

Chargé de création Web

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

CODE : FCCW01

10 jours / 70 h + 1 h de coaching

4 300 € HT



OBJECTIFS

- Identifier les fondamentaux de la conception Web (Web design)
- Améliorer l'expérience utilisateur (UX) dans le projet digital
- Concevoir des prototypes graphiques et interactifs pour le Web (avec Adobe XD)

PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes ou maquettistes qui doivent produire pour le Web.

PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de savoir utiliser Photoshop. Une connaissance minimale des flux de production Web facilitera l'accès à cette formation.

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 intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels : Adobe XD, Photoshop et Illustrator
- Informations générales : voir page 195

PROFIL DES INTERVENANTS

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.

CERTIFICAT

À l'issue des 10 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 de l'examen final.

TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants : **3 600 € HT**

MODULE 1

2 JOURS

IDENTIFIER LES FONDAMENTAUX DE LA CONCEPTION WEB (WEB DESIGN)

Planifier le projet Web

- Identifier les différentes étapes d'un projet Web
- Comprendre le rôle des différents acteurs
- Identifier les contraintes techniques
- Établir un cahier des charges
 - définir les objectifs et le public cible
 - identifier les types de contenu et les fonctionnalités
 - cerner les besoins graphiques et typographiques (brief créatif)
- Définir l'arborescence du site
- Élaborer le système de navigation

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
- Identifier les possibilités typographiques et les contraintes d'affichage
- Appréhender les nouvelles méthodes de conception Web (Atomic Design, design system, style guide)
- Identifier les nouvelles tendances du Web design

→ **Exercices : partage d'expériences / Études de cas / Analyse de sites / Utilisation d'outils en ligne / Création d'une arborescence de site**

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 utilisateur (user stories)
- 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 métiers de la création Web
- Utiliser des logiciels de travail collaboratif

→ **Exercice : ébaucher un persona / Co-produire une arborescence**

PREMIÈRE SESSION

Module 1	4 au 5	mars	2019
Module 2	18 au 19	avril	2019
Module 3	20 au 22	mai	2019
Module 4	20	juin	2019
Module 5	1 au 3	juillet	2019

DEUXIÈME SESSION

Module 1	10 au 11	octobre	2019
Module 2	21 au 22	novembre	2019
Module 3	16 au 18	décembre	2019
Module 4	10	janvier	2020
Module 5	27 au 29	janvier	2020



5 modules

MODULE 3 3 JOURS

CONCEVOIR DES PROTOTYPES GRAPHIQUES ET INTERACTIFS POUR LE WEB (AVEC ADOBE XD)

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

Gérer la surface de l'écran

- Définir la dimension de la page
- Mettre en place une grille
- 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 leurs contraintes (Web Safe, Web Fonts...)

Concevoir une maquette graphique et interactive avec Adobe XD

- Appréhender les spécificités du logiciel
- Identifier les périmètres fonctionnels (UI, wireframes, design system, prototypes)
- Découvrir l'interface d'Adobe XD

MODULE 3 (SUITE)

Importer des éléments

- Importer des éléments bitmap et vectoriel
- Importer du texte
- Préparer des images avec Photoshop

Créer des éléments graphiques

- Appréhender les outils de dessin
- Utiliser les couleurs, dégradés, transparences et ombres
- Appliquer des angles arrondis
- Créer des formes vectorielles
- Combiner des formes et les modifier

Concevoir des maquettes de mise en pages Web

- Gérer les objets au sein des plans de travail
- Créer des grilles de répétition
- Personnaliser les grilles de répétition
- Créer et gérer les symboles
- Utiliser les kits d'interface

Créer des interactions

- Ajouter une interaction
- Définir l'événement déclencheur (trigger) et le plan de travail de destination
- Tester l'interaction

Publier et partager le prototype

- Exporter les plans de travail et éléments
- Adapter le design à un autre format
- Prévisualiser le projet dans le logiciel ou sur un périphérique mobile
- Enregistrer une vidéo du projet
- Partager le projet en ligne et activer les commentaires
- Exporter les spécifications graphiques pour les développeurs

→ Exercices : réaliser une interface utilisateur pour desktop et smartphone avec Adobe XD / Mettre en place une maquette fonctionnelle pour desktop et smartphone sous forme de rough et au format numérique / Créer une maquette graphique complexe avec XD / Réaliser un prototype interactif et le publier

MODULE 4 1 HEURE

COACHING INDIVIDUEL

- Coaching individuel à distance assuré par l'intervenant référent

MODULE 5 3 JOURS

FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

Finalisation

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

Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury