



Techniques Graphiques pour le Web Design

PERSONNES CONCERNÉES

Toute personne souhaitant acquérir des compétences de création et de conception graphique des interfaces d'applications web interactives.

Des connaissances préalables, soit en programmation, soit en techniques graphiques sont préconisées.

PRÉ-REQUIS

La participation à cette formation ne nécessite pas de pré-requis spécifiques au regard du public auquel elle s'adresse.

Un entretien peut être proposé selon le profil.

COMPÉTENCES À L'ISSUE DE LA FORMATION

- > Utiliser Photoshop et Illustrator pour créer et modifier des éléments visuels (photo, logo, illustration, icônes, photomontage...)
- > Créer un design de site web sous Photoshop (maquette), en améliorant son ergonomie et son utilisabilité.
- > Adapter les pages web à tout type de terminaux et de circonstances (design responsive),
- > Améliorer son référencement naturel, et par campagne payante Adwords,
- > Exprimer un besoin au nom d'un commanditaire et le formuler sous forme de cahier des charges.

PROGRAMME

Partie Théorique

- > Outils de traitement des images : découverte des outils – correction des densités par les histogrammes – optimisation chromatique – retouche – photomontage par les calques – les filtres essentiels à assemblage d'éléments graphiques.
- > Design de sites web : Comprendre le processus de conception et de création d'interfaces web - Comprendre la notion et les enjeux du "responsive design" - Savoir utiliser les couleurs et la typographie pour le web

Partie Pratique

- > Photoshop : contrôle des lumières et du contraste – rectification de la balance des couleurs – construction de l'image par les calques – détourage – retouche – dompter le texte dans photoshop – filtres et effets de style – automatisation des tâches – importation et traitement d'images vectorielles – export d'image par le web.
- > Illustrator : création d'objets vectoriels – outil plume – interactions entre formes – couleurs et dégradés – calques et masques – gestion du texte.
- > Design de sites web : Création de zoning et de wireframe - Création de moodboards et style tiles - Apprendre à créer des éléments d'interface utilisateur pour le web - Créer ses maquettes avec Photoshop - Optimiser l'enregistrement de ses maquettes pour le web.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

L'apprentissage repose sur une co-construction des savoirs, de façon collaborative, en petit groupe, encadré par des enseignants chercheurs et des professionnels du métier. Des situations problèmes (ou études de cas), basées sur des cas concrets, permettent la mise en pratique des concepts abordés, et ce de façon transversale sur plusieurs matières.

Des supports de cours, qui permettent d'asseoir les connaissances théoriques, sont disponibles.

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Les sessions de formation à distance se déroulent sur une plateforme numérique privilégiant l'accompagnement pédagogique et l'assistance technique. Les sessions impliquent de la part du stagiaire :

- la consultation de ressources numériques (supports PDF, diaporamas, pages web) ainsi que la réalisation de travaux et d'activités en lien avec les attendus pédagogiques (quiz d'auto-évaluation notamment). Le stagiaire peut consulter ces ressources (environ 12h au total) à son rythme tout en respectant une progression pédagogique définie et communiquée au démarrage de la formation.
- la participation à des séances en classe virtuelle de 20h à 21h une fois par semaine (environ 12h au total réparties de janvier à avril). Ces cours en direct avec micro webcam sont animés par un intervenant et permettent de favoriser les échanges, le tutorat ainsi que le travail collaboratif.

A titre d'indication, il faut compter en moyenne 2h à 3h de formation par semaine (classe virtuelle et consultation des ressources). A cela s'ajoute du travail personnel dont la durée estimée (variable selon les apprenants) est de 12h à 20h entre janvier et avril.

Les conditions de réalisation de l'enseignement à distance seront fournies avant le démarrage de la formation. Il convient de disposer d'une bonne connexion internet et de prévoir un temps d'appropriation des outils dédiés à l'enseignement à distance (liste des recommandations techniques disponible depuis notre site internet et tutoriels mis à disposition avant le démarrage).

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

M. Eric Christoffel, Maître de Conférences, Faculté de Physique et Ingénierie

Courriel : christof@unistra.fr

ANIMATION

M. Benoît Ferry, Création et Production Graphique

M. Boris Epp, Graphiste indépendant

MODULE DE DIPLÔME

Durée : 24 heures dont 12 heures de réunions synchrones et 12 de travail asynchrone

En 2024

Référence : DAE24-0661A
du 15 janvier 2024
au 05 avril 2024

Tarif

755 €

Lieu

A distance

Renseignements et inscriptions

Diane ABELÉ

Tél : 03 68 85 49 30

Sauf le vendredi après-midi
abele@unistra.fr

Nature et sanction de la formation

Cette formation constitue une action d'adaptation et de développement des compétences, elle constitue un module du diplôme d'université Développeur Web Full Stack.

Elle donne lieu à la délivrance d'une attestation de participation.

Une évaluation en fin de formation permet de mesurer la satisfaction des stagiaires ainsi que l'atteinte des objectifs de formation (connaissances, compétences, adhésion, confiance) selon les niveaux 1 et 2 du modèle d'évaluation de l'efficacité des formations Kirkpatrick.