

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 : DA, projet de fin d'étude

COURS : techniques digitales web

VOLUME HORAIRE : 25h SEMESTRES : S1 x S2

PREREQUIS

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

OBJECTIFS DU COURS

L'enseignement en DA, projet de fin d'étude consiste à apporter les compétences techniques liées aux projets personnels.

L'intervenant renforcera si besoin des notions importantes pour l'ensemble de la classe et fera un suivi technique individuel appliqué au projet.

Exemples de renforcement technique :
→ Rappels en UX, UI
→ Ergonomie mobile
→ Ergonomie plateforme/site
→ Prototype et maquettage
→ Intégration Web
→ Intégration CMS

Ce cours doit être programmé en fin d'année, en avril et mai

SYLLABUS DE COURS

COMPETENCES VISEES

Semestre 1	Semestre 2
	<ul style="list-style-type: none">• Développer son projet personnel en mettant en application toutes les connaissances techniques acquises.

CONTENU DU COURS

SYLLABUS DE COURS

• Suivi de projet personnel individuel

Renforcement technique en classe entière si besoin :

- Rappels en UX, UI
- Ergonomie mobile
- Ergonomie plateforme/site
- Prototype et maquettage
- Intégration Web
- Intégration CMS

SYLLABUS DE COURS

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

MODALITE D'EVALUATION

Critères d'évaluation

- Contrôle continu, 1 note attribuée au projet
Critères :
Assiduité et écoute /10
Qualité technique /10

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://bloguxdesigner.fr>
<https://youand.eu>
Don't Make Me Think" de Steve Krug