

Concevoir une maquette graphique pour le Web

Créer des livrables adaptés aux exigences des intégrateurs Web

3 jours / 21 heures Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: WM054 Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités du Web
- Maîtriser les outils et techniques de Photoshop pour la création d'une maquette Web
- Identifier les spécificités de la typographie pour le Web
- Utiliser les grilles pour produire une maquette fonctionnelle et harmonieuse
- Concevoir pour l'utilisateur: UX et ergonomie
- Préparer les livrables et les exports

PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes print, directeurs artistiques, maquettistes...

PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de connaître les manipulations de base de Photoshop et d'avoir suivi le stage "Les fondamentaux de la production Web" (page 88) ou de justifier d'un niveau équivalent pour accéder à cette formation.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



- Module Présentiel
- Accès à 50000 Tutos
- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: Photoshop, Illustrator, XD, InVision...
- Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Appréhender les spécificités du Web

- Identifier les styles graphiques du Web et les utiliser à bon escient
- Distinguer les différentes méthodes de mise en pages: fixe, fluide, responsive
- Comprendre l'impact des supports de consultation sur la création graphique d'un site

→ **Étude de cas: exemples décryptés et revue de sites**

Maîtriser les outils et techniques de Photoshop pour la création d'une maquette Web

- Organiser son travail dans Photoshop (fichiers, plans de travail multiples)
- Distinguer les différentes phases de prototypage
- Utiliser les bons outils: objets dynamiques, compositions de calques, exports CSS, extensions
- Différencier rough, wireframe, mock-up
- Découvrir des outils utiles (InVision, UXPin...)

→ **Exercice: réaliser différents prototypes d'un site Web**

Identifier les spécificités de la typographie pour le Web

- Connaître les différents types de polices Web
- Utiliser les Web Fonts et les unités typographiques Web
- Identifier les spécificités de la composition de textes sur le Web (corps, interligne, habillage...)

→ **Exercice: réaliser un spécimen typographique à partir de Web Fonts**

Utiliser les grilles pour produire une maquette fonctionnelle et harmonieuse

- Définir les différents types de grilles
- Mettre en œuvre une grille avec Photoshop

→ **Exercice: réaliser une grille en fonction d'un projet défini**

Concevoir pour l'utilisateur: UX et ergonomie

- Comprendre la notion d'expérience utilisateur (UX)
- Définir des parcours utilisateur
- Préparer les éléments à partir de la maquette

→ **Exercice: concevoir et réaliser un wireframe et un prototype avec Adobe XD et un UI kit**

Préparer les livrables et les exports

- Identifier le flux de production d'un site Web
- Déterminer le rôle de chaque intervenant
- Préparer les fichiers pour l'intégrateur
- Maîtriser les formats de compression
- Gérer les images pour les écrans Retina ou HD

→ **Exercice: produire les exports de sa maquette**

PLANNING PARIS

>	10 au 12	juillet	2019
>			
25 au 27	mars	2019	
>			
>			
>	25 au 27	novembre	2019
>			

www.pyramyd-formation.com

L'AVIS DES APPRENANTS

"Très utile pour comprendre les attentes des développeurs et découvrir le bon process de création Web."
Johnny T, chef de studio graphique

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr