

Haute Ecole de la Province de Liège



HEPL (<http://www.provincedeliege.be/hauteecole>) / Nos formations 2021-2022 ([formationsHEPL-2021.html](#))
/ 2° Bachelier en techniques graphiques (TECH-GRAWEB-1-2-2021.html) / (W) Multimédia

Informations générales sur l'unité d'enseignement : "(W) Multimédia"

Cycle	1		
Niveau du cadre francophone de certification	6		
Code	GRA-1-048 2.2.1		
Crédits ECTS	6		
Volume horaire (h/an)	60		
Période	Quadrimestre 2		
Implantation(s)	TECHNIQUE - Seraing		
Unité	Orientation		
Responsable de la fiche	VILAIN, Dominique		
Pondération	60		
Composition de l'unité d'enseignement	Intitulé	Nombre d'heures	Pondération
	Mutimédia - TP	60	60
Prérequis	-		
Corequis	(W) Développement côté client		

Acquis d'apprentissage spécifiques sanctionnés par l'évaluation

- ✎ Utiliser l'API canvas pour concevoir des contenus multimédia au sein d'un navigateur web.
- ✎ Développer une application ludique et interactive en utilisant de manière conjointe les API canvas et le coeur du langage javascript.
- ✎ Comprendre, expliquer et mettre en pratique les notions de javascript avancées que sont les closures et le binding.
- ✎ Comprendre, expliquer et mettre en pratique la notion de développement asynchrone en javascript.
- ✎ Comprendre, expliquer et mettre en pratique la communication client/server AJAX.

Objectifs

- maîtriser l'API de canvas
- maîtriser les API Audio et Video
- maîtriser la programmation événementielle dans le navigateur
- créer des animations interactives dans le navigateur

Contenus

- Le langage de programmation Javascript

- HTML5
- webpack

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Travaux de laboratoire

Autres méthodes

Evaluation

Multimédia - TP

- Examen Ecrit
- Evaluation Continue

Langue(s) de l'unité d'enseignement

Français

Supports de cours

Aucun support

Lectures conseillées

Aucune lecture conseillée

Contactez-nous (<mailto:hepl@provincedeliege.be>) | © HEPL - Province de Liège