

SYLLABUS DE COURS

FILIERE

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

NIVEAU

☐ Bachelor 1 ☐ Bachelor 2 ☐ Bachelor 3 x Mastère 1 ☐ Mastère 2

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Techniques numériques

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
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
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 site 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

- Maîtrise des principes fondamentaux de l'UI et l'UX.
- Être capable de placer l'utilisateur au centre du processus de conception en intégrant ses besoins, ses attentes et ses préférences à partir d'enquête pour créer des expériences utilisateur optimales
- Compréhension de la méthode projet et ses enjeux
- Analyse d'un brief et d'identification des besoins d'un projet d'application
- Maîtrise des critères ergonomique d'un projet d'application
- Idéation et prototypage d'un projet d'application
- Mettre en application toutes les compétences acquises au service d'un projet d'application
- Test utilisateur d'un projet d'application

Webdesign & intégration

- Aptitude à suivre les évolutions du domaine du webdesign et à s'adapter aux nouvelles tendances et technologies pour rester à jour dans le domaine et en particulier les intelligences artificielles.
- Maîtrise de l'intégration avancée de HTML, CSS et du responsive design
- Compréhension et réalisation d'animations et interactions en CSS et Javascript

Semestre 2

- Installation et utilisation d'un CMS (WordPress ou autre) de manière avancée pour étendre les fonctionnalités du système et répondre aux besoins spécifiques d'un projet
- Maîtrise de l'interface, gestion du tableau de bord, des utilisateurs, des paramètres généraux
- Optimisation et personnalisation à l'aide de plugins pour améliorer les performances d'un site, sa sécurité, l'expérience utilisateur, son référencement.
- Installation et création de contenu avec un éditeur visuel
- Création de l'ensemble des éléments constituant un site internet :
_pages, _header, _footer, _menu etc..
- Stylisation de son site avec des CSS, animations avec JS
- Savoir déployer un site en ligne
- Mettre en application toutes les compétences acquises au service d'un projet.

CONTENU DU COURS

SYLLABUS DE 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.)
- Observer le comportement d'utilisateurs en shadow sur une plateforme en ligne
- 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

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)

X Cours magistral x Etude de cas ☐ Débat et échange Workshop / atelier

X 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)

X 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](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