

## Identification du module

<b>Numéro de module</b>	<b>293</b>
<b>Titre</b>	Créer et publier un site web
<b>Compétence</b>	Créer et publier un site Web selon les consignes avec des technologies et des langages Web modernes.

---

### Objectifs opérationnels

1. Vérifier la maquette ou le prototype d'interface (mock-up, prototype cliquable) d'un site Web quant à sa faisabilité.  
[g2.2 / g2.4]
  2. Développer un site Web exécutable comme preuve de concept (PoC) en vue de procéder à une première vérification.  
[g5.1 / g5.3 / g5.4]
  3. Poursuivre le développement de la PoC afin de réaliser un site Web finalisé et vérifier que celui-ci respecte les consignes et les directives données.  
[g5.1 / g5.3 / g5.4 / g5.5]
  4. Publier un site Web sur un serveur Web.
- 

<b>Domaine de compétence</b>	Web Engineering
<b>Objet</b>	Site Web constitué de divers éléments (p. ex. texte, graphique, animation, liens), sans programmation côté serveur/Client. Par exemple: site Web d'une petite association
<b>Version du module</b>	1.0
<b>Créé le</b>	15.03.2021

## Connaissances opérationnelles nécessaires

<b>Numéro de module</b>	<b>293</b>
<b>Titre</b>	Créer et publier un site Web
<b>Compétence</b>	Créer et publier un site Web selon les consignes avec des technologies et des langages Web modernes.

### Objectifs opérationnels et connaissances opérationnelles nécessaires

1	1.1	Connaître des principes importants (p. ex. requête/réponse, sans état [stateless], asynchrone) en matière de développement Web.
	1.2	Connaître des aspects déterminants permettant de vérifier la faisabilité.
	1.3	Connaître les différences fondamentales entre les divers navigateurs (p. ex. Firefox, Chrome, Safari) quant à leurs fonctionnalités, compatibilité et présentation.
2	2.1	Connaître des environnements de développement et d'exécution appropriés (p. ex. IntelliJ, Visual Studio Code) ainsi que la procédure pour les paramétrer conformément aux consignes.
	2.2	Connaître les éléments de base d'un langage Web en termes de sémantique (p. ex. HTML).
	2.3	Connaître les possibilités (p. ex. CSS, SCSS) de conception d'un site Web (mise en page et design).
	2.4	Connaître les éléments de base d'un langage Web en termes d'interaction et de navigation (p. ex. JavaScript).
	2.5	Connaître les différences entre les langages et les technologies directement pris en charge par un navigateur (p. ex. CSS, JS) et ceux qui doivent être convertis (p. ex. SCSS, Typescript) et connaître des outils de conversion/transpilation (p. ex. Babel, Typescript).
3	3.1	Connaître des méthodes pour écrire du code lisible et maintenable

	3.2	Connaître les procédures recommandées (meilleures pratiques) pour construire et programmer un site Web.
	3.3	Connaître des techniques (responsive, compatibilité cross-browser) permettant l'affichage optimal des pages d'un site Web quels que soient les terminaux (p. ex. desktop, mobile).
	3.4	Connaître une méthode (p. ex. test, validation) de contrôle des résultats ainsi que son utilisation pour déterminer si les objectifs ont été atteints.
	3.5	Connaître des directives de code et des méthodes permettant de vérifier celles-ci (p. ex. validation W3C, utilisation d'un outil, IDE, Linter).
4	4.1	Connaître diverses possibilités de transférer un site Web en local vers un serveur et de le publier.
	4.2	Connaître les aspects juridiques et technico-sécuritaires devant être pris en compte et respectés pour un site Web (p. ex. droits d'auteur, protection de la personnalité).
	4.3	Connaître les dépendances juridiques et technico-sécuritaires en relation avec le site géographique du serveur Web (p. ex. protection des données européenne, américaine, suisse).

---

Version du module            1.0  
Crée le                            15.03.2021

Niveau d'exigences	Niveau C	Description	Verbes typiques des activités
<b>Savoir</b>	<b>C1</b>	Restituer des informations et les retrouver dans des situations similaires.	Désigner, noter, énumérer, nommer, restituer.
<b>Comprendre</b>	<b>C2</b>	Non seulement restituer des informations, mais les comprendre.	Décrire, expliquer, commenter, reformuler, démontrer, caractériser
<b>Appliquer</b>	<b>C3</b>	Appliquer des informations circonstanciées dans différentes situations.	Appliquer, établir, exécuter, calculer, utiliser, traduire, transposer
<b>Analyser</b>	<b>C4</b>	Décomposer une situation en ses divers éléments, établir les relations entre ces éléments et en identifier les tenants et les aboutissants.	Interpréter, analyser, résoudre, différencier, décomposer, identifier, examiner, comparer, diviser, contrôler, mesurer
<b>Synthétiser</b>	<b>C5</b>	Combiner les éléments d'une situation pour former un tout, ou concevoir la solution d'un problème.	Justifier, noter, structurer, mettre en place, élaborer, projeter, développer, concevoir, combiner, construire, optimiser, planifier, rédiger, établir, élaborer
<b>Evaluer</b>	<b>C6</b>	Evaluer des informations et des situations déterminées selon des critères prédéfinis ou selon ses propres critères.	Apprécier, évaluer, qualifier

### Niveaux d'exigences (taxonomie)

L'indication du niveau d'exigences des objectifs évaluateurs en reflète le degré de difficulté. On distingue six niveaux de compétences (C1 à C6) Le tableau ci-dessous les présente en détail.