



# Brevet d'enseignement supérieur de WebDesigner UI/UX

**Enseignement Supérieur Social de Type Court**

[www.eafc-sudlux.be](http://www.eafc-sudlux.be)



EAFC SUDLUX

[iepsarlon@gmail.com](mailto:iepsarlon@gmail.com)



WALLONIE-BRUXELLES  
ENSEIGNEMENT



ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT  
POUR ADULTES ET DE FORMATION CONTINUE  
EAFC SUD-LUXEMBOURG



# Généralités

Le secteur d'activité de l'Institut d'Enseignement de Promotion Sociale Arlon-Musson-Athus-Virton est la formation initiale et continue des adultes avec pour objectif la réponse aux besoins des milieux socio-économiques, l'accès à l'emploi, la certification, l'épanouissement personnel et la formation continue.

Il vous propose :

- Une organisation en journée, en soirée, le week-end, en horaire décalé ou réduit, intensif ou étalé ;
- Un système modulaire et une valorisation de vos acquis liés à votre cursus scolaire, votre expérience professionnelle ou personnelle ;
- Un accompagnement par des enseignants et des experts issus des milieux professionnels ;
- Un accès à tout âge pour tout parcours personnalisé, dans un environnement ouvert ;
- Des titres reconnus par le Ministère de la Communauté française.

## CONDITIONS D'ADMISSION

**Dans une unité de formation de niveau secondaire :**

Avoir au minimum 16 ans ou 15 ans et avoir suivi les deux premières années de l'enseignement secondaire.  
Etre inscrit dans l'enseignement de plein exercice ou à horaire réduit dans les deux cas précités.

**Dans une section de niveau secondaire :**

Ne plus être soumis à l'obligation scolaire à temps plein, si ces sections s'organisent en journée.

**Dans une unité de formation ou section de niveau supérieur :**

Avoir 18 ans et être détenteur du CESS ou à défaut avoir réussi les épreuves d'admission spécifiques à la section.

## CONDITIONS D'INSCRIPTION

### 1- Le droit d'inscription

Celui-ci varie selon le niveau d'enseignement et le nombre total de périodes suivies. Le paiement du **droit d'inscription** par carte bancaire est privilégié.

**LE DROIT D'INSCRIPTION EST PAYABLE À L'INSCRIPTION.**

**Peuvent être dispensés du droit d'inscription CF, moyennant attestation :**

- Les demandeurs d'emploi (attestation EXO-PS du Forem)
- Les bénéficiaires du revenu d'intégration social (attestation du CPAS)
- Les personnes handicapées (attestation de l'AViQ)
- Les étudiants de moins de 18 ans (attestation de l'institution scolaire)
- Les personnes inscrites dans une unité de formation ou une section à la demande de l'autorité publique qui les emploie (attestation de l'autorité publique).

**Pour les non ressortissants CEE**

Les conditions d'admission et le paiement du droit d'inscription spécifique sont fonction de la situation des intéressés et du permis de séjour dont ils sont détenteurs.

### 2- Documents à fournir :

- Une copie (Recto/Verso) de votre carte d'identité
- Une copie du titre d'études permettant l'accès à la formation.

# Brevet d'Enseignement supérieur de webdesigner UI/UX

## 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.

## 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 attendant ;
- 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.

### **DEBOUCHES**

- services publics ou privés,
- entreprises industrielles,
- sociétés de services,
- agences de communication,
- sociétés de production audiovisuelle,
- travailler sous le statut d'indépendant
- ...

La formation de Webmaster est **dispensée à Arlon,**  
**à raison de 4 à 5 soirées/semaine, de 18h30 à 21h50 + éventuellement le samedi matin.**

La formation est modulaire (ce qui permet de suivre les cours à son rythme).

La réussite de chacun de ces cours est sanctionnée par **une attestation de réussite.**

La capitalisation de l'ensemble de toutes les unités de formation est sanctionnée par un  
**"Brevet d'Enseignement Supérieur de Webdesigner UI/UX"**  
délivré par la Communauté française.

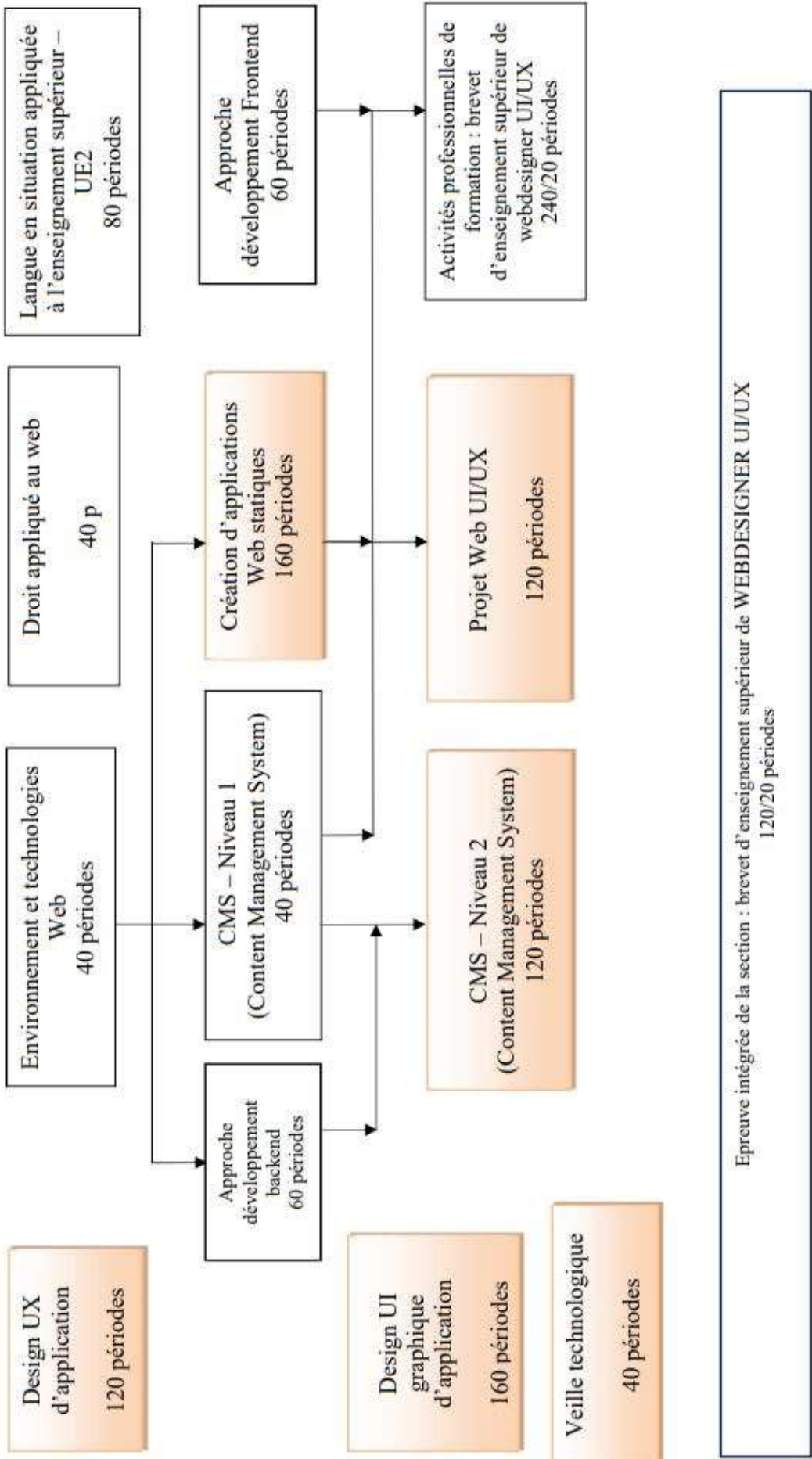


**UNITES DE FORMATION CONSTITUTIVES DE LA SECTION** (une période = 50 min)

Intitulés	Unités déterminantes	Nombre de périodes	ECTS
Droit appliqué au web		40	
Environnement et technologies Web		40	4
<b>Design UX d'application</b>	<b>X</b>	<b>120</b>	<b>11</b>
<b>Design UI graphique d'application</b>	<b>X</b>	<b>160</b>	<b>16</b>
Approche développement Backend		60	5
Approche développement Frontend		60	5
CMS - Niveau 1 (Content Management System)		40	4
<b>Création d'application Web statiques</b>	<b>X</b>	<b>160</b>	<b>16</b>
<b>CMS - Niveau 2 (Content Management System)</b>	<b>X</b>	<b>120</b>	<b>12</b>
Activités professionnelles de formation : brevet d'enseignement supérieur de webdesigner UI/UX		240/20	8
<b>Projet Web UI/UX</b>	<b>X</b>	<b>120</b>	<b>12</b>
<b>Veille technologique</b>	<b>X</b>	<b>40</b>	<b>4</b>
Anglais en situation appliqué à l'enseignement supérieur – UE2		80	7
Epreuve intégrée de la section : brevet d'enseignement supérieur de webdesigner UI/UX		120/20	12

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

**MODALITES DE CAPITALISATION DE LA SECTION : WEBDESIGNER**



Epreuve intégrée de la section : brevet d'enseignement supérieur de WEBDESIGNER UI/UX  
120/20 périodes



### **DROIT APPLIQUE AU WEB - 40 PERIODES/4 ECTS**

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

- d'acquérir des connaissances générales en droit de la propriété intellectuelle, et plus particulièrement dans ses aspects relatifs au domaine du WEB ;
- de porter un regard critique sur les fondements de la législation relative à ces droits intellectuels.

### **ENVIRONNEMENT ET TECHNOLOGIES WEB – 40 PERIODES/4 ECTS**

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

- d'acquérir une base de connaissances communes relatives au web et à son développement (technologique, social, ...) ;
- d'utiliser les services Internet de façon appropriée ;
- d'utiliser un vocabulaire professionnel.

### **DESIGN UX D'APPLICATION – 120 PERIODES/11 ECTS**

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

- d'acquérir les concepts généraux liés à l'expérience utilisateur d'une application web et de la communication liée au média web ;
- de mettre en œuvre les différentes pratiques afin d'établir une stratégie de communication en tenant compte de l'expérience utilisateur en lien avec les objectifs ;
- de mettre en place une démarche UX (expérience utilisateur) : recherche, idéation, itération, Production ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

### **DESIGN UI D'APPLICATION – 160 PERIODES/16 ECTS**

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

- de manipuler des outils permettant de produire et optimiser des images bitmaps et vectorielles en vue de leur publication sur le web au travers de différents médias ;
- de se familiariser aux concepts qualité et esthétique d'une image web,
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.



### **APPROCHE DEVELOPPEMENT BACKEND – 60 PERIODES/5 ECTS**

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

- de créer des pages web dynamiques au moyen de technologies serveur ;
- de construire la schématisation d'une base de données compatible avec un problème donné ;
- de créer, d'interagir et d'interroger une source de données externes ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

### **APPROCHE DEVELOPPEMENT FRONTEND – 60 PERIODES/5 ECTS**

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

- d'insérer des scripts clients dans des pages web auxquelles il ajoutera des possibilités d'interaction ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

### **CMS – NIVEAU 1 (CONTENT MANAGEMENT SYSTEM) – 40 PERIODES/4 ECTS**

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

- d'acquérir les concepts généraux liés à l'utilisation d'un CMS et d'en dégager les avantages et les inconvénients ;
- de mettre en œuvre les différentes fonctionnalités d'un CMS choisi pour parvenir à la réalisation d'un site dynamique entièrement conçu grâce à ce dernier ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

### **CREATION D'APPLICATIONS WEB STATIQUES – 160 PERIODES/16 ECTS**

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

- d'utiliser des outils existants en vue de la création, de la publication et de la consultation d'applications web statiques ;
- de respecter les normes en vigueur pour la création d'applications web statiques ;
- d'intégrer dans le code les fonctionnalités de la gestion de l'accessibilité pour les personnes à besoins spécifiques ;
- d'optimiser son code en vue du référencement et de l'accessibilité d'applications web statiques ;
- d'agir avec une marge d'initiative étendue dans l'optimisation du travail réalisé ou de la gestion des tâches ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.





**A CMS – NIVEAU 2 (CONTENT MANAGEMENT SYSTEM)**  
**120 PERIODES/12 ECTS**

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

- de réaliser et intégrer un « template » pour un CMS choisi en vue de la réalisation d'un site dynamique entièrement conçu grâce à ce dernier ;
- d'intégrer des extensions et/ou services tiers visant à assurer une interactivité optimale et adaptée ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation

**ACTIVITES PROFESSIONNELLES DE FORMATION :**  
**BREVET D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE WEBDESIGNER (STAGE)**  
**- 240 PERIODES/8 ECTS**

Respecter :

- le règlement intérieur et les contraintes de l'entreprise ainsi que les termes de la convention de stage,
- les demandes de l'entreprise touchant à la confidentialité, l'exploitation des résultats, la propriété des créations éventuelles ;
- Observer les dispositions relatives à la sécurité, à la circulation dans les locaux, sur chantier, dans l'entreprise et à l'utilisation du matériel mis à sa disposition ;
- Adopter un comportement de nature à faciliter son intégration dans l'entreprise, notamment par son application, son assiduité, sa ponctualité, sa disponibilité ;
- Communiquer avec la personne ressource dans l'entreprise et les collègues de travail ;
- Travailler en équipe en manifestant un esprit de collaboration ;
- Participer aux séances d'évaluation continue avec le personnel chargé de l'encadrement du stage;
- Respecter les dispositions convenues pour l'élaboration du rapport de stage avec le personnel chargé de l'encadrement ;
- Rédiger un rapport d'activités mettant en évidence les résultats de ses acquis ;
- Proposer, le cas échéant, une structure et un contenu cohérents de l'épreuve intégrée selon les contraintes de la finalité de la section ;
- sur le plan de la pratique professionnelle, parmi les tâches suivantes, il peut :
- Rechercher et exploiter l'information nécessaire à l'animation et à la maintenance d'un site web ;
- Créer et articuler des éléments graphiques et interactifs ;
- Utiliser les fonctionnalités et les commandes évoluées de logiciels de création et d'animation graphiques ;
- Créer des navigations logiques, claires et interactives pour apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux sites web ;
- Assembler les éléments statiques et interactifs d'un site web en intégrant les éléments des maquettes graphiques et en veillant à la compatibilité avec les navigateurs et les médias ainsi qu'aux exigences du référencement ;
- Assurer la veille technologique et graphique.



### **PROJET WEB UI/UX – 120 PERIODES/12 ECTS**

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

- de mettre en œuvre une démarche d'analyse UX en vue d'atteindre les objectifs du 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 terme 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 attenant ;
- d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

### **VEILLE TECHNOLOGIQUE – 40 PERIODES/4 ECTS**

- Identifier les outils et les méthodologies de la veille technologique ;
- Mettre en oeuvre les principes-clés de la veille technologique ;
- Définir les principales étapes d'un processus de veille ;
- Mettre en place une cellule de veille ;
- Résoudre les cas proposés et rédiger un rapport reprenant :
  - des critiques pertinentes,
  - des solutions alternatives négociées en mode collaboratif,
  - des améliorations nécessaires à la réussite du projet de veille.

### **ANGLAIS EN SITUATION APPLIQUEE A L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR - UF2 – 80 PERIODES/7 ECTS**

Par la perception de divers éléments du langage (vocabulaire, phonologie, grammaire, orthographe et ponctuation, éléments paralinguistiques) et par un travail d'autodidacte en recourant, notamment, au mode de formation en ligne, l'étudiant sera capable de:

- Comprendre des messages oraux;
- Comprendre des messages écrits;
- S'exprimer oralement;
- S'exprimer par écrit.



## **EPREUVE INTEGREE DE LA SECTION : BREVET D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE WEBDESIGNER – 120 PERIODES/12 ECTS**

L'étudiant sera capable, à partir d'un projet avalisé par le Conseil des études : relevant du domaine du webdesigner 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 oeuvre dans l'unité de formation « Projet web multimédia et interactif »

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, en vue de répondre de manière créative et esthétique aux exigences du projet, et en veillant à assurer une ergonomie optimale adaptée aux utilisateurs et aux médias,
- De réaliser un projet personnel d'application multimédia, interactive et animée, accompagné d'un rapport circonstancié, respectant les règles et usages de la langue française mettant en évidence sa maîtrise des connaissances, des techniques et des méthodes parmi les thèmes suivants :
- la recherche et l'exploitation de l'information nécessaire à la pérennité et à la maintenance d'un site web,
- la création de navigations logiques, claires et interactives pour apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux sites web,
- l'assurance de la compatibilité de l'application avec les navigateurs, les médias et les exigences du référencement,
- la mise en oeuvre de la veille technologique et graphique ;
- De préparer judicieusement la défense orale de son rapport pour mettre en valeur :
- les démarches généralement exigibles dans l'exercice de la profession,
- sa maîtrise des connaissances, des techniques et des méthodes propres au sujet traité,
- sa capacité à prendre en compte les règles de déontologie de la profession,
- les démarches effectuées pour confronter les résultats de ses recherches avec les réalités de la profession ;
- De participer aux séances collectives d'une manière efficace en posant les questions nécessaires à la bonne compréhension des consignes relatives au travail de fin d'études ;
- De s'accorder avec le chargé de cours sur le thème général de la recherche à mener et de communiquer l'engagement qu'il prend dans le traitement du sujet qu'il a choisi ;
- D'informer le chargé de cours de l'état d'avancement de ses travaux de recherche, de la rédaction de son travail ;
- De prendre en compte les conseils prodigués et les remarques émises par le chargé de cours ;
- D'évaluer, avec le chargé de cours, la valeur de son travail pour pallier, s'il y a lieu, les lacunes tant sur le plan du contenu que des techniques développées ;
- De se situer au sein d'une équipe de travail.



**N.B. L'étudiant doit être âgé de 22 ans révolus pour présenter l'épreuve intégrée**

## Plan d'accès - Implantation ARLON



Avec le soutien de :



Le Ministère de la  
Communauté  
Française



Le Forem



QR Code IEPSA

*Dernière mise à jour de la brochure : le 21 septembre 2022*