

FILIERE

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

NIVEAU

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

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

COURS : Webdesign

VOLUME HORAIRE : 40 h. SEMESTRES : x S1 x S2

PREREQUIS

Être muni d'un ordinateur ou dispenser le cours en salle informatique.
Être initié aux langages HTML et CSS.
Posséder un vocabulaire précis et une culture web
Comprendre les processus UX
Maîtriser 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 encore Webflow.

COMPETENCES VISEES

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.
- Approfondir les langages HTML, CSS, le responsive design avec la grille flexible (flexbox, grid) et/ou framework (Tailwind, Materialize, Bootstrap)

Semestre 2

- Utiliser WordPress pour créer et personnaliser des sites web en exploitant ses fonctionnalités de gestion de contenu.
- Expérimenter Webflow pour créer des sites web responsives en utilisant une approche sans code
- Développer un projet final de webdesign en mettant en pratique toutes les compétences acquises

CONTENU DU COURS

1 • Révision / design web & création :

- Compréhension des 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

- Revoir et Intégrer l'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 • Intégration HTML / CSS - Responsive design et grille flexible

- Approfondir les langages html et css
- Gérer le responsive design avec ou sans framework (Flexbox, Grid, Tailwind, Materialize etc..)

4 • WordPress

- Introduction à WordPress.
- Installation de WordPress, thème et plugins.
- Création de pages avec un builder (Elementor, Divi...)

5 • Webflow

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

6 • Projet

Création d'une plateforme digitale / site internet (brief donné par le formateur)
Intégration au choix : HTML / Wordpress ou Webflow

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

MODALITE D'EVALUATION

Critères d'évaluation

Contrôle continu, 2 à 3 notes par semestre coefficient 2
Des notes de contrôles courts au long de l'année coefficient 1
Partiel semestre 2, coefficient 3

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

X contrôle continu ☐ partiel/jury

BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

<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