



FORMATION - WEB

UI Design



■ Durée

5 Jours - 35 Heures

■ Objectifs

Maîtriser la méthodologie du design d'interface Web à travers ses différents aspects (Web, mobile, E-mailing et bannières) en vue de répondre à des problématiques clients réelles et courantes. Cette formation est complémentaire de la [formation UX Figma](#).

■ Pré-requis

Il est nécessaire pour suivre cette formation d'avoir une culture Web. Une connaissance en UX Design n'est pas obligatoire mais peut cependant demeurer très utile.

■ Modalités d'inscription

L'admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

■ Méthode pédagogique

Formation présentielle et/ou distancielle durant laquelle seront alternés explications théoriques et exercices pratiques.

■ Matériel pédagogique

Un ordinateur Mac ou PC par personne équipé de la dernière version du logiciel. Support de cours fourni.

■ Modalités d'évaluation

Test et/ou exercices pratiques.

■ Public



Graphiste ou toute personne souhaitant réaliser des maquettes pour le web et les mobiles. Webdesigner et intégrateur souhaitant maîtriser les étapes créatives de la conception graphique.

■ Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.



■ Programme

Présentation et architecture

Présentation de l'UI Design

- Définition
- Son rôle
- Les enjeux
- Les grandes tendances du Web
- L'expérience utilisateur

L'architecture

- Comprendre les devices et les checkpoints
- Composer à partir d'un wireframe
- Utiliser des grilles
- Penser en Responsive design
- Organiser son PSD

Construction d'un site one page

- Header, navigation, contenu et footer

Exercice

- Recomposer et adapter un site en One page initialement conçu pour les desktops pour une déclinaison en application mobile.

Colorimétrie et polices

Colorimétrie

- Définition
- L'usage des couleurs
- Le cercle chromatique



- Les types de combinaisons
- Les contrastes
- Le langage des couleurs Adobe color CC et autres outils indispensables

Polices

- Définition
- Différence entre Police, Font et Typographie
- Les grandes familles typographiques
- Bien choisir ses polices
- Règles typographiques
- Google fonts et autres outils indispensables

Logotype

- Comment créer un logo

Exercice

- Création d'un logo à l'aide des Google fonts et d'Adobe Color CC

Iconographie

- Définition
- Hiérarchie des composants visuels
- Les neurones miroirs – Jouer avec les connotations
- Jouer avec les connotations

Exercices

- Analyses d'images (connotations et dénotations)
- Trouvez le bon visuel pour le bon environnement

Réaliser un e-mailing

Anatomie d'un e-mailing



- Définition
- Contraintes techniques
- Architecturer efficacement son E-mailing
- Découverte de Mailchimp

Exercice

- Vous serez en charge de réaliser la maquette d'un emailing avec Adobe Photoshop et Mailchimp

Réaliser des bannières en GIF animés

- Définition d'une bannière
- Les formats standards
- Optimiser votre déclinaison
- Animer votre bannière sur Photoshop
- Bien exporter vos bannières
- Découverte de Google Webdesigner

Exercice

- Réalisation d'un jeu de 3 bannières

Maquetter une application

Exercice

- Réalisation d'une maquette d'application mobile de 3 pages à partir d'un prototype ou de wireframes

Mise à jour le 23 avril 2024