

## Du print au web - Spécifique pour graphistes

### Objectif:

Acquérir les bases de la chaîne de production digitale. Se familiariser avec les métiers et les tâches du projet web, avec un accent particulier sur le web design, le design d'interface et le design visuel. Être capable de produire ou co-produire un site statique ou dynamique via un CMS et un template. Comprendre la démarche de l'UX et du design de l'expérience utilisateur.

### Niveau requis:

Pratique basique de l'internet.

### Public concerné:

Graphistes, infographistes, designers, directeurs artistiques habitués à la chaîne graphique.

### Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

#### ► Les essentiels du web

Il s'agit d'acquérir un cadre commun de connaissances basiques essentielles dans la compréhension générale de l'interactivité et de ses possibilités pour le design.

Cadre, standards et fondamentaux Web 2.0 et web sémantique,

chiffres, usages, terminologie, technologies et langages, tendances, industrie, prestataires, métiers.

Rôle et intégration du site dans la stratégie de communication.

Types de projet et contraintes techniques.

Les 4 écrans.

Stratégies éditoriales, workflows de contenu, préparation du référencement.

#### ► Les outils de la conception.

A la suite de cette introduction, un cas pratiques est choisi par le groupe pour être travaillé en mode projet dans la première étape puis en mode production dans la seconde étape.

#### ► Produire un site web orienté utilisateur (UX)

Essentiels de la méthodologie de gestion de projet web et leurs implications pour les métiers de l'image.

Bases du management de projet,

Du mode projet et du travail collaboratif sur une application multimédia interactive.

Conception: du brief au cahier des charges, de la scénarisation interactive au prototype fonctionnel.

Comprendre la chaîne de production d'un site web et le choix des outils.

Préparation et optimisation des ressources.

Tests et la mise en ligne.

Apprendre à travailler en mode projet, notions d'agilité.

Les outils de la production.

**► A la fin de ces 5 premiers jours, les stagiaires sont opérationnels pour s'attaquer à la production d'un site, soit dans le «faire» soit dans le «faire faire».**

#### ► Créer ses templates: HTML, CSS, Muse & Wordpress

L'objectif de cette session est d'avoir les bases pour passer des PSD au feuilles de styles (base de CSS) et de comprendre comment les intégrer sous Wordpress, ou de les préparer pour l'intégration, ou encore de modifier des templates de tierces parties, en passant par le travail sur les feuilles de style. Bases de l'intégration sous Muse et Wordpress.

A la fin de ces 3 jours, les stagiaires disposent d'un matériau interactif qui peut se prêter à l'analyse ergonomique et au travail de post-production.

#### ► Design de l'UX et ergonomie web.

A partir du travail réalisé, les stagiaires devront effectuer une analyse critique des choix, parti-pris et traitement pour dégager les axes d'amélioration du visuel pour la création d'interfaces web et mobile et corriger ce qui aura été fait.

Les composantes de ce travail au travers d'outils spécifiques, mettront en avant:

Le Neuro webdesign & le design d'interface

Le travail sur les personas et les parcours utilisateurs

Les tendances du Design visuel et l'accessibilité

Les patterns de navigation et d'interactivité

L'écriture transmedia, penser pour les 4 écrans

Le travail de «layout» et de «wireframing»,

Le storytelling et l'usage de la datavisualisation.

Laboratoire et Tests.

Restitution, Ajustements, Synthèse