

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Design web 2</b>
<b>Section(s)</b>	- <b>(2 ECTS)</b> Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Manuel DUBRAY	30	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Design web 2	30h	Manuel DUBRAY

Prérequis	Corequis
- Développement web - Design web 1	

Répartition des heures
Design web 2 : 5h de théorie, 5h d'exercices/laboratoires, 20h de travaux

Langue d'enseignement
Design web 2 : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p><b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Développer une pensée critique</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs</li> <li>◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes</li> <li>◦ Se différencier</li> <li>◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes</li> </ul> </li> <li>• Maîtriser les outils informatiques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie</li> <li>◦ Produire et traiter des images</li> </ul> </li> <li>• Concevoir et réaliser une communication interactive <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Structurer et analyser la communication</li> </ul> </li> </ul>

- Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
- Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Connaître les règles de mises en page de sites internet
- Savoir appliquer les règles de créations de wireframing et de storytelling
- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de mises en page de sites web
- Créer et concevoir des designs de sites web complexes

### Contenu de l'AA Design web 2

Analyse du contexte actuel

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator et Adobe XD : outils de conception web et contraintes de mises en page web fluides

Workflow de créations de sites internet :

- Structure des dossiers
- Wireframing
- Storytelling
- Analyse concurrentielle et ergonomique de sites professionnels
- Création graphique de layouts

### Méthodes d'enseignement

**Design web 2** : cours magistral, approche par projets, approche interactive, approche avec TIC, étude de cas, utilisation de logiciels

### Supports

**Design web 2** : notes de cours, protocoles de laboratoires, activités sur eCampus

### Ressources bibliographiques de l'AA Design web 2

Notes de cours en ligne

- « Design émotionnel », Aarron Walter, A book apart, 2016
- « La phase de recherche en web design », Erika Hall, A book apart, 2015
- « Design web responsive et responsable », Scott Jehl, A book apart, 2015
- « Méthodes de design UX », Carine Lallemand & Guillaume Gronier, Eyrolles, 2016
- <http://www.awwwards.com>
- <https://thefwa.com>
- <http://www.cssdesignawards.com>
- <http://www.csswinner.com>

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Design web 2 : Français, Anglais
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Design web 2 :</b>	
Examen pratique 100%	
Évaluation continue 0%	

