



FORMATION - WEB

Webdesign - Initiation

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris  
Tél. 01 48 03 57 43  
Mail : [formation@crea-image.net](mailto:formation@crea-image.net)  
[www.crea-image.net](http://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

## ■ Durée

5 Jours - 35 Heures

## ■ Objectifs

Maîtriser dans sa globalité le processus de conception design d'un site web à destination de tous les supports. Au cours de la formation webdesign les notions apprises sont mises en pratique et les stagiaires réalisent une maquette graphique.

## ■ Pré-requis

Connaitre l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels.

## ■ 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. Support de cours fourni.

## ■ Modalités d'évaluation

Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.

## ■ Public

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

### Découverte du webdesign

- Découverte du Webdesign
- Les métiers du Webdesign et ses différences avec le Print
- Comment fonctionne le Web
- Comment est construit un site ou une application et comment les mettre en ligne
- Comprendre une URL
- En parallèle du Design

### UX Design : Présentation

- L'expérience utilisateur
- Le rôle de l'UX Designer

### UX Design : Architecture de l'information

- Définition
- Travailler avec des grilles
- Les blocs qui constituent un site ou une application
- Les différents types de pages d'un site Web
- Les différents éléments d'interface
- Les bons sens de lecture
- La zone de flottaison
- La hiérarchie textuelle
- Réussir ses formulaires

### UX Design : Le facteur humain

- Définition
- Le cerveau comme micro-processeur
- 6 lois liées à la théorie de la forme (Gestalt)
- Les neurones miroirs
- Les interférences
- Les limites cognitives



- Les 4 moteurs de séduction

## **UX Design : Figma**

- Ouvrir, importer, enregistrer, exporter, partager et fermer un document
- L'onglet Design et l'onglet Prototype
- La barre d'outils
- Le panneau des actifs
- Le panneau des plans de travail
- Les plans de travail
- Les repères Les grilles
- Les outils de dessin
- Le texte La fluidité responsive
- Les colonnes
- Les actifs
- Les composants
- Le prototype
- L'animation
- Responsiver sa conception

## **UX Design : Les 7 étapes clés**

- La stratégie (vision du projet)
- Les personas
- La taxonomie
- L'user flow
- Le croquis
- Le wireframe / prototype
- Le test utilisateur
- L'anticipation

## **UX Design : Les principes de conception**

- Le feedback (retour système)
- L'affordance
- Le mapping
- Le guidage



- La découverte progressive
- L'homogénéité
- L'anticipation de l'erreur
- La narration (le storytelling)

## **UI Design : Architecture d'interface**

- Qu'est-ce que le Design d'interface
- Quel est le rôle du Designer d'interface
- Pourquoi la qualité graphique doit être au rendez-vous
- Les grandes tendances
- Le Skeuomorphisme
- Le Flat Design
- Les devices et les checkpoints
- Le responsive

## **UI Design : Typographie**

- Définition
- Les différents formats
- Différence entre police et fonte
- Les 5 familles typographiques
- Les polices à éviter
- Les balises H
- Jouer avec les formes et les familles
- L'usage des textes
- Les sites indispensables

## **UI Design : Colorimétrie**

- Définition
- Le bon choix de couleurs
- Le bon vocabulaire
- La règle des 60-30-10
- Adobe Color
- Les différentes combinaisons
- L'importance du contraste



- L'exploitation des couleurs
- Définition de toutes les couleurs

## **UI Design : Iconographie**

- Définition
- Dénotation & connotation
- Le réalisme
- La géométrie
- Les signes
- Toucher au plus juste
- Hiérarchie des composants visuels
- Comment choisir la bonne image
- La règle de tiers
- Le nombre d'or
- Les bons outils
- Où faire sa veille graphique

## **Travaux pratiques**

- Conceptions sur Figma
- Wireframe d'une Newsletter
- Maquette d'une application
- Wireframe & Maquette d'une landing page

Mise à jour le 14 avril 2026