

SYLLABUS DE COURS

FILIERES

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

NIVEAUX

- Bachelor 1 Bachelor 2 Bachelor 3 Mastère 1 Mastère 2

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Techniques numériques

COURS : Webdesign/UI UX

VOLUME HORAIRE : 40 h.

SEMESTRES : x S1 x S2

PREREQUIS

Être muni d'un ordinateur

OBJECTIFS DU COURS

Ce cours a pour objectifs de former les étudiants aux compétences essentielles du webdesign, en mettant l'accent sur la compréhension du domaine du web, l'acquisition d'un vocabulaire précis et d'une culture digitale, la conception de l'identité visuelle des sites internet et la réflexion sur l'expérience utilisateur.

Il doit permettre à l'étudiant d'évoluer dans un univers créatif et graphique.

À l'issue de la formation, l'étudiant en webdesign sait concevoir et réaliser l'identité visuelle d'un site internet pour lequel il crée tous les éléments graphiques, réfléchit à son arborescence et à l'expérience / parcours utilisateur. Il est capable de réaliser une interface web ergonomique et un design adapté au contenu d'un site internet donné.

Il maîtrise des outils de wireframe et de création tels que Mockflow, Moqups, Adobe XD ou Figma, ainsi que la conception de sites internet adaptés à différents appareils.

COMPETENCES VISEES

SYLLABUS DE COURS

Semestre 1

- Comprendre le domaine du web et de l'Internet
- Acquérir un vocabulaire précis et une culture web
- Découvrir les langages HTML et CSS
- Comprendre les principes fondamentaux du design web
- Maitrise de logiciels ergonomiques et graphiques adaptés

Semestre 2

- Comprendre les principes de base de l'UX design, tels que la recherche utilisateur, les personas, le parcours utilisateur, le wireframing et le prototypage.
- Comprendre et concevoir des sites web adaptatifs, capables de s'ajuster à différents appareils tels que les ordinateurs, les tablettes et les smartphones.
- Créer des maquettes ergonomiques en respectant les contraintes liées au web

CONTENU DU COURS

1 • Théorie web / Les fondamentaux :

- L'histoire du web (culture générale)
- Vocabulaire de l'internet et du web
- Culture graphique et digitale
- Références et veille graphique

2 • Présentation des langages des HTML5 et CSS3

Découverte des langages HTML et CSS afin de comprendre le fonctionnement d'un site internet

3 • Le design Web

- Compréhension approfondie des principes fondamentaux du design web :
Les règles de création, la mise en page, la grille, la typographie, la couleur, la gestion des espaces et la création d'éléments graphiques.
- Construction d'une bibliothèque graphique de composants.

4 • Les outils

Les outils de wireframe et de création tels que Mockflow, Moqups, adobe XD et Figma.

5 • UX / UI

- Création de personas, réalisation de parcours utilisateurs
- Hiérarchisation de l'information (zoning), optimisation l'expérience et le parcours utilisateur, réalisation de tests d'usage, maquetter, prototyper.

6 • Responsive & Mobile first

- Les différents formats de création
- Adaptabilité du contenu
- Optimisation de l'expérience sur mobile et tablette

7• Projet

Création graphique pour le web

> De l'intention à la réalisation, refonte d'un site web existant

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

Recommandations

Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

MODALITE D'EVALUATION

Critères d'évaluation

Contrôle continu, 3 notes par semestre, critères définis par le formateur

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

- contrôle continu partiel/jury

BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

Ouvrages :

- 30 méthodes fondamentales pour concevoir des expériences optimales (Carine Lallemand, Guillaume Gronier)
- Expérience utilisateur mobile - UX Design pour smartphones et tablettes (Amélie Boucher)
- UX Design et ergonomie des interfaces (Jean-François Nogier, Jules Leclerc)
- UI-UX : les bases du prototypage web et apps (Didier Mazier)
- Responsive Web Design, mises en page et grilles - Les techniques modernes et conception web (Christophe Aubry)

Sites :

- <https://www.awwwards.com>
- <https://dribbble.com/>
- <http://www.blogduwebdesign.com>
- <http://www.webdesignertrends.com>
- <https://www.webdesign-inspiration.com/fr/>
- <https://www.siteinspire.com/>
- <https://www.smashingmagazine.com/>
- <https://screenlane.com/>
- <https://css-tricks.com/>
- <https://www.webdesignerdepot.com/>
- <https://codepen.io/>