



FORMATION - WEB

TP CDUI CCP 3 - Réaliser, améliorer et animer des sites web

■ Durée

21 Jours - 147 Heures

■ Objectifs

Être en mesure d'intégrer des pages web, adapter des systèmes de gestion de contenus et optimiser en continu un site web ou une interface.

■ Pré-requis

Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

■ 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/distancielle durant laquelle seront alternés explications théoriques et exercices pratiques.

■ Matériel pédagogique

1 personne par ordinateur MAC ou PC avec les dernières versions des logiciels étudiés. Supports de cours fournis.

■ Modalités d'évaluation

Les compétences des candidats sont évaluées par un jury au vu :

a) D'une mise en situation professionnelle ou d'une présentation d'un projet réalisé en



amont de la session, éventuellement complétée par d'autres modalités d'évaluation :
entretien technique, questionnaire professionnel, questionnement à partir de production(s)

b) d'un dossier faisant état des pratiques professionnelles du candidat

c) des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation

■ Public

Toute personne souhaitant devenir concepteur et designer de site Web.

■ 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.

■ Certificat

BC 3 du Titre Professionnel - Concepteur Designer UI enregistré sous le numéro RNCP 35 634

■ Programme

■ MODULE 5 : Wordpress Perfectionnement (3j - 21h)

Revue du site internet et stabilisation

- 0. Inscription du site sur l'hébergeur
- 0. Implantation des différents graphisme et animation
- 0. Stabilisation du site pour un usage effectif

Enrichir son site Web

- 0. Changer de thème et réaliser la maintenance de son site internet en toute autonomie

Aller plus loin

- 0. Appréhension des différents plugin de Wordpress
- 0. Implanter les plugin supplémentaires choisis
- 0. Gérer la sécurité du site

■ MODULE 1 : UX Design (USER EXPERIENCE) (5j – 35h)

Comprendre l'UX design

Les principes de conception

- Le feedback
- Affordance et mapping
- Le guidage
- La découverte progressive
- Homogénéité et anticipation de l'erreur
- La narration

Le design thinking

- Définition



- Les méthodes d'idéation

Exercice

- Atelier d'idéation basé sur la refonte d'un site.

Architecturer l'information

- L'arborescence
- Croquis
- Zoning
- Wireframe
- Storyboard
- Les grilles
- Les types d'interface
- Sens de lecture
- Zone de flottaison
- Fil d'Ariane
- Zoning de bloc
- L'usage des textes et pictogrammes
- Hiérarchie textuelle et SEO
- Les formulaires

Réaliser un prototype le prototype

- Définition
- Les 4 étapes
- L'anticipation

Les bases du projet

- La stratégie
- Devices et checkpoints
- Veille fonctionnelle
- L'innovation
- Les personas
- La taxonomie



- L'user flow
- Le mockup
- Le prototypage
- Le design
- Le maquettage / Test utilisateur

Exercice

- Appliquer la méthodologie vue précédemment pour la homepage d'un site ecommerce. De la stratégie jusqu'au croquis.

Prototyper avec Adobe XD

Découvrir Adobe XD

- Découverte de l'interface
- Utiliser les plans de travail
- Dessiner des formes
- Plan de travail responsif
- Comprendre les actifs
- Comprendre les composants
- Créer un prototype ou un wireframe
- Animer son prototype

Exercice

- Réaliser un prototype à partir du croquis ébauché.

Concevoir une application

Exercice 1 : Stratégie et définition des objectifs

- La stratégie
- Les devices
- Les veilles fonctionnelles
- Les personas
- La taxonomie



- L'user flow

Exercice 2 : Ébauche graphique de 3 pages (croquis)

Exercice 3 : prototypage sur Adobe XD au format mobile

■ **MODULE 2 : UI Design (5j – 35h)**

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

■ MODULE 4 : WordPress (5j – 35h)

Les prérequis à l'utilisation de WordPress

- Comment fonctionne un site web ?
- Qu'est-ce que WordPress ?

- Quelles sont les étapes de création d'un site WordPress ?
- De quoi a-t-on besoin pour créer un site WordPress ?
- Quelques conseils avant de démarrer

Installer WordPress sur son ordinateur avec local by Flywheel

- Pourquoi réaliser un site dans un environnement de travail local ?
- Comment installer et déployer WordPress avec Local by Flywheel ?

Comprendre l'administration de WordPress

- Quelle est la différence entre le back office et le front office de WordPress ?
- Comment se présente le back office ?
- Quels sont les fichiers qui composent un site WordPress ?

Effectuer les réglages de base d'un site WordPress

- Définir les règles d'utilisation du site web
- Personnaliser son profil d'administrateur
- Administrer les utilisateurs du site web

Créer un site simple à l'aide des fonctionnalités de base de WordPress

- Importer des contenus multimédias dans la bibliothèque
- Définir des catégories et des sous catégories d'articles
- Créer et publier des articles
- Créer et publier des pages
- Créer et organiser un menu de navigation
- Créer des liens hypertexte
- Les bases de la personnalisation graphique
- Enregistrer son site et le partager à l'aide de Local by Flywheel

Créer un site complexe en utilisant un thème et des plugins

- Créer un nouveau site WordPress à partir d'un blueprint Local by Flywheel
- Installer un thème WordPress
- Personnaliser la page d'accueil de son thème

- Personnaliser les autres pages du site
- Installer des extensions
- Présentation de l'outil de code CSS additionnel
- Tester son site WordPress

Publier un site WordPress sur le web

- S'inscrire à un service d'hébergement web (ex : OVH)
- Transférer un site web d'un serveur local à un serveur web avec All-In-One WP
- Migration Vérifier que la migration s'est bien déroulée
- Obtenir un certificat SSL
- Rendre le site visible auprès des moteurs de recherche
- Ressources pour améliorer son site
 - Les meilleurs plugins du moment
 - Les sites indispensables
- Installer et manipuler les fichiers de WordPress manuellement
 - De quoi a-t-on besoin pour installer un site WordPress manuellement ?
 - Installer WordPress manuellement sur son ordinateur
 - Migrer son site vers un serveur web
- Aller plus loin
 - Conseils pour entretenir son site
 - Conseils pour progresser

■ MODULE 3 : Initiation HTML5 CSS3 et Responsive Design (3j - 21h)

Initiation au html5 Css 3

0. Une petite histoire du web (Les acronymes web)
0. Les spécifications du HTML5
0. Les éditeurs : Sublim-text ou Notepad++
0. Installation de EMMET (Zencoding google)
0. Les balises et leurs attributs
0. Structure de base d'une page HTML5
0. L'enregistrement des fichiers et création de la racine des pages URL relatif ou absolu
0. Doctypes et normes W3C
0. Balises de type in line et block
0. Balises de structuration HTML 5

- 0. Compatibilité entre les navigateurs (Librairie js : Modernizr)
- 0. Nouvelles balises HTML5
- 0. Exercices de rappel

Organiser les éléments texte

- 0. Les titres
- 0. Les paragraphes
- 0. La mise en valeurs
- 0. Les liens hypertext
- 0. Affichages des sources image
- 0. Créer des listes et son usage (UL, OL, LI et DL, DT, DD)
- 0. Faire un tableau
- 0. Les balises génériques : div, span et leur usage (balises TABLE, TR, TD, TBODY, THEAD, TH, attributs colspan et rowspan)
- 0. Les formulaires en html 5 : nouveaux attributs pour les inputs

Les règles CSS2 et CSS3

- 0. Notion de feuille de style en cascades
- 0. Où écrit-on le CSS ? : link, style type et style scoped
- 0. Les sélecteurs html
- 0. Les différents types de sélecteur css : classe, id et pseudo-classe
- 0. Attributs de sélecteur
- 0. Préfixe pour les navigateurs.
- 0. Importation de la police et les possibilités de compatibilité css3 (@font-face)
- 0. Framework : font-squirrel pour l'optimisation d'affichage de la police importé
- 0. Introduction aux différentes unités : px, pt, %, em et rem
- 0. La notion de boite et présentation du modèle de boite
- 0. Gestion des couleurs : notion exadécimal, rgb et rgba
- 0. Utilisation du Framework : Flat-Ui et google material design, colorZilla
- 0. Propriété supplémentaire css : les border, padding, margin et box-sizing
- 0. Float, clear left, right et both
- 0. Background, background-image, background-color et background-size
- 0. Framework font-awesome pour l'application des icônes codés en css
- 0. Exercices pratique de rappel



Mise à jour le 26 octobre 2023

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A