2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Appréhender les enjeux du Responsive Web Design. Mettre en œuvre les techniques de conception de sites web responsive. Maîtriser les contraintes ergonomiques et graphiques liées au Responsive Web Design. Optimiser les performances d'un site responsive.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier les enjeux du contexte multi-écrans, de pratiquer la conception d'interfaces web responsive, d'en appréhender l'environnement technique, et d'appliquer les bonnes pratiques de l'ergonomie et du design d'interfaces sur les différents terminaux.

Population visée

Toute personne qui désire concevoir ou designer des interfaces web responsive.

Pré-requis

Une maîtrise d'un logiciel de graphisme ou de wireframing est un plus pour suivre cette formation.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expert en design d'interaction, spécialiste des nouvelles tendances médias.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Introduction

- Définir la notion de Responsive Web Design
- Observer des sites web responsive « primés »
- Rappeler les règles fondamentales du design visuel sur écran
- Distinguer internet, du web et des autres applications (e-mail, apps...)
- Définir les notions d'accessibilité, d'ergonomie, d'UX et d'UI design
- Nommer les zones et les composants types d'une interface

Identifier les enjeux du contexte multi-écrans

- Identifier le contexte multi-écrans, les différentes familles et tailles d'écran
- Examiner les statistiques de consultation du web sur les différents terminaux
- Comprendre la notion de fragmentation mobile (devices, OS, navigateurs)
- Décrire les spécificités des différents devices (taille, résolution, interactivité, usage, performance)
- Appréhender les enjeux essentiels d'une expérience tactile et mobile
- Décrire les principales règles de l'ergonomie d'interface (ISO 9241)

ATELIER 1 - Analyser des sites web responsives

- Identifier les points de rupture, les comportements de la grille, des composants
- Évaluer les bonnes et mauvaises pratiques en responsive web design
- Identifier les grandes tendances de l'UI design
- Évaluer les bénéfices et limites du Responsive

Concevoir des interfaces web responsive

- Comparer le responsive web aux sites mobile dédié, apps, progressive apps, ...
- Décrire les principes du Web Responsive Design (grille et media fluide, media queries)
- Différencier les possibilités d'adaptation : statique, liquide, adaptatif, responsive
- Identifier les différents layouts et design patterns spécifiques responsive
- Déterminer le comportement fixe ou fluide de la grille et des éléments
- Appréhender le Mobile First « amélioration progressive » vs le Desktop First « dégradation élégante »
- Différencier les notions de zoning, wireframes, mockup et prototypes

Appréhender les contraintes techniques

- Différencier le Web front-end et Web back-end et le rôle de leur langage
- Lister les éléments d'interface courant du Web (jQuery UI, jQuery mobile)
- Appréhender les unités fluides (% , em , rem , vw , vh , vmin , vmax)
- Appréhender les techniques de design fluide : float, BFC, table-cell, calc()
- Appréhender les grilles fluides (frameworks, CSS3 Grid Layout, CSS3 Flexbox)
- Appréhender les tailles de devices (viewport, screen-width, device width, pixel ratio)
- Lister les principaux frameworks CSS Responsive (Bootstrap, Semantic UI, Foundation...)

ATELIER 2 - Designer des interfaces web responsives

- Comparer les différents outils de design (Adobe, Figma,...)
- Organiser l'architecture de son fichier pour les différents devices
- Utiliser les systèmes de grille conformes à CSS dans la structuration d'une maquette
- Construire les composants et gérer leur transformation en fonction du device
- Prendre en compte les problématiques des différentes densités d'écran
- Générer les assets (.jpg, .png, .svg, ...) et appréhender le fonctionnement des Web fonts
- Partager son projet avec les différentes parties-prenantes (client, développeur...)