

## PUBLICATION DIGITALE - CONCEPTION

2 jours en présentiel (14 heures)

### Objectifs pédagogiques

Décrire et analyser les méthodes de travail correspondantes à la création d'une publication digitale.

### Population visée

Graphistes créatif, directeurs artistiques, maquettistes qui désirent s'initier à la création de document pour la publication digitale pour les tablettes et téléphones tactiles.

### Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise du logiciel InDesign, Photoshop et Illustrator.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est remis à la fin du stage (livre). La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

### Formateur

Formateur expérimenté spécialiste des logiciels de publication interactive.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation en ligne des acquis via un questionnaire. Attestation de fin de stage.

### Contenu

#### Ergonomie

- Identifier les fondamentaux de l'ergonomie des interfaces tactiles
- Analyser les principes de base de la Conception Centrée Utilisateur
- Décrire les lois et théories cognitives
- Notion de tactile, d'affordance, d'interactions, de feedback utilisateur
- Ordonner la dimension et la position des éléments interactifs
- Aider le lecteur à naviguer dans la publication
- Les différentes manières de tenir un mobile et gestes associés

#### Conception graphique

- Analyse du ratio et des résolutions d'écrans
- Création et utilisation des grilles de mise en page
- Appliquer les méthodes de création en pixels
- Création de Wireframe
- Présentation et utilisation de GUI et éléments d'interface
- Appliquer les codes couleurs selon les cultures et pays

#### Scénarisation et navigation

- Décrire les phases de scénarisation des interactions
- Gestion du parcours de navigation
- Créer un chemin de fer

#### Typographie

- Pratiquer les bons réglages et choix typographiques pour optimiser la lisibilité du texte sur un écran
- Utiliser et créer des polices d'icônes

#### Gestion des couleurs

- Différencier les espaces colorimétriques des écrans
- Identifier et appliquer les réglages logiciels
- Gestion des profils ICC