

## FORMATION WEBDESIGN

# Designer une interface pour le web



Abordez tous les aspects du design d'interface pour le web avec cette formation alliant théorie et pratique. Répartir l'information au sein d'une page, traduire les objectifs d'un projet en composants d'interface, concevoir et tester sa maquette, vous aurez toutes les clés pour concevoir des interfaces de qualité.

**Public** Graphistes, chargés de communication

**Durée** 3 jours

**Validation** Fiche individuelle d'appréciation de la formation & Attestation individuelle de participation

### ☆ Pré-requis

- Maîtriser l'outil informatique
- Savoir manipuler Photoshop
- Connaître Illustrator

### ☆ Objectifs

- Découvrir les différentes phases de conception
- Savoir définir une hiérarchie d'information
- Concevoir des zonings et des wireframes
- S'appuyer sur Photoshop pour designer une interface
- Identifier les contraintes et les opportunités liées aux supports d'affichages

## PROGRAMME **Journée 1**

### ① Introduction

- Répartition des internautes et des usages
- État des lieux des devices connectés
- L'importance de la phase de conception dans un projet web
- Méthodologies de conception

### ② Réfléchir à la hiérarchie d'information de l'interface

- Traduire les objectifs d'un projet en composants d'interfaces
- Déterminer leurs importances et leurs ordres d'affichages

### ③ Construire la future interface avec Balsamiq Mockups

- Passage en revue des composants d'interface disponibles
- Workflow (prise de notes, versions alternatives, recherche, etc.)
- Poser les bases de la future interface dans un zoning
- Structurer précisément l'interface en termes fonctionnels

## PROGRAMME **Journée 2**

### ① Décliner la maquette pour les interfaces tactiles

- Adapter la hiérarchie d'information et les composants d'interface aux contextes d'usages
- Identifier et corriger les choix de conception problématiques

### ② Les images pour le web

- Les formats principaux (JPG, PNG, GIF, SVG)
- Distinguer résolution d'affichage et densité d'affichage
- Préparer ses images en fonction des deux cas avec Photoshop

### ③ Les grilles de composition

- Utilité des grilles de composition
- Les types de grilles
- Application dans Photoshop

### ④ Gérer la typographie

- Variété de l'affichage
- Gestion de la taille de caractère (px, em, rem, %)
- Règles de mise en forme de texte sur le Web



## PROGRAMME **Journée 3**

### ① Designer l'interface

- Réglages de Photoshop pour le Web
- Organisation du travail (artboards, groupes et calques)
- Nourrir la création (benchmark visuel, recherche d'art)
- Traduire le wireframe en maquette graphique

### ② Designer les interactions

- Déterminer le comportement des éléments d'interface
- Traduire les interactions en termes visuels

### ③ Créer une maquette interactive

- Pourquoi concevoir un prototype fonctionnel ?
- Passage en revue des outils Invision et MarvelApp
- Création d'un prototype

### ④ Workflow de production

- Panorama des logiciels et utilitaires de conception
- Passage en revue d'extensions Photoshop utiles