

Webdesign - Photoshop pour le web

Apprenez à concevoir le design de votre site web

Faire un site Web est une chose, le rendre attractif et dynamique en est une autre. En effet, il est important de pouvoir créer un site internet captivant pour présenter au mieux vos produits et/ou votre savoir-faire.

Grâce à cette formation, vous serez capable de concevoir un site attractif et efficace répondant à la stratégie de votre entreprise grâce à des points clés (design, ergonomie, techniques d'animation...) dans le respect des contraintes techniques et de diffusion de l'information sur le web, notamment en responsive design.

Objectif

A l'issue de la formation Webdesign - Photoshop pour le web, diverses compétences vous seront transmises, notamment :

- Maîtriser le processus de conception design d'un site web à destination de tous les supports
- Comprendre les principales règles d'usabilité et d'accessibilité d'un site web
- Optimiser et gérer le contenu diffusé sur le site web
- Connaître les différents techniques d'animation sur le web

Les pré-requis

Avoir suivi la formation Photoshop initiation ou une bonne pratique d'Adobe Photoshop est nécessaire pour suivre cette formation.

Public concerné

Tous développeurs de sites Web, Web designers, acteurs du marketing ou de l'informatique souhaitant réaliser des maquettes pour le web et maîtriser les étapes de conception graphique.

Validation

Une attestation de fin de stage est délivrée.

Une évaluation pratique & théorique sera réalisée en fin de parcours.

Les points forts

Formation réalisable à distance, en présentiel ou un mix des deux.

Formation sur mesure et adaptée.

Devenez autonomes !

Accessibilité

Pour les personnes en situation de handicap,

Vous pouvez consulter cette page pour vous orienter au mieux.

Délai d'accès

Il est variable en fonction de votre statut et du financement de la formation.

Pour en savoir plus, contactez-nous

Contenu de la formation

Les principes fondamentaux de conception et usabilité (de 3h à 5h)

- Comportement des utilisateurs
- Définition de l'usabilité
- Règles de base de l'ossature du site
- Standards et contraintes des terminaux Web
- Tests de conception et adaptation du design aux différents types d'appareils
- Impact du design sur les choix Flash, HTML5, Web 2.0...

- Référentiel d'accessibilité
- L'accessibilité et le développement HTML et CSS
- PHP et les gabarits dynamiques
- Maîtriser les bases de l'hébergement, MySQL et les bases de données
- Les Content Management System (CMS) : WordPress, Drupal...
- Le responsive design, les media tags et Bootstrap

Conception et gestion de contenu *(de 5h à 7h)*

- Création de rubriques : la méthode Mind Mapping
- Organisation du contenu, publication, outillage
- Gérer un contenu collaboratif
- Gérer les droits d'auteurs
- Gérer le référencement

Un meilleur temps de chargement = un meilleur référencement *(de 5h à 7h)*

- Rappel du principe de référencement
- Comment faire un bon référencement ?
- Photoshop, taille, poids, couleur d'une image
- Photoshop : exporter pour le web
- Réduire le poids d'une image sans détériorer la qualité

La stratégie de communication sur le web

(de 4h à 6h)

- Interface utilisateur UI : navigation principale et secondaire, hiérarchisation des blocs, raccourcis contextuels et liens transversaux
- Architecture de l'information UX : énumérer, catégoriser, structurer

Maîtriser la méthodologie graphique

(de 7h à 9h)

- Distinguer les différents sites et leurs buts : e-commerce, événementiel, institutionnel...
- Rappel des bases de Photoshop
- La typographie sur le web
- Culture Internet et design contemporain
- Variété et cohérence des typologies

- La grille
- L'iconographie
- Les feuilles de style
- Le Favicon
- La gestion des blocs

La mise en pratique = le meilleur moyen d'apprendre !

(de 6h à 8h)

- Être capable d'analyser la demande d'un client
- Esquisse d'intention interface (page d'accueil)
- Création d'une maquette graphique avec Photoshop (page d'accueil)
- Travailler le site sur plusieurs supports (adaptabilité)
- Déclinaison pages intérieures