

PROGRAMME 2021-2022

École & Programme	ESDAC			Bachelor Design graphique 3 ^{ème} année
Nom du cours	WEBDESIGN			
Unité d'enseignement				
Modalités	Heures	51	Ects	
Enseignant	Nom COUDEVYLLE Mélanie		Qualification/Diplôme Design de communication multimédia	

Résultats d'apprentissage <i>Objectifs du cours /</i>	<p>L'étudiant en webdesign B3 conçoit et réalise des pages web. Il sait allier compétences en graphisme, en ergonomie et en développement pour réaliser des interfaces pertinentes et innovantes..</p> <p>Il sait analyser et comprendre une demande client dans son environnement culturel.</p> <p>À l'issue de la formation, l'étudiant sait concevoir et réaliser les différentes pages qui composent un site internet. Il intervient sur la définition du cahier des charges, fait des recherches approfondies sur l'utilisateur, définit l'arborescence, l'architecture, l'ergonomie du site et les interactivités.</p> <p>Il élabore la charte graphique, les maquettes et crée la simulation dynamique.</p> <p>Il maîtrise tout le processus UX (zoning /wireframe, mock-up / interaction)</p> <p>Il est capable de procéder à son intégration en utilisant les langages html et css ou en utilisant le CMS wordpress.</p> <p>Enfin il est capable de mettre en ligne un site en html ou réalisé avec wordpress.</p>
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les langages HTML5 ET CSS3 et Bootstrap pour développer un site web • Maîtriser le CMS wordpress pour développer un site web administrable • Savoir répondre à un brief pour satisfaire la demande client • Faire des recherches approfondies sur l'utilisateur pour définir des profils type

	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser le process UX (zoning / wireframe / mock-up / interaction) afin de proposer la meilleure option utilisateur • Mettre en ligne un site internet pour l'afficher sur un navigateur
Vue d'ensemble de la description du cours <i>Contenu du cours - Grands chapitres</i>	<p>L'année se découpe en trois phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 - Techniques d'intégration web • 2 - Rappel des compétences en UI-UX et introduction de nouvelles techniques • 3 - Application projet <p>1 • Révision Bootstrap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grid system • Responsive design • Composants javascript <p>2 • Initiation PHP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Include • Formulaire de contact <p>3 • Wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> • Installation serveur / base de données • Création pages / articles <p>4 • Nom de domaine et mise en ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Location serveur + nom de domaine • Mise en ligne <p>5 • UX - UI Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persona • Accessibilité - usabilité • Le processus de création • Prototypage <p>6 • Projet</p> <p>Création d'une plateforme digitale / site internet</p>
Méthodes d'enseignement <i>Méthodes et moyens pédagogiques</i>	<p>Les cours sont théoriques et pratiques.</p> <p>Les cours théoriques s'appuient sur des supports de cours rédigés.</p> <p>Des sites références sont donnés lors de la première séance.</p> <p>La méthodologie d'enseignement est stricte : tous les cours pratiques commencent par des démonstrations accompagnées d'explications techniques. L'étudiant reproduit rigoureusement le code et l'enrichit par des demandes spécifiques du formateur.</p> <p>Des exercices imposés sont ensuite réalisés mettant en pratique la ou les notions abordées.</p> <p>Des travaux pratiques sont menés en milieu de semestre pour valider les acquis, la maquette est donnée par le formateur.</p> <p>Les étudiants sont invités à faire de la veille technique, graphique et technologique tout au long de l'année.</p> <p>Un projet en fin de deuxième semestre met en application tous les points abordés sur l'année.</p>
Méthodes d'évaluation <i>Modalités d'évaluation</i>	<p>Contrôle continu, 3 notes par semestre coefficient 2</p> <p>Des notes de contrôles courts au long de l'année coefficient 1</p> <p>Partiel semestre 2, coefficient 3</p>
Charge de travail des étudiants <i>Charge de travail de l'étudiant</i>	<p>51h de cours</p> <p>168 h de travail personnel</p>

Table de classement	<p>SEMESTRE 1 : évaluation technique</p> <p>1 • Intégrer un site multipages Bootstrap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conformité du dossier • Propreté du code • Syntaxe • Structure, rigueur de la composition • Utilisation de la grille bootstrap • Qualité de composition • Qualité de rédaction <p>2 • Formulaire de contact PHP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conformité du dossier • Propreté du code • Syntaxe • Fonctionnement du formulaire <p>3 • Intégrer une page avec wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomie • Maîtrise CSS • Précision et fidélité du rendu <p>SEMESTRE 2 : évaluation UX + projet</p> <p>4 • PROJET / étape 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse • Cahier des charges <p>5 • PROJET / étape 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réflexion sur la place de l'utilisateur • Problème à résoudre • Brainstorming • Arborescence <p>6 • PROJET / étape 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intégration /5 <ul style="list-style-type: none"> - Conformité du dossier - Structure, rigueur de la composition - Précision et fidélité du rendu - Optimisation du code - Autonomie
	<i>L'échelle de classement</i>
	<i>Présence et absence</i>
	<i>Méthodes de rattrapage de l'examen</i>

Lectures recommandées & Références <i>Bibliographie et webographie</i>	<p>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://sidebar.io https://youand.eu Don't Make Me Think" de Steve Krug</p>
--	--

DESCRIPTION COMPLÈTE

Code de cours et le nom		
Numéro de leçon	Description du cours Objectifs & Objectifs [une déclaration de l'intention d'enseignement dans le cours]	Évaluation de la charge de travail personnelle Par semaine pendant le cours et après/avant le cours et l'évaluation
1	Révision bootstrap <u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Préparation de sa machine • Création et organisation d'un dossier web • Mise en place du framework • Grid system • Responsive design • Les composants javascript >> Exercice d'application	2h de travail après le cours
2	TRAVAUX PRATIQUES 1 • Intégration d'un site multipages à partir d'une maquette donnée	2h de travail après le cours ou plus
3	Initiation PHP <ul style="list-style-type: none"> • Installation d'un serveur local • Syntaxe • Variable • Fonctions >> Exercice d'application	2h de travail après le cours
4	Initiation PHP, include et formulaire de contact <ul style="list-style-type: none"> • Include • Formulaire de contact 	4h de travail après le cours

	>> Exercice d'application	
5	TRAVAUX PRATIQUES 1 • Création et intégration d'un formulaire de contact dans une page html	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
6	Wordpress <ul style="list-style-type: none">• Introduction / présentation• Installation de wordpress avec un serveur local• Démonstration avec un logiciel du type localWP• Découverte du back-office• Article + catégories d'article• Éditeur de texte natif Gutenberg• Thème et plugin	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
7	Wordpress <ul style="list-style-type: none">• Installation plugin elementor• Les médias• Créer une page• Menu• Sécurité• Partage réseaux sociaux• Référencement avec Yoast SEO• Réseaux sociaux SEO• Migration sur serveur	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
8	TRAVAUX PRATIQUES 1 • Exercice d'intégration à partir d'une maquette donnée	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
9	Nom de domaine et mise en ligne <ul style="list-style-type: none">• Pack hébergement• Découverte du panel d'administration• Installation filezilla• Connexion au serveur• Mise en ligne site• Créer des emails personnalisés	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
10	UX - UI DESIGN <ul style="list-style-type: none">• UX - UI - définition - différence• Les bonnes pratiques du prototypage (maquette animée)• Hook Canvas (définir des points d'accroche)• Accessibilité - usabilité (permettre à l'utilisateur d'accomplir un ensemble de tâches avec simplicité)	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
11	UX - UI DESIGN <ul style="list-style-type: none">• Intégrer l'approche du mobile first• Persona• Design thinking (empathie / définition du problème / brainstorming / prototype)• Les étapes : zoning, wireframe + parcours utilisateur, maquette ou mockup, interaction, experience design	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
12	Projet d'application	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau

	Création graphique, ergonomie et intégration d'après un sujet donné par le formateur	
13	Projet d'application ÉTAPE 1 • Analyse du domaine • Définir un cahier des charges	2h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
14	Projet d'application ÉTAPE 2 • Méthode Design thinking - Se mettre à la place de l'utilisateur - Définir le problème à résoudre - Brainstorming - Réfléchir à une solution • Persona • Arborescence	4 à 6h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
15	Projet d'application ÉTAPE 3 • Zoning • wireframe + parcours utilisateur • Maquette • Interaction (prototype animé XD)	4 à 6h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
16	Projet d'application ÉTAPE 4 • Préparer son dossier pour intégration avec Wordpress • Préparation de sa machine et configuration du CMS • Intégration	4 à 6h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
17	Projet d'application ÉTAPE 5 • Intégration Wordpress	4 à 8h de travail après le cours ou plus suivant le niveau
18		
19		