

## Le fonctionnement des sites web

### Les navigateurs

Non, n'ayez pas peur de poser des questions même si vous pensez qu'elles sont « bêtes ». Il est très important que nous en parlions un peu avant de nous lancer à fond dans la création de sites !

Je suis certain que vous consultez des sites web tous les jours. Pour cela, vous lancez un programme appelé le navigateur web en cliquant sur l'une des icônes représentées à la figure suivante.

Avec le navigateur, vous pouvez consulter n'importe quel site web. Voici par exemple un navigateur affichant le célèbre site pour développeur : OPENCLASSROOMS:



**OPENCCLASSROOMS** Parcours Cours Alternance Business

RECHERCHER S'INSCRIRE SE CONNECTER

**Votre avenir commence ici**

Apprenez à apprendre.  
Développez les compétences de demain.  
Et prenez votre carrière en main.

EN SAVOIR PLUS

**Diplômes accrédités**  
Le niveau de nos parcours est certifié par l'Etat français.

**Mentorat**  
Chaque semaine, un expert de votre domaine vous accompagne dans vos progrès.

**Garantie d'emploi**  
Vous trouvez un emploi dans votre filière ou nous remboursons votre formation.

## HTML ET CSS ?

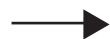
Il s'agit de langages informatiques qui permettent de créer des sites web. Tous les sites web sont basés sur ces langages, ils sont incontournables et universels aujourd'hui. Ils sont à la base même du Web. Le langage HTML a été inventé par un certain Tim Berners-Lee en 1991...

Tim Berners-Lee suit encore aujourd'hui avec attention l'évolution du Web. Il a créé le World Wide Web Consortium (W3C) qui définit les nouvelles versions des langages liés au Web. Il a par ailleurs créé plus récemment la World Wide Web Foundation qui analyse et suit l'évolution du Web.

De nombreuses personnes confondent (à tort) Internet et le Web. Il faut savoir que le Web fait partie d'Internet. Internet est un grand ensemble qui comprend, entre autres : le Web, les e-mails, la messagerie instantanée, etc.

Tim Berners-Lee n'est donc pas l'inventeur d'Internet, c'est « seulement » l'inventeur du Web.

Les langages HTML et CSS sont à la base du fonctionnement de tous les sites web. Quand vous consultez un site avec votre navigateur, il faut savoir que, en coulisses, des rouages s'activent pour permettre au site web de s'afficher. L'ordinateur se base sur ce qu'on lui a expliqué en HTML et CSS pour savoir ce qu'il doit afficher, comme le montre la figure suivante.

[illegible]



[Parcours](#)
[Cours](#)
[Attestance](#)
[Business](#)



[S'INSCRIRE](#)
[SE CONNECTER](#)



## Votre avenir commence ici

Apprenez à apprendre.  
Développez les compétences de demain.  
Et prenez votre carrière en main.

S'INSCRIRE



### Diplômes accrédités

Le niveau de nos parcours est certifié par l'Etat français.



### Mentorat

Chaque semaine, un expert de votre domaine vous accompagne dans vos progrès.



### Garantie d'emploi

Vous trouvez un emploi dans votre filière ou nous remboursons votre formation.

# WEBDESIGN

## HTML et CSS : deux langages pour créer un site web

Pour créer un site web, on doit donner des instructions à l'ordinateur. Il ne suffit pas simplement de taper le texte qui devra figurer dans le site (comme on le ferait dans un traitement de texte Word, par exemple), il faut aussi indiquer où placer ce texte, insérer des images, faire des liens entre les pages, etc.

### Les rôles de HTML et CSS

Pour expliquer à l'ordinateur ce que vous voulez faire, il va falloir utiliser un langage qu'il comprend. Et c'est là que les choses se corsent, parce qu'il va falloir apprendre deux langages !

Pourquoi avoir créé deux langages ?  
Un seul aurait suffi, non ?

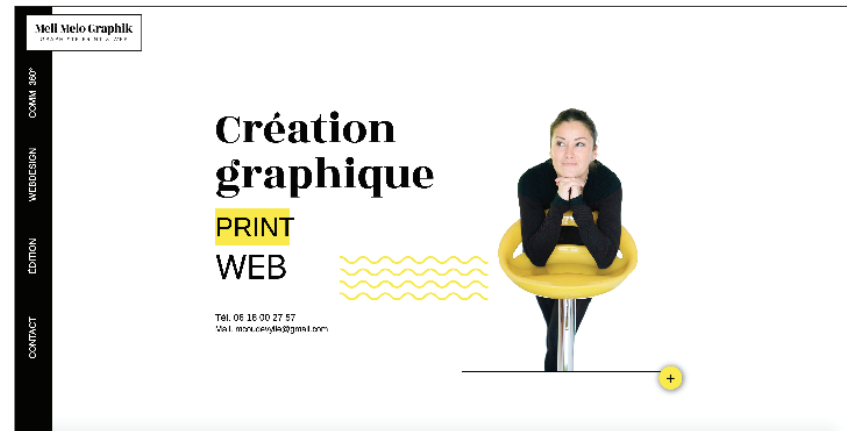
Vous devez vous dire que manipuler deux langages va être deux fois plus complexe et deux fois plus long à apprendre... mais ce n'est pas le cas ! Je vous rassure, s'il y a deux langages c'est, au contraire, pour faciliter les choses. Nous allons avoir affaire à deux langages qui se complètent car ils ont des rôles différents :

HTML (HyperText Markup Language) : il a fait son apparition dès 1991 lors du lancement du Web. Son rôle est de gérer et organiser le contenu. C'est donc en HTML que vous écrirez ce qui doit être affiché sur la page : du texte, des liens, des images... Vous direz par exemple : « Ceci est mon titre, ceci est mon menu, voici le texte principal de la page, voici une image à afficher, etc. ».

CSS (Cascading Style Sheets, aussi appelées Feuilles de style) : le rôle du CSS est de gérer l'apparence de la page web (agencement, positionnement, décoration, couleurs, taille du texte...). Ce langage est venu compléter le HTML en 1996

Vous pouvez très bien créer un site web uniquement en HTML, mais celui-ci ne sera pas très beau : l'information apparaîtra « brute ». C'est pour cela que le langage CSS vient toujours le compléter.

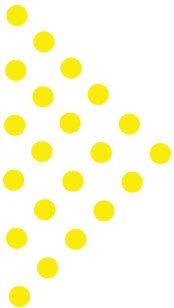
Pour vous donner une idée, la figure suivante montre ce que donne la même page sans CSS puis avec le CSS.



HTML +  
CSS



HTML



## Le fonctionnement des sites web

Le HTML définit le contenu (comme vous pouvez le voir, c'est brut de décoffrage !). Le CSS permet, lui, d'arranger le contenu et de définir la présentation : couleurs, image de fond, marges, taille du texte...

Comme vous vous en doutez, le CSS a besoin d'une page HTML pour fonctionner. C'est pour cela que nous allons d'abord apprendre les bases du HTML avant de nous occuper de la décoration en CSS.

Vos premières pages ne seront donc pas les plus esthétiques, mais qu'importe ! Cela ne durera pas longtemps.

Les différentes versions de HTML et CSS

Au fil du temps, les langages HTML et CSS ont beaucoup évolué. Dans la toute première version de HTML (HTML 1.0) il n'était même pas possible d'afficher des images !

**Voici un très bref historique de ces langages pour votre culture générale.**

### LES VERSIONS DE HTML

HTML 1 : c'est la toute première version créée par Tim Berners-Lee en 1991.

HTML 2 : la deuxième version du HTML apparaît en 1994 et prend fin en 1996 avec l'apparition du HTML 3.0. C'est cette version qui posera en fait les bases des versions suivantes du HTML. Les règles et le fonctionnement de cette version sont donnés par le W3C (tandis que la première version avait été créée par un seul homme).

HTML 3 : apparue en 1996, cette nouvelle version du HTML rajoute de nombreuses possibilités au langage comme les tableaux, les applets, les scripts, le positionnement du texte autour des images, etc.

HTML 4 : cette version aura été utilisée un long moment durant les années 2000. Elle apparaît pour la première fois en 1998 et propose l'utilisation de frames (qui découpent une page web en plusieurs parties), des tableaux plus complexes, des améliorations sur les formulaires, etc. Mais surtout, cette version permet pour la première fois d'exploiter des feuilles de style, notre fameux CSS !

HTML 5 : c'est LA dernière version. De plus en plus répandue, elle fait beaucoup parler d'elle car elle apporte de nombreuses améliorations comme la possibilité d'inclure facilement des vidéos, un meilleur agencement du contenu, de nouvelles fonctionnalités pour les formulaires, etc. C'est cette version que nous allons découvrir ensemble.

Les versions de CSS

CSS 1 : dès 1996, on dispose de la première version du CSS. Elle pose les bases de ce langage qui permet de présenter sa page web, comme les couleurs, les marges, les polices de caractères, etc.

CSS 2 : apparue en 1999 puis complétée par CSS 2.1, cette nouvelle version de CSS rajoute de nombreuses options. On peut désormais utiliser des techniques de positionnement très précises, qui nous permettent d'afficher des éléments où on le souhaite sur la page.

CSS 3 : c'est la dernière version, qui apporte des fonctionnalités particulièrement attendues comme les bordures arrondies, les dégradés, les ombres, etc.

# WEBDESIGN

Il existe de nombreux logiciels dédiés à la création de sites web. Mais, je vous rassure, vous n'aurez pas à déboursier un seul centime. Pourquoi aller chercher un logiciel payant et compliqué, alors que vous avez déjà tout ce qu'il faut chez vous ?

Eh oui, accrochez-vous bien parce qu'il suffit de... Bloc-Notes !

Incroyable mais vrai : on peut tout à fait créer un site web uniquement avec Bloc-Notes, le logiciel d'édition de texte intégré par défaut à Windows. D'ailleurs, j'avoue, c'est comme cela que j'ai commencé moi-même il y a quelques années.

Il y a cependant des logiciels plus puissants aujourd'hui et personne n'utilise vraiment Bloc-Notes. On peut classer ces logiciels de création de site web en deux catégories :

Les WYSIWYG (What You See Is What You Get - Ce Que Vous Voyez Est Ce Que Vous Obtenez) : ce sont des programmes qui se veulent très faciles d'emploi, ils permettent de créer des sites web sans apprendre de langage particulier. Parmi les plus connus d'entre eux : Mozilla Composer, Microsoft Expression Web, Dreamweaver... et même Word ! Leur principal défaut est la qualité souvent assez mauvaise du code HTML et CSS qui est automatiquement généré par ces outils. Un bon créateur de site web doit tôt ou tard connaître HTML et CSS, c'est pourquoi je ne recommande pas l'usage de ces outils.

Les éditeurs de texte : ce sont des programmes dédiés à l'écriture de code. On peut en général les utiliser pour de multiples langages, pas seulement HTML et CSS. Ils se révèlent être de puissants alliés pour les créateurs de sites web !

Vous l'aurez compris, je vais vous inviter à utiliser un éditeur de texte dans ce cours.

De nombreux éditeurs de texte fonctionnent que vous soyez sous Windows, Mac OS X ou Linux (ils sont disponibles partout). Je vais vous en proposer plusieurs pour que vous ayez le choix, mais, comme je sais que vous allez me demander celui que j'utilise, je vais commencer par vous présenter... Sublime Text !

## L'éditeur de texte

### SUBLIME TEXT : MON ÉDITEUR

Sublime Text est un éditeur de texte devenu très populaire parmi les développeurs. On l'utilise aussi bien pour développer en HTML et CSS que dans d'autres langages (Python, Ruby, etc.). Il fonctionne sur Windows, Mac OS X et Linux.

Il a l'avantage d'être simple, épuré et facile à lire dès le départ. Pas de centaines de boutons dont on ne comprend pas à quoi ils servent.

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="fr">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8" />
5     <title>Ma page</title>
6   </head>
7   <body>
8   </body>
9 </html>
10












```










## UTILISATION DES DIFFÉRENTES TAILLE D'ÉCRAN EN POURCENTAGE EN 2019 :

360x640 – 21.54%  
 1366x768 – 12.85%  
 1920x1080 – 7.76%  
 375x667 – 4.94%  
 1440x900 – 3.32%  
 1280x800 – 2.67%

## Les différentes tailles d'écran



 <b>iPhone 6</b> 750 x 1334 px @ 72 ppp	 <b>iPhone 6 Plus</b> 1242 x 2208 px @ 72 ppp	 <b>iPad Pro</b> 2048 x 2732 px @ 72 ppp	 <b>iPad Retina</b> 1536 x 2048 px @ 72 ppp
 <b>Android 1200p</b> 1000 x 1920 px @ 72 ppp	 <b>Microsoft Surface Pro 4</b> 2736 x 1824 px @ 72 ppp	 <b>Microsoft Surface Pro 3</b> 2160 x 1440 px @ 72 ppp	 <b>iPhone 5</b> 640 x 1136 px @ 72 ppp
 <b>iPad Mini</b> 768 x 1024 px @ 72 ppp	 <b>Apple Watch 42 mm</b> 312 x 390 px @ 72 ppp	 <b>Apple Watch 38 mm</b> 272 x 340 px @ 72 ppp	<b>Concession pour mobile</b> 320 x 1024 px @ 72 ppp

 <b>Format Web courrant</b> 1366 x 768 px @ 72 ppp	 <b>Web</b> 1920 x 1080 px @ 72 ppp	 <b>Web</b> 1440 x 900 px @ 72 ppp	 <b>Format minimum pour le Web</b> 1024 x 768 px @ 72 ppp
 <b>Web</b> 1280 x 800 px @ 72 ppp	 <b>MacBook Pro 13 (Retina)</b> 2560 x 1600 px @ 72 ppp	 <b>MacBook Pro 15 (Retina)</b> 2880 x 1800 px @ 72 ppp	 <b>iMac 27</b> 2560 x 1440 px @ 72 ppp
 <b>Concept poste travail en HD</b> 1440 x 1024 px @ 72 ppp			

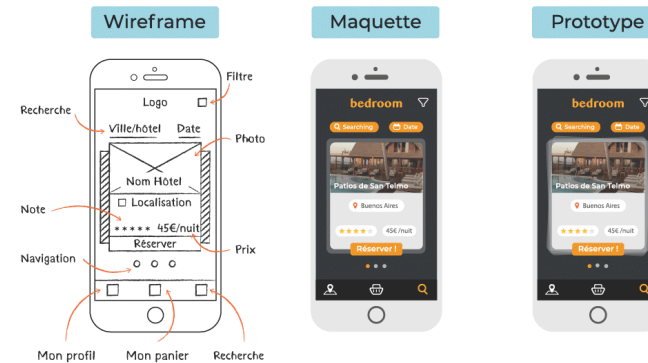
# WEBDESIGN

## Lexique

**Les wireframes** ne se préoccupent pas du design de l'interface : il s'agit d'une représentation basse-fidélité. Le wireframe désigne un schéma utilisé pour réaliser la maquette d'un site web.

La réalisation d'un wireframe consiste à placer sur un papier, ou sur un logiciel spécialisé, les différents éléments de l'interface d'un site web. On y définit les différentes zones de texte ou d'image, l'architecture du site, les composants à intégrer à tel ou tel endroit, etc.

Le but d'un wireframe est de rendre le site web le plus ergonomique possible et de faciliter la navigation pour les internautes. Une fois le schéma réalisé, il est confié à un graphiste et/ou au webdesigner qui seront chargés de l'adapter pour sa mise en ligne.



**La maquette** correspond à une représentation haute-fidélité de l'interface, avec le design, donc. Elle reprend le squelette des wireframes, rentre davantage dans le détail et y ajoute une dimension visuelle. La maquette reste statique : on aura une succession d'écrans de notre site à taille réelle, avec lesquels on ne peut pas interagir.

**Le prototype** quant à lui reprend la représentation haute-fidélité, mais y ajoute une dimension dynamique. En effet, il est possible d'interagir avec le prototype, et donc de simuler l'expérience utilisateur (UX), comme en cliquant sur les liens qui nous amènent sur les bons écrans, en déroulant des menus, etc.

# WEBDESIGN

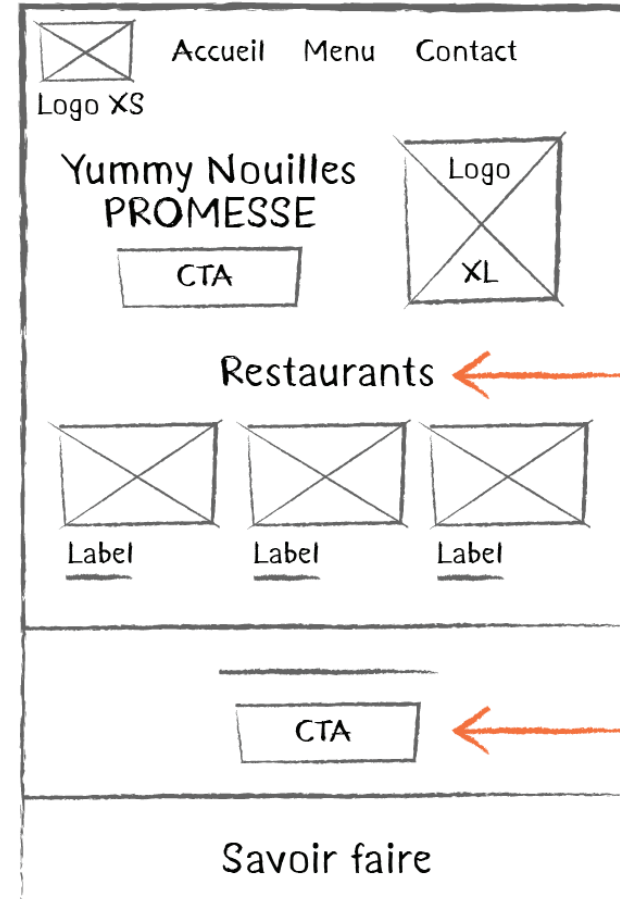
## Le maquettage

**Le maquettage** est une étape très importante dans la réalisation d'un projet. Elle présente des intérêts très importants :

La **maquette** constitue un support de collaboration. Chaque étape (wireframe, maquette, prototype) permet à chacun et chacune, quelle que soit son expertise, d'échanger sur les besoins. Les échanges peuvent être en interne, entre les différents métiers, ou bien avec des personnes externes, par exemple avec des clients ou futurs utilisateurs. Ensuite, elle permet de réfléchir séparément à la pratique et à l'esthétique, en leur donnant une importance égale.

C'est également un excellent moyen de visualiser le travail à réaliser, et ainsi d'estimer le temps (donc le budget) nécessaire pour concrétiser le projet.

Et enfin, et ce ne sera pas pour vous déplaire, ça évite de coder des éléments qui ne seront pas gardés, donc ça permet de gagner du temps.





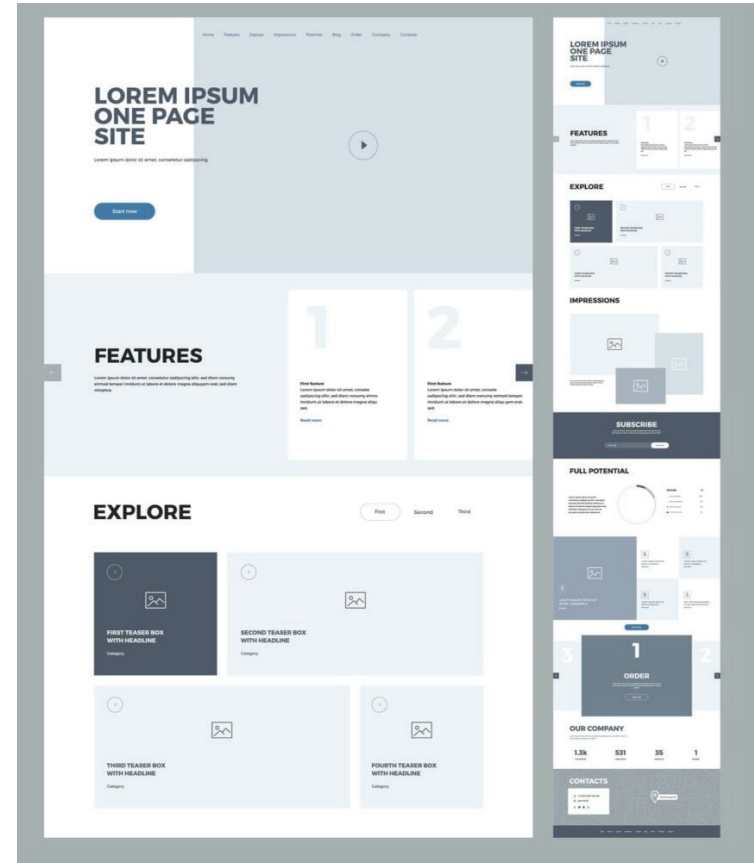
## Le wireframe

### Qu'est-ce qu'un wireframe ?

Un wireframe est un peu comme le squelette d'une page. Ce squelette est une représentation 2D de l'interface d'une page qui montre l'espacement des éléments sur la page, la priorité accordée au contenu, les fonctionnalités disponibles et la manière dont les utilisateurs vont interagir avec le site. Ils jouent également un rôle essentiel en reliant l'architecture de l'information aux aspects visuels de la conception, et en montrant les chemins entre les différentes pages. Les wireframes sont intentionnellement dépourvus de couleurs, de graphiques et de polices stylisées.

Si nous n'avons pas un squelette solide pour commencer, tous les éléments ajoutés, comme les fonctionnalités ou le webdesign, n'ont aucune chance de réussir.

Pensez au processus de construction d'une nouvelle maison. Si vous concentrez toute votre énergie sur la décoration intérieure, comme les couleurs des murs et le tissu des canapés, plutôt que sur le plan de la structure de la maison, pensez-vous qu'elle remplira sa fonction ? Probablement pas. Commencer par la décoration intérieure, plutôt que par la structure fondamentale de la maison, est contre-intuitif. Un



## Les 5 principales raisons d'utiliser un wireframe pour la réalisation de votre site internet

### 1. Le wireframe aide à guider le client

Les wireframes sont un excellent outil pour amener vos clients à se concentrer sur ce que vous voulez qu'ils pensent au début du processus de conception. Les grilles sont un excellent moyen de guider les clients et les parties prenantes dans la structure de vos dessins sans leur donner la possibilité de se laisser distraire par les couleurs et les images. Si l'objectif de votre réunion est d'amener vos clients à réfléchir aux éléments qui devraient figurer sur la page et à la manière dont ces éléments fonctionneront sur le site, le simple fait de retirer les couleurs, les images et les pages stylisées rend la tâche beaucoup plus simple. Vous pouvez alors facilement recueillir les commentaires des parties prenantes sur la navigation du site et la répartition des éléments sur les pages.

### 2. Planifier et détecter les problèmes

Les wireframes vous permettent de planifier la fonctionnalité des pages, de détecter les problèmes à temps et de gagner du temps lors des révisions

ultérieures. Il est beaucoup moins difficile de modifier une maquette fil de fer qu'une maquette haute fidélité comportant de nombreux éléments de conception. Il faut beaucoup plus de temps pour apporter des modifications à une maquette haute fidélité. Si vous prenez le temps de réfléchir à la fonctionnalité des pages par le biais de l'image fil de fer dès le début de votre processus de conception, c'est assurément du temps bien investi. Vous serez alors plus efficace.

En d'autres termes, en définissant les fonctionnalités dès le début, vous réduirez les allers-retours qui accompagnent souvent la phase de développement.

### 3. Le wireframe vous aide à comprendre le client

Le fil de fer vous donne la possibilité de mieux connaître votre client. Plus vous passerez de temps avec votre client, plus vous commencerez à voir des modèles de comportements et de motivations. Au fil du temps, vous allez mieux comprendre votre client grâce à ses commentaires pendant l'élaboration du wireframe. Vous serez alors plus productifs par la suite, et vous pourrez soigner votre relation client.

Le fil de fer est également un excellent moyen d'amener vos clients à se concentrer. Les clients aiment avoir cinq longueurs d'avance parce qu'il est

passionnant de commencer à penser au produit final. Mais il est préférable d'éliminer les distractions pour se concentrer sur chaque étape.

### 4. Le wireframe permet d'être efficace

Le fil de fer est un excellent outil pour recueillir les réactions et repérer les défauts à un stade précoce. Si l'efficacité est l'un de vos objectifs, vous devriez commencer par la mise en place d'un wireframe. Il peut arriver que vous vous sentiez contraint de commencer à concevoir une maquette haute fidélité dès le départ en raison de contraintes de temps ou d'argent. Essayez de vous rappeler que si vous ne recueillez pas rapidement un retour d'information de qualité, vous risquez de créer un processus de révision plus laborieux et plus long par la suite. Ce qui rendra votre travail beaucoup moins efficace.

### 5. Hiérarchiser votre contenu

Les wireframes sont un excellent moyen de hiérarchiser le contenu en aidant à révéler les contraintes d'espace, et à concevoir la hiérarchie des éléments sur la page. Avoir la possibilité, dès le début, de visualiser la hiérarchie de vos pages et de commencer à afficher visuellement les contraintes d'espace vous fera gagner beaucoup de temps plus tard, lorsque vous commencerez à styliser les pages et à les remplir de contenu.



<https://moqups.com>



## Les règles de création

La disposition de l'interface de votre site Web est l'un des moyens les plus directs de contrôler votre hiérarchie visuelle – vous pouvez littéralement placer un élément au sommet de la hiérarchie visuelle en le plaçant devant et au centre. Mais il n'y a pas que la hauteur à l'écran qui compte.

Un principe de la loi de Fitt recommande de profiter des endroits les plus faciles d'accès pour vos éléments importants. Dans le design Web, ce sont, entre autres, les coins et les bords de l'écran, car diriger le curseur sur les côtés nécessite moins de contrôle de la souris.

La loi Hicks, pour sa part, dit que plus une personne a de décisions à prendre, plus le processus décisionnel est long. Ainsi, vous devez trouver un équilibre parfait entre donner beaucoup d'options à vos utilisateurs et limiter leurs choix à l'essentiel. Cela affectera la méthode de mise en page que vous choisirez.

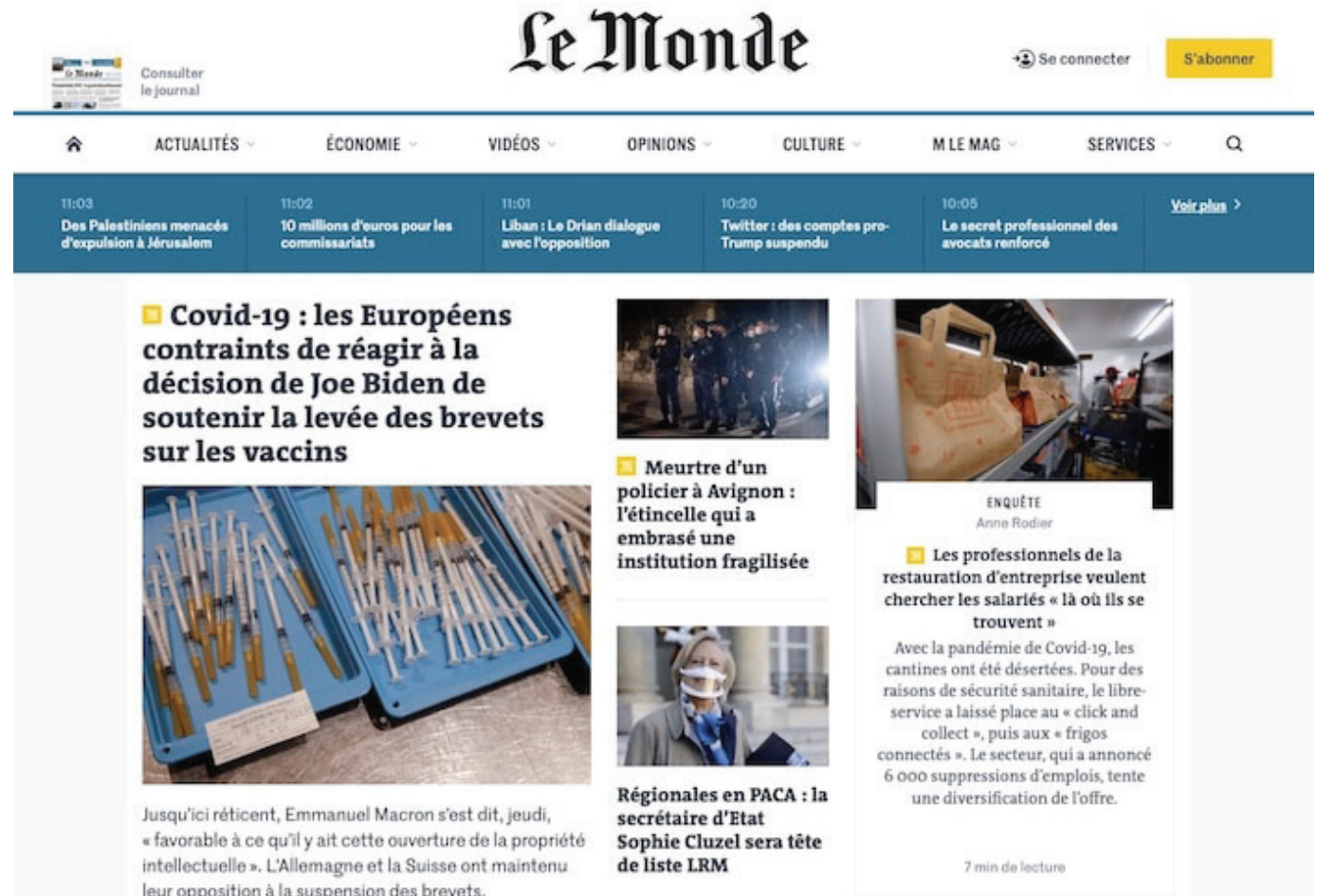
Le secret réside dans votre capacité à fournir suffisamment d'informations pour satisfaire les visiteurs, sans pour autant les surcharger de contenus. C'est un équilibre délicat, mais obligatoire pour chaque site Web.

## Prendre en compte les sens de lecture

79% des visiteurs des sites internet se contentent de parcourir les pages, c'est pourquoi vous devez prendre en compte les règles spécifiques du cerveau humain.

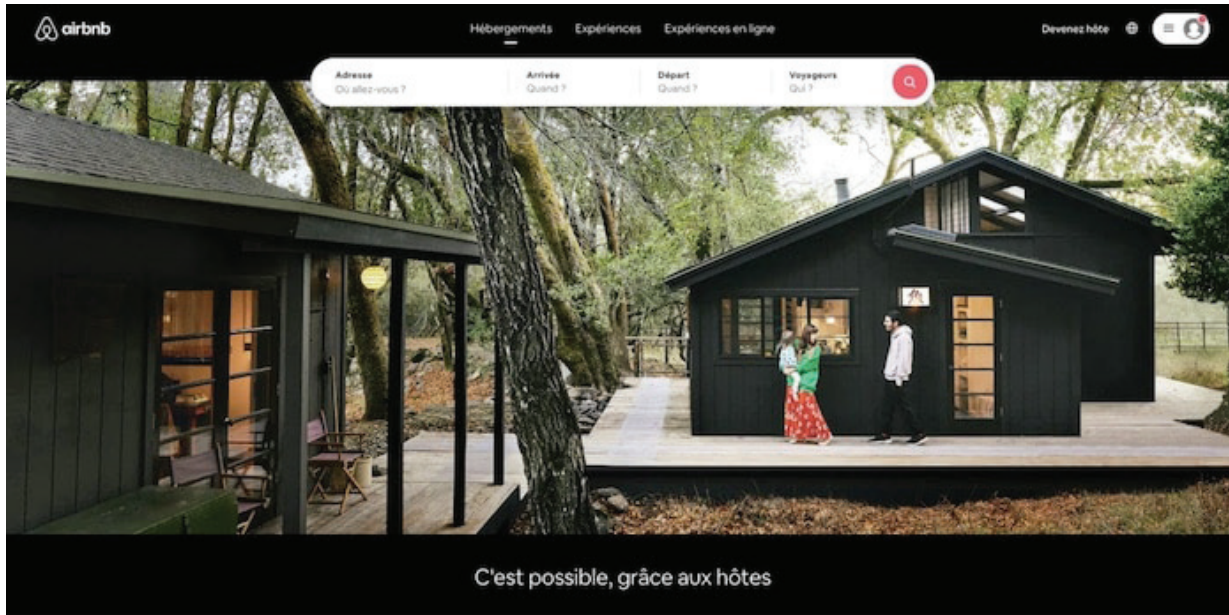
Des études sur la perception ont permis de connaître notre lecture des compositions visuelles. Ainsi, les sens de lecture les plus courants sont :

- la lecture en Z appelée aussi le balayage
- la lecture en F ligne par ligne qui s'adapte
- notamment aux compositions incluant beaucoup de textes.





# WEBDESIGN



## Explorez les environs



## La ligne de flottaison

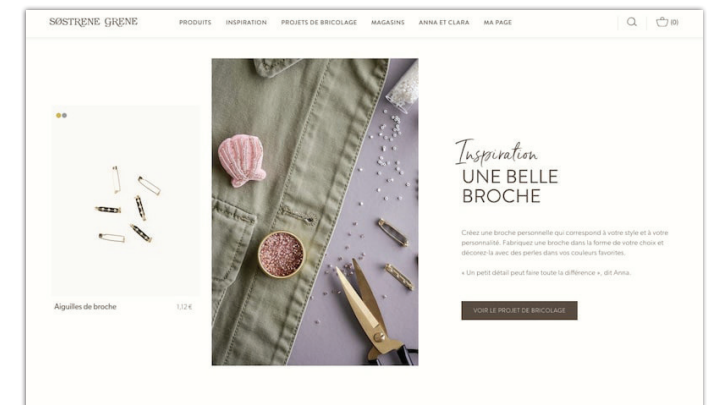
La ligne de flottaison est la ligne qui sépare la partie d'une page web visible pendant le chargement de la partie invisible qui n'apparaît que lorsque vous faites défiler la page vers le bas.

Il est dans votre intérêt de mettre le contenu le plus important au-dessus de la ligne de flottaison pour éviter que les visiteurs recherchent les informations.

## Utiliser l'espace vide

Nous sommes souvent tentés de remplir toute la page web avec du contenu, c'est pourtant une bien mauvaise idée. L'espace blanc permet de créer un équilibre et de laisser souffler le visiteur entre toutes les informations que vous lui transmettez.

Utilisez l'espace négatif pour diviser votre contenu en plusieurs zones et guider le lecteur entre les différentes informations.



# WEBDESIGN

## Types de webdesign

**Le minimaliste**, pour aller droit au but. C'est le genre de site web où l'on affiche peu d'éléments, mais le peu qui y figure correspond à l'essentiel, ce que l'internaute recherche, et ce qu'il a besoin de retenir.

**Le flat design**, intuitif avant tout. Il s'agit d'offrir une interface épurée avec des couleurs vives et des objets sans texture.

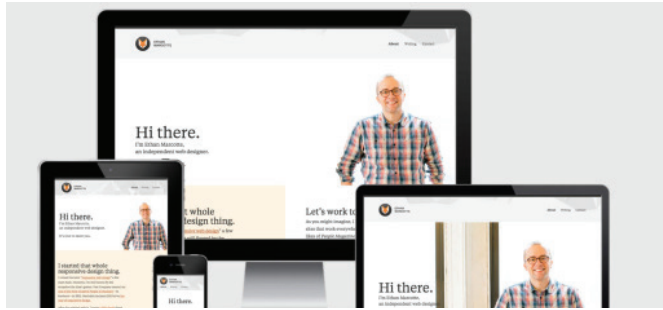
**L'illustratif**, pour donner vie à un site internet. Les illustrations, animations et dessins de bandes dessinées sont une manière créative et originale de vous présenter.

**La vidéo**, épargnez-lui les longues phrases et invitez l'internaute à visionner une vidéo. Avec une belle séquence pertinente, c'est toujours plus attrayant et plus efficace !

**Le typography design**. Dites-le avec des mots écrits dans des polices minutieusement choisies. Murmurer, se rebeller, attendrir, s'affirmer, séduire... Ce type de design s'appuie sur les personnalités de chaque typographie pour attirer l'œil et faire passer un message.

**Le concept one-page** classique et compact, mais efficace pour charmer l'internaute pressé. Tout le contenu tient donc sur une seule page. Toutefois, cela ne convient pas à tous les sites internet.

## Mobile first



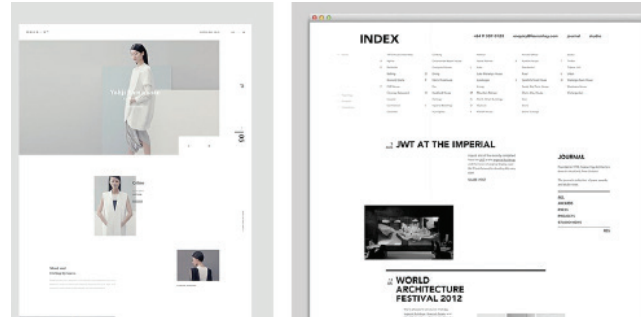
Google attachait déjà beaucoup d'importance au mobile, mais depuis qu'il a déployé son indice « index mobile first » (signifiant qu'il indexe en priorité les versions mobiles de sites Internet) c'est encore plus vrai ! Alors à l'heure où 60% des internautes surfent sur mobile et où 89% du temps passé sur écran se fait sur un écran de mobile, vous n'avez pas d'autre choix que de créer un site web en responsive design.

## Typographies XXL & le retour des Polices Serif



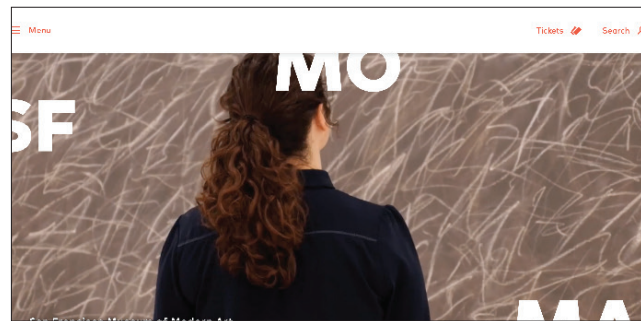
Les typographies prennent de plus en plus de place dans le monde du webdesign. Qu'elles soient géométriques, vintage, manuscrites ou expérimentales, elles occupent l'espace, et se font larges, brillantes, épaisses ou colorées pour venir sublimer l'image et affirmer les messages des marques. Cette année, on notera aussi très certainement le grand retour des polices Serif. Après avoir été délaissées (du fait de leur mauvais affichage sur écran), elles reprendront en effet du service, grâce notamment à la popularité de Google Font, qui a facilité leur utilisation par les web designers.

## Espaces vides et de grilles



Fin le temps où la conception de sites Web se limitait aux grilles et aux colonnes organisées. Les conceptions modernes laissent place à des sites où les concepteurs emploient des grilles irrégulières pour créer des conceptions ultra-modernes. L'espace blanc (blanc) a pris plus d'importance que jamais.

## Background vidéo



Voilà une vraie tendance de fond apparue depuis quelques années déjà mais qui ne s'essouffle pas.

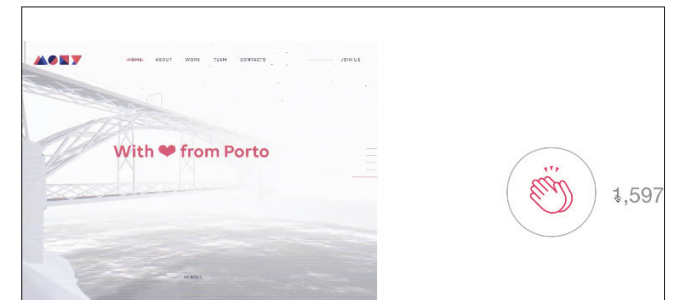
A l'ère du storytelling, les arrière plans vidéo sont un support idéal pour raconter une (belle) histoire. En quelques secondes, elles peuvent révéler l'identité et la personnalité de votre marque, immerger vos visiteurs dans votre univers, démontrer votre savoir-faire, transmettre des émotions, valoriser votre capital humain...

## Défilement et Parallaxe innovants



Le web design parallaxe est un élément un peu plus récent qui est utilisé par plusieurs concepteurs Web dans leurs designs. Il s'agit de créer un cadre visuel dans lequel l'objet semble bouger, ou il semble différent lorsqu'on le regarde sous différents angles. Ce type de conception est même possible avec la vidéo et la parallaxe multicouche.

## Micro interactions et animations déclenchées



Les micro-interactions sont des petites animations qui se déclenchent par l'action de l'utilisateur (cliquer sur un bouton, scroller, changer de page...), apportant du dynamisme à un site Internet, mais pas seulement. Attirer l'attention des utilisateurs, fluidifier leur navigation, les guider dans leur parcours, les divertir durant un temps mort,... sont en effet autant de bénéfices que peuvent apporter les micro interactions avec animations déclenchées sur un site Internet. Pour toutes ces raisons, elles participent à améliorer l'expérience de vos utilisateurs, ce qui a un impact direct sur votre taux de conversion.



# WEBDESIGN

## La grille

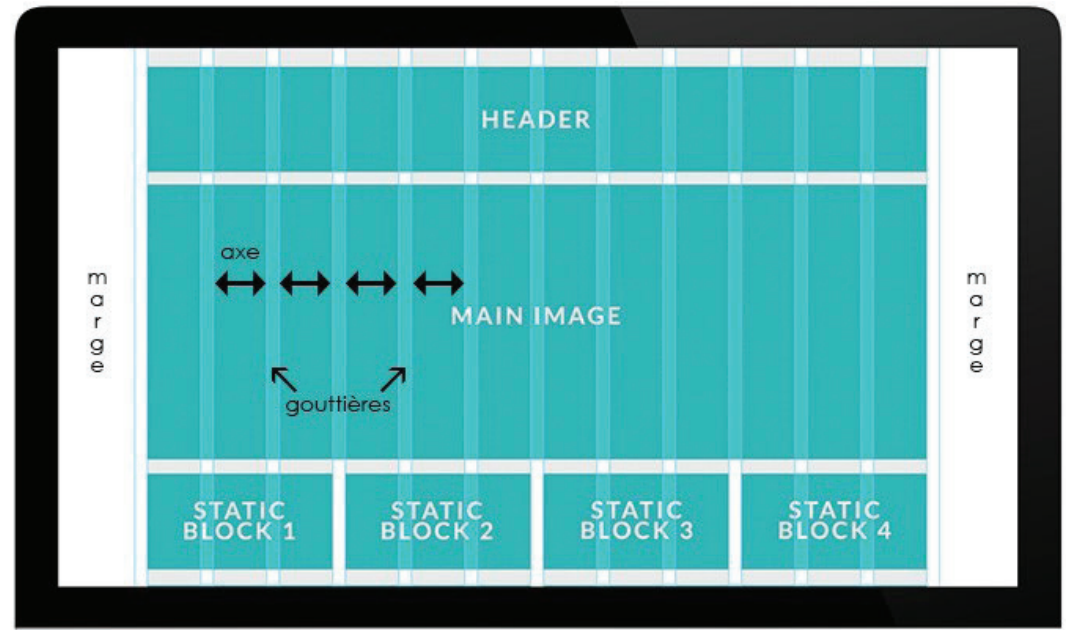
La grille est la base des bonnes pratiques dans le domaine du webdesign.

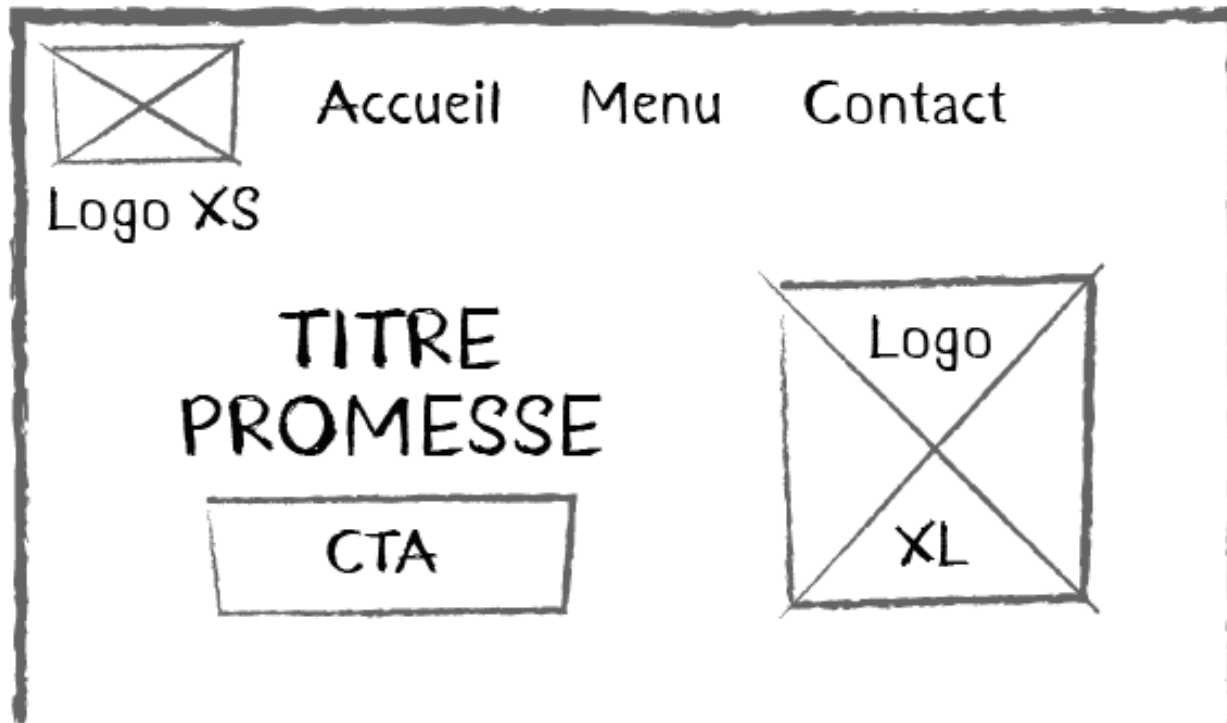
Tout bon webdesigner doit être conscient du fait qu'un excellent esprit créatif n'est pas suffisant pour créer un site professionnel.

Un template bien structuré peut en faire toute la différence afin de rendre plus facile le parcours de l'œil sur la page. La grille procure alors un véritable confort de lecture pour les internautes.

Faciliter le parcours des yeux sur la page web, rendre la lecture plus agréable, telle est le but de l'utilisation d'une grille. Il existe plusieurs modèles, conçus pour les interfaces web. Des axes verticaux et/ou horizontaux composent la grille. Pour structurer le contenu, des intervalles appelés « gouttières » espacent les axes.

Les marges qui sont sur les deux côtés, éventuellement en haut et en bas, sont les parties réfléchies pour que l'internaute ne soit pas déstabilisé par les bords de l'écran.





## Call To Action

Un call to action - aussi appelé CTA - est un élément cliquable positionné sur une page de site internet, un blog ou un email qui incite vos visiteurs, vos leads marketing ou vos clients à effectuer une action précise, mais une action utile qui les font avancer dans leur parcours d'achat.

Il peut prendre la forme d'une image, d'un lien, d'un bouton et doit être utilisé à toutes les étapes du parcours d'achat. Très souvent, cela se fait par l'intermédiaire des formulaires des landing pages (ou pages de destination).