

SYLLABUS DE COURS

FILIERE

design graphique design d'espace design de mode design produit
 illustration animation art et design

NIVEAU

Bachelor 1 Bachelor 2 Bachelor 3 Mastère 1 Mastère 2

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Direction artistique et technique

COURS : Webdesign, UI UX, intégration

VOLUME HORAIRE : 74 h. SEMESTRES : x S1 x S2

PREREQUIS

- Être muni d'un ordinateur ou dispenser le cours en salle informatique.
- Posséder un vocabulaire précis et une culture web
- Maitriser le processus UX
- Maitriser les outils de wireframing et de création (Mockflow, Figma, XD)
- Être initié(e) aux langages HTML et CSS et le responsive design
- Être initié(e) à une plateforme no-code (webflow, framer)
- Être initié(e) à un CMS (Wordpress ou autre)

OBJECTIFS DU COURS

SYLLABUS DE COURS

L'étudiant en mastère comprend les enjeux de l'UX design et les met en pratique dans la conception d'applications et de sites internet.

Il comprend les besoins utilisateurs et propose une expérience agréable et utile en anticipant les attentes des utilisateurs.

Il expérimente des outils spécifiques au métier.

Il développe également une expertise approfondie en webdesign et en intégration de sites. Tout au long du programme, l'étudiant explore l'évolution du webdesign et les tendances actuelles, lui permettant de concevoir des interfaces utilisateur avancées et innovantes.

Grâce à une maîtrise avancée de l'intégration HTML et CSS, y compris l'utilisation avancée du responsive design, l'étudiant est en mesure de créer des sites web adaptatifs et attractifs.

En intégrant des animations et des interactions, l'étudiant apporte une dimension supplémentaire de dynamisme aux sites web.

L'étudiant acquiert également une expertise dans l'installation et l'utilisation avancée d'un CMS (WordPress ou autre), ainsi que dans l'utilisation avancée des plugins pour étendre les fonctionnalités du système.

De plus, l'étudiant développe des compétences solides en administration et en gestion de sites, en apprenant à gérer les utilisateurs, à effectuer des sauvegardes, à optimiser les performances et à gérer le SEO.

Tout au long de ce parcours, l'étudiant est encouragé à travailler sur des projets concrets, lui permettant de mettre en pratique les connaissances acquises et de développer une expertise solide en webdesign et en intégration.

COMPETENCES VISEES

SYLLABUS DE COURS

Semestre 1

UI / UX

- Acquérir une compréhension approfondie des concepts et des principes clés de l'UI et de l'UX pour pouvoir les appliquer de manière efficace dans la conception d'interfaces utilisateur
- Développer la capacité d'intégrer activement les besoins, les attentes et les préférences des utilisateurs dans le processus de conception pour créer des expériences utilisateur optimales
- Comprendre la méthode projet et ses enjeux pour gérer efficacement les ressources et les parties prenantes tout au long du processus
- Analyser un brief afin d'identifier les besoins spécifiques des utilisateurs pour orienter la conception de l'application
- Appliquer les critères ergonomique dans la conception d'application pour créer des solutions qui répondent aux normes de convivialité et d'efficacité
- Idéater et prototyper une application pour développer des concepts et créer des prototypes interactifs
- Mettre en pratique toutes les compétences acquises dans un projet d'application
- Effectuer des tests utilisateur pour recueillir des informations sur l'expérience utilisateur, l'utilisabilité et les points d'amélioration de l'application

Webdesign & intégration

- Suivre les évolutions du webdesign et s'adapter aux nouvelles tendances et technologies, y compris l'intelligence artificielle pour les intégrer de manière pertinente dans les projets et d'anticiper les évolutions futures
- Approfondir les connaissances en HTML et CSS pour maîtriser les techniques avancées d'intégration web
- Approfondir les connaissances en animation CSS et JavaScript pour créer des animations fluides, des transitions visuelles et interactives

Semestre 2

- Utiliser un CMS (comme WordPress) de manière avancée pour étendre les fonctionnalités et répondre aux besoins spécifiques d'un projet
- Maîtriser l'interface et gérer les paramètres généraux, les utilisateurs et le tableau de bord d'un CMS pour exploiter toutes ses possibilités
- Optimiser et personnaliser un site en utilisant des plugins pour améliorer les performances, la sécurité, l'expérience utilisateur et le référencement.
- Installer et gérer un éditeur visuel dans un CMS pour créer du contenu, ajouter des médias et publier des articles ou des pages
- Maîtriser la création et la gestion des éléments essentiels d'un site internet en utilisant le CMS, notamment la création de pages, la personnalisation du header, du footer, du menu et d'autres composants nécessaires à la structure du site
- Styliser un site avec des CSS et ajouter des animations avec JavaScript pour rendre le site plus personnel, dynamique et interactif.
- Mettre en place et gérer un plugin e-commerce pour créer et gérer une boutique en ligne en paramétrant le tunnel de commande et en assurant une expérience d'achat fluide pour les utilisateurs
- Déployer un site en ligne et de gérer les aspects liés à l'hébergement, au nom de domaine, aux serveurs, aux mises à jour du CMS et à la maintenance du site pour assurer son bon fonctionnement
- Mettre en pratique toutes les compétences acquises en travaillant sur des projets concrets pour créer des solutions efficaces et fonctionnelles

SYLLABUS DE COURS

CONTENU DU COURS

UI - UX : Cours UX et applicatif sur la création d'une application mobile

1 • L'UX design : principes et mise en place d'une approche transverse (application et site)

Introduction à l'UX: Qu'est-ce que l'UX Design ?

- Différence avec l'UI Design
- Les étapes de l'UX Design
- L'utilisateur au centre de la réponse structurelle et formelle
- UX design et Design Thinking
- Le design émotionnel.
- Lecture du brief projet
- Comprendre et créer un moodboard et benchmarking

2 • Identification des besoins pour une expérience optimale

- À qui parle t'on ? Découvrir son audience
- Étudier les modèles mentaux et les comportements des utilisateurs
- Créer des enquêtes et collecter des données qualitatives et quantitatives sur les utilisateurs
- Analyser et interpréter les résultats de la recherche utilisateur
- Créer des personas et scénarios appropriés pour orienter la conception
- Concevoir des cartes de site et des schémas de navigation clairs
- Accessibilité et conception inclusive : prise en compte des besoins des utilisateurs ayant des limita

3 • Conception d'interfaces utilisateur avancée

- Scénarisation, identification des moments importants d'une interaction
- Introduction à la User Journey Map
- Création d'une User Journey Map
- Comprendre et créer l'arborescence et les wireframes
- Tunnels du projet
- Test utilisateurs

4 • UI et prototypage

- Mise en place design system
- Réalisation des maquettes
- Mise à jour du design system et ajustement du contenu
- Prototypage haute résolution

5 • Test utilisateur

- Comment réaliser des tests utilisateurs (zoning, shadow, etc.)
- La technique du eyetracking (Hotjar, UserZoom etc..)
- Observer le comportement d'utilisateurs en shadow sur une plateforme en ligne (UserTesting, User
- Mise en pratique de notre application sous forme de jeu de rôle

SYLLABUS DE COURS

Webdesign et intégration : Cours web et applicatif sur la création d'un site internet responsive

6 • Évolution du webdesign et tendances actuelles :

- Outils de veille : Google Trends, Feedly, Awwwards, Behance etc..
- Outils de création de prototypes : Adobe XD, Figma etc..
- Tour d'horizon des outils de création no-code : webflow, framer etc..
- Les IA dans le web design, l'intégration et le développement

7 • Intégration HTML, CSS avancée avec responsive design

- Approfondissement / rappel des langages HTML et CSS, techniques avancées de mise en page réactive avec CSS : Flexbox, Grid, Framework.

8 • Design interactif et animations

- Techniques d'animation CSS : transitions, transformations, keyframes.
- Bibliothèques d'animations : GreenSock (GSAP), Anime.js, ScrollMagic.

9 • Installation et utilisation d'un CMS (exemple WordPress)

- Installation d'un CMS en local : WAMP, XAMPP, Local by Flywheel.
- Configuration avancée de WordPress : fichiers de configuration, paramètres généraux
- Utilisation avancée de l'interface d'administration de WordPress
- Personnalisation du thème WordPress : personnalisateur, éditeur de thème

6 • Utilisation avancée de plugins (exemple WordPress)

- Exploration des plugins populaires : WooCommerce, Yoast SEO, Contact Form 7 etc..
- Configuration et personnalisation des plugins

8 • Administration et gestion d'un CMS (exemple WordPress)

- Gestion des utilisateurs et des rôles : création, attribution de permissions
- Sauvegarde et migration de sites : plugins, outils de sauvegarde externes
- Analyse des performances des sites : Google Analytics, outils de test de vitesse
- Optimisation du référencement (SEO)
- Sécurité : plugins de sécurité, bonnes pratiques de protection

7 • Création de site avec un CMS (exemple WordPress)

- Installation d'un builder
- Création de page
- Création d'une feuille de style personnalisée
- Création d'un menu
- Création d'un header personnalisé
- Création d'un footer personnalisé
- Création d'une boutique en ligne avec un plugin e-commerce (produits, livraison, paiement etc..)

8 • Déployer son site en ligne

- Hébergement et serveur
- Base de donnée
- Mise en ligne

10 • Projet

Création d'une plateforme digitale en étudiant les comportements utilisateur (avec intégration) (Enquête, collecte de données, personas et scénarios etc..)

MODALITE DE MISE EN ŒUVRE (cochez une ou plusieurs cases)

Cours magistral Etude de cas Débat et échange Workshop / atelier

Projet Mise en situation professionnelle

SYLLABUS DE COURS

MODALITE D'EVALUATION

Critères d'évaluation

Contrôle continu, 1 à 2 notes par semestre coefficient 2

Recommandations

Le cours peut être assuré par un intervenant, UX/UI et webdesigner, ou deux intervenants UI/UX et webdesigner sachant que 24h sont attribuées à la partie UX/UI.

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

contrôle continu partiel/jury

BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

Ouvrages

BODY L, TALLEC C. *L'expérience client* Éditions Eyrolles.
DAUMAL S. *Design d'expérience utilisateur : principes et méthodes UX*, Éditions Eyrolles.
BROWN T, L'Esprit design, Nouvelle édition enrichie et actualisée Broché –
NOGIER JF, UX design et ergonomie des interfaces, Dunod
THOMAS P. *Le design sprint en pratique*, Éditions Eyrolles.
LEFEVRE L. *33 bonnes pratiques en UX Design* N°67846, 2019.
WIESEL M, COHEN J, L'UX design en pratique - Eyrolles
NOGIER J-F, LECLERC J. *Ergonomie des interfaces* Dunod.
Aarron Walter Design émotionnel – Eyrolles

Web

<https://material.io/guidelines> Ergonomie des sites par Google.

<https://developers.google.com/search/mobile-sites/mobile-seo?hl=fr>

<https://www.awwwards.com>

<http://www.blogduwebdesign.com>

<http://www.webdesignertrends.com>

<https://www.webdesign-inspiration.com/fr/>

<https://www.siteinspire.com/>

<https://openclassrooms.com/fr/>

<https://screenlane.com/>

<https://newflux.fr>

<https://bloquxdesigner.fr>

<https://youand.eu>

Don't Make Me Think" de Steve Krug

SYLLABUS DE COURS