

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT · ANNÉE SCOLAIRE 2026–2027

Projet web UI/UX

Dossier pédagogique : **code 7534 68 U32 D1**

RATTACHEMENT

- ☒ Section : BES Webdesigner UI/UX
- ☐ UE indépendante

NIVEAU · CRÉDITS

SU **SS** **SI** **12 ECTS**

CHARGÉ DE COURS

Thibault Six

PÉRIODES

120 périodes (96 de laboratoire + 22 d'autonomie)

ACTIVITÉ D'ENSEIGNEMENT

Laboratoire d'informatique : projet web UI/UX (CT, 96 périodes)

1 Acquis d'apprentissage

tels qu'au dossier pédagogique de l'UE

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 ou validée par le chargé de cours et répondant aux standards en vigueur, en développant, par exemple, une des thématiques suivantes : e-commerce, site d'entreprise, sites institutionnel, culturel, associatif..., en prenant en compte les principes généraux d'accessibilité des applications web et de leurs contenus,

- de produire un cahier des charges et son dossier technique répondant à la proposition ;
- de produire les documents précisant les éléments UI, UX et d'inclusive design (accessibilité) permettant de répondre à la proposition ;
- de produire et déployer l'application web répondant aux consignes figurant dans la proposition.
- de justifier ses choix dans la présentation de l'enquête UX réalisée et le niveau d'intégration des résultats en concordance avec les objectifs de l'application.

2 Contenu synthétique de l'unité d'enseignement

- Analyse de la demande et cahier des charges du projet (objectifs, stratégies, public cible) ; planification avec une méthodologie et un outil de gestion de projet, estimation des coûts, acteurs du projet et leurs rôles.
- Documents UI et UX, puis mise en œuvre et déploiement via un CMS ou un framework : public cible et stratégie de communication, prototype interactif et composants UI, évaluation de scénarios d'utilisation, gestion des versions, référencement.
- Aspects juridiques (propriété intellectuelle, contrats de cession et de licence, RGPD) et utilisation du projet pour préparer le travail de fin d'études.
- Volet design et développement : révisions p5.js et art génératif ; design (tendances web 2026, logo, charte graphique, maquettes) ; Vue.js et Tailwind CSS (composants, réactivité, Vue Router) ; déploiement sur Vercel ; référencement (SEO, balises Open Graph, Google Analytics).
- Volet conception de projet : le cahier des charges du TFE, partie par partie (client, objectifs, public cible et persona, concurrence, contenu et arborescence, charte graphique, accessibilité, planning, budget, justification des choix).
- Fil rouge : le portfolio personnel de l'étudiant, du logo et des maquettes jusqu'à l'intégration en Vue + Tailwind, au déploiement et au référencement.

Syllabus : <https://cours.tsix.be/cours/projet-web-uiux>

3 Évaluation

☐ EXAMEN ÉCRIT – DATE

—

☐ EXAMEN ORAL – DATE

—

☒ TRAVAIL À REMETTRE LE

29/01/2027 (cahier des charges en PDF, dépôt GitHub, portfolio en ligne sur Vercel)

☐ PRÉSENTATION ORALE DU TRAVAIL LE

—

4 Commentaire du chargé de cours

L'examen compte deux parties : le cahier des charges complet du TFE (70 %) et le portfolio personnel réalisé en Vue.js et Tailwind CSS, déployé sur Vercel avec son code sur GitHub (30 %). Les choix techniques et de design sont justifiés par écrit dans le cahier des charges ; le PDF et les liens GitHub et Vercel sont déposés dans le devoir Teams du cours.

GRILLE D'ÉVALUATION

<https://cours.tsix.be/storage/media/projet-web-uiux/1d8587b1-3c80-45e6-b900-c74741a1f561.pdf>

DERNIÈRE MODIFICATION LE

10/10/2026