

# Chargé de création Web

Concevoir et réaliser des maquettes ou prototypes de sites selon les usages en vigueur

**15 jours / 105 HEURES**

**5 700 € HT** CODE: FCCW01

## OBJECTIFS

- identifier les fondamentaux de la production Web
- Améliorer l'expérience utilisateur (UX) dans le projet digital
- Créer des pages Web simples
- Créer des images à destination des différents écrans connectés avec Photoshop
- Concevoir des prototypes pour le Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes ou maquettistes qui doivent être en mesure de produire pour le Web.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de savoir utiliser Photoshop pour suivre cette formation. Des notions de mise en pages (hiérarchie de l'information, équilibre textes-images) facilitent l'accès à ce cursus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider, étape par étape, les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les formateurs conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels: Brackets, Photoshop...

Conditions générales: voir page 9.

## PROFIL DES FORMATEURS

Webdesigners et intégrateurs Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.  
Frais de dossier: 48 € TTC.

## CERTIFICAT

À l'issue des 15 jours de formation, chaque participant présentera son projet de maquette Web et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé de création Web" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors du passage devant ce jury.

## TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers/indépendants: **5 200 € HT**

## MODULE 1 2 JOURS

### IDENTIFIER LES FONDAMENTAUX DE LA PRODUCTION WEB

#### Comprendre le fonctionnement du Web

- Identifier les grandes étapes du flux de production
- Contextualiser les langages: HTML, CSS, PHP...

#### Différencier les modes d'hébergement d'un site, serveurs mutualisés / serveurs dédiés

- Différencier les architectures techniques
- Distinguer site statique et site dynamique
- Identifier le rôle et l'utilité des frameworks

#### Planifier le projet Web

- Établir un cahier des charges
- Définir l'arborescence du site
- Élaborer le système de navigation
- Comprendre le rôle de l'UX designer, de l'ergonome et de l'architecte de l'information

#### Considérer les éléments méthodologiques de prototypage, de mise en pages et de contenu

- Utiliser des prototypes: rough papier, wireframe, maquette graphique, prototype interactif
- Distinguer différents types de mise en pages pour le Web: fixe, fluide, responsive

#### Distinguer les architectures du Web mobile afin de proposer des solutions adaptées

- Distinguer les tendances en matière d'usage
- Différencier les plates-formes et les OS
- Distinguer applications natives, sites pour mobiles, WebApps, sites responsive

→ **Partage d'expériences / Études de cas / Analyse de sites**

## MODULE 2 2 JOURS

### AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX) DANS LE PROJET DIGITAL

#### Concevoir une véritable expérience utilisateur (UX) pour le projet digital

- Décrire et définir le design de l'expérience utilisateur (UX) pour les interfaces homme-machine
- Reconnaître les spécificités de l'UX mobile
- Situer l'ergonomie dans la démarche de l'UX
- Appréhender les processus cognitifs

#### Formuler les bases du Web design

- Identifier les fonctions et les objectifs d'une interface
- Définir le zoning et les bases du "look and feel"
- Utiliser la logique de personas pour créer des parcours utilisateurs (users stories)
- Spécifier les fonctionnalités pour construire le diagramme des tâches
- Développer ou co-développer un wireframe

#### Concevoir et créer l'interface (UI)

- Appréhender la dualité émotion-cognition dans les interfaces homme-machine
- Intégrer la logique de patterns
- Illustrer les étapes de la conception: du rough au prototype
- Adapter les principes du design visuel au travail pour écrans: lisibilité, gestion de l'espace, typos...

#### Travailler en équipe agile

- Identifier les fonctions métiers de la création Web
- Utiliser des logiciels de travail collaboratif

→ **Exercices: ébaucher un persona, co-produire une arborescence / Approche des logiciels de prototype**

## PREMIÈRE SESSION

Module 1	9 au 10	mars	2017
Module 2	18 au 19	avril	2017
Module 3	11 au 12	mai	2017
Module 4	29 au 30	mai	2017
Module 5	12 au 15	juin	2017
Module 6	5 au 7	juillet	2017

## DEUXIÈME SESSION

Module 1	25 au 26	septembre	2017
Module 2	23 au 24	octobre	2017
Module 3	13 au 14	novembre	2017
Module 4	4 au 5	décembre	2017
Module 5	15 au 18	janvier	2018
Module 6	12 au 14	février	2018

## 6 modules

### MODULE 3 2 JOURS

#### CRÉER DES PAGES WEB SIMPLES

##### Identifier et organiser les fichiers d'un site Web

- Distinguer les éléments constitutifs d'une page Web: balises de titre, liens, images, feuilles de style
- Nommer et ranger les fichiers d'un site Internet
- Apprendre les bonnes pratiques pour agencer les éléments d'un site: images, pages, feuilles de style, polices, autres médias

##### Créer le code pour structurer une page Web

- Créer un fichier HTML dans l'éditeur, le nommer et l'enregistrer
- Insérer les balises structurales de la page: doctype, HTML, head, body, title, meta
- Décrypter et coder: les balises les plus courantes
- Hiérarchiser le texte
- Organiser les fichiers d'un site
- Créer des liens
- Afficher des images et les habiller avec du texte
- Gérer les images

##### S'initier au langage CSS

- Mettre en place une feuille de style
- Styliser le texte (police, taille, couleur)
- Habiller une image avec du texte
- Comparer les balises <div> et <span> et les habiller avec les CSS

→ **Exercice: coder et habiller graphiquement une page Web**

### MODULE 4 2 JOURS

#### CRÉER DES IMAGES À DESTINATION DES DIFFÉRENTS ÉCRANS CONNECTÉS AVEC PHOTOSHOP

##### Appréhender les spécificités des images à destination des écrans

- Comprendre la résolution d'une image et la notion de pixel
- Identifier les contraintes liées au Web
- Distinguer les différents modes colorimétriques d'une image
- Lister les différents formats d'images pour le Web

##### Situer Photoshop dans la production Web

- Distinguer les images pour l'impression et le Web
- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes
- Choisir le profil colorimétrique adapté

##### Retravailler les images

- Adapter une image
- Recadrer une image
- Adapter la taille et la résolution d'une image
- Redresser une image

##### Structurer / composer son fichier

- Mettre en œuvre les règles et repères
- Mettre en place une grille
- Concevoir des plans de travail différents
- Construire un fichier avec des objets dynamiques
- Créer et gérer les calques

##### Gérer le texte

- Utiliser du texte libre ou des blocs de texte
- Créer des styles de texte

##### Optimisation pour le Web

- Créer et gérer des tranches
- Exporter et compresser une image pour le Web

### MODULE 5 4 JOURS

#### CONCEVOIR DES PROTOTYPES POUR LE WEB

##### Concevoir une interface utilisateur pour le Web

- Identifier les composants d'une interface Web
  - définir un menu de navigation à partir de l'arborescence du site
  - définir un système de navigation contextuel
  - définir les différentes interactions et leurs états (boutons, liens)
- Différencier les éléments de navigation en fonction du type de device ciblé

##### Concevoir une maquette fonctionnelle (wireframes)

- Identifier les différents outils permettant de réaliser la maquette fonctionnelle
- Créer un rough papier de la maquette fonctionnelle
- Créer une version numérique de la maquette fonctionnelle
- Décliner la maquette fonctionnelle pour les différents devices
- Évaluer la qualité de la maquette fonctionnelle

##### Concevoir une maquette graphique avec Photoshop

- Gérer la surface de l'écran
  - définir la dimension de la page
  - mettre en place une grille horizontale
  - mettre en place une ligne de base
  - créer des mises en pages adaptées au responsive Web design
- Gérer la typographie et le Web
  - comprendre les contraintes d'affichage des caractères à l'écran et sur le Web
  - identifier différents types de polices Web et leur contraintes (Web Safe, Web Font...)
- Mettre en œuvre une maquette graphique de plusieurs pages Web dans Photoshop
  - organiser les fichiers PSD
  - simuler une mise en pages fluide et responsive
  - simuler des interactions complexes grâce à la composition des calques

##### Réaliser un prototype interactif avec InVision

- Découvrir le fonctionnement d'InVision
- Importer les copies d'écran
- Créer une cinématique de pages
- Simuler l'interactivité
- Partager le prototype

##### Créer un guide de styles

- Définir les différents composants d'un guide de styles
- Mettre en place un guide de styles avec Photoshop

→ **Exercices: réaliser une interface utilisateur pour desktop et smartphone avec Photoshop / Mettre en place une maquette fonctionnelle pour desktop et smartphone sous forme de rough et au format numérique / Créer une maquette graphique complexe avec Photoshop / Réaliser un prototype interactif à partir d'une maquette Photoshop**

### MODULE 6 3 JOURS

#### FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

##### Finaliser le projet

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

##### Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury