

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 : Techniques numériques

COURS : Webdesign / UI UX

VOLUME HORAIRE : 40 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
- | Comprendre les processus UX
- | Maitriser les outils de wireframing et de création (Mockflow, Figma, XD)

OBJECTIFS DU COURS

- | L'étudiant en webdesign B3 conçoit et réalise des pages web.
- | Il sait allier compétences en graphisme, en ergonomie et en intégration pour réaliser des interfaces pertinentes et innovantes.
- | Il sait analyser et comprendre une demande client dans son environnement culturel.
- | À l'issue de la formation, l'étudiant sait concevoir et réaliser les différentes pages qui composent un site internet. Il fait des recherches approfondies sur l'utilisateur, définit l'arborescence, l'architecture, l'ergonomie du site et les interactivités.
- | Il élabore la charte graphique, les maquettes et crée la simulation dynamique. Il maîtrise tout le processus UX (zoning /wireframe, mock-up / interaction) Il est capable de procéder à son intégration en utilisant les langages html et css ou en utilisant le CMS WordPress ou autre, Webflow ou encore Framer (no-code)

COMPETENCES VISEES

SYLLABUS DE COURS

Semestre 1

- Revoir et comprendre les principes fondamentaux du design web.
- Revoir et comprendre les logiciels de wireframe et de création
- Approfondir l'expérience utilisateur (UX) et faire des recherches pour définir des profils et parcours type.
- Maîtriser le process UX (zoning, wireframe, mock-up, interaction) afin de proposer la meilleure option utilisateur.
- S'initier aux langages HTML et CSS et au responsive design (grille)

Semestre 2

- Expérimenter une plateforme no-code (webflow, Framer) pour créer des sites web responsives en utilisant une approche sans code
- Manipuler des outils d'intelligence artificielle dédiés au web design
- Utiliser WordPress ou autre CMS pour créer et personnaliser des sites web en exploitant ses fonctionnalités de gestion de contenu.
- Développer un projet final de webdesign en mettant en pratique toutes les compétences acquises

CONTENU DU COURS

1 • Révision / design web & création :

- Les principes fondamentaux du design web (mise en page, typographie, couleur, hiérarchie visuelle)
- Exercices pratiques de création de maquettes web simples en utilisant des outils de conception graphique

2 • UX / UI

- Approche du mobile first
- Design thinking (empathie / définition du problème / brainstorming / prototype)
- Persona et parcours type
- Les étapes : zoning, wireframe + parcours utilisateur, maquette ou mockup, interaction, experience design

3 • Initiation HTML / CSS - Responsive design et grille flexible

- Mise en pratique de langages html et css
- Manipulation du responsive design

4 • Outil no code (Webflow, Framer ou autre)

- Apprentissage d'une plateforme de création de sites web visuelle et sans code.
- Conception de sites web responsives en utilisant les fonctionnalités de responsive design

5 • Découvrir les outils IA d'actualité

- Manipuler les IA dédiées au web design

6 • CMS, WordPress ou autre

- Introduction à WordPress.
- Installation de WordPress, thème et plugins.
- Création de pages

7 • Projet

Création d'un site internet (brief donné par le formateur)
Intégration au choix : HTML / CMS / NO-CODE

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

Partiel au premier semestre.

Exemples de critères d'évaluation :

- Respect de la grille
- Composition, gestion du contenu
- Hiérarchie visuelle
- Interaction et attractivité
- Adaptabilité (responsive)
- Expérience utilisateur

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

- contrôle continu partiel/jury

BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

SYLLABUS DE COURS

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/>