nb	**Cet AT est un soutien à l'EP technique interactive et à l'AT frontend : appréhender par des pratiques les logiques utiles à la compréhension du codage html-css.** **Cet AT introduit également aux bases fondamentales du fonctionnement des IA génératives**						
a3 .1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées seuls, en équipe ou avec le mandant. Ils mènent un processus ouvert et créatif sur la base de recherches visuelles, de contenu et techniques. (C5)	EP préparation de projet	mi S1	Utiliser diverses méthodes de développement d'idées brainstorming : résolution concrète d'un problème de fonctionnement logique organisation des idées sous diverses formes (Mindmap, arborescence, catégories, listes)	x	x x
a3. 2	Visualiser des idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées. (C5)	EP préparation de projet	mi S1	Visualiser un processus logique (si, alors)	x	x x
a 3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)	EP préparation de projet	fin S1	Créer des logigrammes	x	x x
b1. 3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	EP préparation de projet CIE design UX/UI	fin S1	Déterminer et réaliser les logiques et structurels d'une interface interactive. Mise en œuvre possible par collaboration avec l'EP technique interactive et l' AT design d'interface	x	x x
c3. 5	Spécifier et élaborer le design	Ils précisent le design en fonction du concept. Ils prennent en compte: la Corporate Identity / Corporate Design; l'usability en termes de user Interface et user Experience; les exigences des systèmes de communication numérique respectifs; les aspects et normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. Ils élaborent le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs.	EP techniques interactives CIE design UX/UI	fin S1	Réaliser un objet / produit interactif mettant en œuvre les logiques structurelles étudiées développer des algorithmes simples parcours, déplacement d'un objet (robot) action sur une interface et modification de son aspect insister sur la relation entre le monde physique - tactile et le monde algorithmique - abstrait tester la conformité et la fonctionnalité	x	x x
d1. 1	Spécifier et établir les fonctions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification	EP technique interactive	mi S1	Comprendre par divers moyens de visualisation et d'exercices pratiques / physiquesla structure générale d'un site web, les aspects structurels de diverses commandes html-css	x	x

	techniques et les interactions	pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)	introduction par la pratique en AT sans soutien d'un EP dédié		Collaboration avec l'EP technique interactive, l'AT frontend et l'AT design d'interfaceà partir d'un prototype technique d'interaction et de la définition de ses fonctionnements élaborer le produit en termes d'UI, en prenant en compte : la compréhension de l'utilisateur, la jouabilité de l'interface les aspects de communication visuelle		
			Sera couvert par les EP techniques interactives et EP design UI/UX en ID2, ID3, ID4	S3 à S8	Ces éléments ne peuvent être qu'étudiés / maquettés et doivent conduire à des réalisations en AT technique interactive S3 et S4		
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	introduction par la pratique en AT sans soutien d'un EP dédié Pratique IA abordée en :		Comprendre les bases structurelles et de fonctionnement des IA génératives réseau de neurones, couches et réglages (entraînement) éléments de machine learning (données, étiquetages, classifications) supervision, gradient, rétropropagation et itération	x	x x
			EP préparation de projet	mi S1	Prendre conscience des coûts énergétiques liés à l'usage des IA		
			EP sémiologie	S2	Prendre conscience de l'usage des données et des questions de droit d'auteur, sphère privée, confidentialité des données, etc.		
c1.4 c1.5 c1.6	Assurer et appliquer la protection de la santé et de la sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils installent leur lieu de travail de manière ergonomique. (C3)	EP santé et sécurité	mi S1	Assumer des sauvegardes régulières des travaux en cours sur les supports idoines	x	x x x
		Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet. Ce faisant, ils agissent conformément aux spécifications de l'entreprise. (C3).			Assumer la sauvegarde finale du travail définitif		
			EP infographie		Préparer les fichiers pour archivage, archiver les éléments du travail		
d3.3	Tenir le dossier de formation	Ils gèrent consciencieusement le dossier de formation selon les instructions. Ils s'en entretiennent régulièrement avec leur sup. (C3)	EP santé et sécurité	fin S1	Archiver les travaux importants, de manière à ce qu'en S2, ils soient inclus dans le dossier de formation (interface on-line gérée par AT design d'interface au S2)	x	x x
			EP tech. interactives				
					Périodes	3	3

se me str e 1	**En coordination avec l'EP techniques interactives l'AT frontend et l'AT design d'interface**	sem estr e 2	**En coordination avec l'EP techniques interactives l'AT frontend et l'AT design d'interface**
	Divers exercices "one shot" de sensibilisation aux logiques interactives (programmation) Structure générale du code html d'une page web Structure visuelle d'une page web selon diverses commandes Modification des structures via html-css (pont entre html et css)		Etude de cas (réalisation à mener en S3 et S4 : "bicyclette interactive" compréhension des mécanismes logiques de la "bicyclette interactive" compréhension des bibliothèques de code assurant ses fonctionnements étude de divers contenus d'animation déclanchables par la bicyclette et de leur déroulement (accélération, altération, transition, etc.)
	Bases de langage "si alors" et introduction aux logigrammes		Etude d'une interface de communication répondant à des critères UI et de communication
	Développement de logigrammes Mise en œuvre de logigrammes (codage d'algorithmes simples) parcours, déplacement d'un objet (robot) action sur une interface et modification de son aspect		
	Divers exercices d'introduction à la compréhension des IA génératives		