dimensions, en respectant le schéma de navigation de l’application web et sa charte graphique. Après avoir participé à la définition de celle-ci, il assure, si nécessaire, des retouches graphiques et est toujours en recherche de nouvelles idées et créations. Il recherche un juste milieu entre l’esthétique et les possibilités techniques.

Il dispose de connaissances techniques suffisantes pour dialoguer avec des responsables de projets ou des responsables informatiques. Dans le cadre de sa fonction, il fait preuve d’une maîtrise suffisante dans des domaines comme le graphisme, la communication visuelle et multimédia, l'ergonomie, l’interactivité, les techniques d'animation avancées, la législation.

Il participe à l’identification et à l’analyse des besoins du client et des utilisateurs. Il participe aux choix stratégiques en tenant compte des objectifs de l’application. Il participe à l’analyse des résultats des tests utilisateurs et à leur exploitation dans le processus qui amène à tendre vers les objectifs de l’application et d’améliorer l’expérience utilisateur.

Il propose des identités visuelles, chartes graphiques, prototypes et interfaces pour les applications web. Il participe à l’exploitation et au déploiement d’un CMS en vue de développer une application WEB. Il participe à l’intégration des éléments UI en veillant à la compatibilité avec les différents supports. Il participe à l’optimisation des ressources, de l’accessibilité et du référencement de l’application.

Dans le cadre du travail d’équipe, il met en place une démarche de recherche appliquée en identifiant les besoins liés à son intervention dans le projet et en proposant des solutions adaptées susceptibles d’évoluer au fil du temps.

Il se forme sans cesse aux nouvelles technologies et aux nouveaux standards du web. Il s’adapte aux évolutions des comportements de différents types d’utilisateurs sur les différents devices.

Il développe des qualités de communicateur, y compris avec la clientèle, et est capable de s’exprimer dans une autre langue nationale ou internationale.

*2. TACHES*

*En tenant compte des normes en vigueur et des règles déontologiques appliquées au web et en utilisant l'environnement informatique,*

*pour répondre de manière créative et esthétique aux exigences du cahier des charges,*

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

* participer à l’analyse des besoins et la définition des objectifs et des stratégies ;
* rechercher et exploiter l’information nécessaire aux micro-interactions et à la maintenance d’une application web ;
* de mettre en œuvre une méthodologie de gestion de projet et des outils y attenant ;
* utiliser les fonctionnalités et les commandes évoluées d’outils de création d’éléments graphiques et de prototypes interactifs ;
* assurer la compatibilité des applications avec les navigateurs, les médias et les exigences du référencement ;
* assurer l’accessibilité des applications web pour les personnes à besoins spécifiques ;
* créer des navigations logiques, claires et interactives pour apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux applications web ;
* assembler les éléments statiques et interactifs d'une application web en intégrant les éléments des maquettes graphiques en vue de créer des prototypes UI interactifs ;
* participer à la phase d’audit du prototype utilisateur en vue de récolter les feedback utilisateurs et aux traitements des résultats ;
* participer à l’intégration d’un thème pour un outil de gestion de contenu ;
* participer à l’optimisation des ressources ;
* agir avec une marge d’initiative étendue dans l’optimalisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches ;
* assurer la veille technologique et graphique.

*3. DEBOUCHES*

* services publics ou privés,
* entreprises industrielles,
* sociétés de services,
* agences de communication,
* sociétés de production audiovisuelle,
* travailler sous le statut d’indépendant
* …

*4. Référence Rome V3*

Pour partie

<https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=E1104>

et pour une autre partie

<https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=E1205>