



Programme de la formation personnalisée - 490h

Titre professionnel Concepteur Designer UI TP-01411 web Niv. 6 RNCP n°35634

+ Certification OPQUAST : Maîtrise de la qualité en projet web

Le Concepteur Designer UI conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication, en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie.

Durée : 490h soit 14 semaines soit 70 jours de 9h30 à 17h30

Type de formation : - 9h30/12h30 13h30/17h30 du lundi au vendredi

Pré-requis : Aisance informatique basique

Effectif : 20 maximum

Moyens pédagogiques : Salle avec vidéoprojecteur

Moyens d'évaluations : Contrôle continu des compétences + Passage diplôme du titre professionnel 1 mois après la formation. (3 épreuves orales devant un jury)

Objectifs pédagogiques de la formation :

- Concevoir un site ou une application web
- Réaliser des illustrations, graphismes et visuels digitaux
- Maîtriser les systèmes de gestion de contenus web
- Participer à la communication et promotion de l'entreprise

Compétences professionnelles visées :

1. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
2. Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes
3. Réaliser une animation pour différents supports de diffusion
4. Créer des supports de communication
5. Mettre en oeuvre une stratégie webmarketing
6. Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe
7. Intégrer des pages Web
8. Adapter des systèmes de gestion de contenus
9. Optimiser en continu un site web ou une interface

Compétences transversales visées :

- Utiliser les technologies de l'information, les outils informatiques pour concevoir et réaliser des outils de communication numériques
- Travailler l'esprit d'entreprendre

Types d'emplois accessibles :

- Web Designer
- Intégrateur HTML/CSS



- Développeur front-end
- Web marketeur et réalisateur

Types de formations accessibles

- Tout autre diplômes en lien avec le design graphique et web

Programme détaillé de la formation en 490h

Boot - Lancement de la formation & team building (1 jour - 7h)

- Escape Game & Team Building
- Introduction au web : enjeux et fonctionnement
- Atelier d'expression créative

Bloc 1 : Le design web (2 jours - 14h)

- Prise en main du poste informatique de La Piscine
- Découverte du design web
 - Principes fondamentaux (les couleurs, la résolution, les logiciels...)
 - La sémiologie des couleurs
 - Les enjeux du design dans la conversion
 - Le design émotionnel
 - Le design dans l'entreprise : Charte graphique de l'entreprise et son respect
 - Les règles de base de la propriété intellectuelle
 - **[Atelier]** : Recomposer la planche de tendance d'un site déjà en ligne

Compétences visées :

- Mieux comprendre l'environnement de travail du designer web
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des modes colorimétriques
- Créer ou adapter une charte graphique

Bloc 2 : Ergonomie (1 jour - 7h)

- L'ergonomie, accessibilité et l'expérience utilisateur
 - Les principes fondamentaux de l'ergonomie web
 - Règles d'accessibilité WCAG
 - L'expérience utilisateur
 - **[Atelier]** : Audit ergonomique d'un site existant & présentation orale

Compétences visées :

- Comprendre les principes de l'ergonomie et son utilité
- Connaître la notion d'expérience utilisateur
- Réaliser des tests d'ergonomie

Bloc 3 : Le parcours utilisateur (1 jour - 7h)

- Le parcours utilisateur
 - Création des parcours utilisateurs
 - Définir une arborescence



- Analyse des parcours utilisateurs
- **[Atelier]** : Travail collectif sur les parcours utilisateurs et leurs optimisations sous forme de recommandations professionnelles

Compétences visées :

→ Appréhender le parcours utilisateur

Bloc 4 : Web design et responsive design [3 jours - 21h]

- Le design web : application des outils au design web
 - Mockup, Wireframe, Grille de création, matériel design, template...
- Responsive design : adapter ses maquettes au différents supports

Compétences visées :

→ Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel

Bloc 5 : HTML/CSS et les outils principaux [9 jours - 63h]

- Développer : bonnes pratiques et cadre de référence [1 jour - 7h]
 - W3C
 - L'environnement de développement
 - Les outils du développeur
 - Git, éditeur de texte, ...
- Apprentissage d'HTML/CSS [8 jours - 64h]
 - Les langages, les syntaxes, leur utilisation
 - Les formulaires et la conversion
 - Le framework Bootstrap
 - Intro au Pré-processing SASS et LESS
 - **[Atelier]** : Intégration en HTML/CSS d'un design de plusieurs pages web

Compétences visées :

- Maîtriser le langage HTML/CSS
- Utiliser un framework HTML / CSS
- Modifier le code HTML/CSS d'un CMS
- Élaborer des newsletters

Bloc 6 : Photoshop [7 jours - 49h]

- Apprentissage du logiciel
- Pratique par la création de visuels
 - Photomontage, maquette web, intégration, visuels animation de site...

Compétences visées :

- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Sélectionner et appliquer des effets visuels

Bloc 7 : Javascript via jQuery [2 jours - 14h]

- Javascript
 - Initiation à jQuery et au langage Javascript

- **[Atelier]** : Intégrer un plugin jQuery à une page HTML/CSS

Compétences visées :

- Configurer un serveur d'évaluation
- Utiliser un framework HTML / CSS
- Modifier le code HTML/CSS d'un CMS

Bloc 8 : Illustrator [3 jours - 21h]

- Apprentissage du logiciel
- Pratique par la création de visuels
 - Dessin vectoriel, réalisation de maquette web, affiches...

Compétences visées :

- Utiliser un logiciel professionnel de dessin

Bloc 9 : InDesign [3 jours - 21h]

- Apprentissage du logiciel
- Typographie : comment choisir ?
- Organiser un dossier de présentation
- Pratique et mise en page de dossiers
- **[Atelier]** : Mettre en valeur ses idées grâce à la mise en page

Compétences visées :

- Utiliser un logiciel de mise en page
- Présenter ses réalisations

Bloc 10 : Adobe XD & Projet web [7 jours - 49h]

- Apprentissage de logiciel
- Prototypage d'application / sites

Compétences visées :

- Utiliser un logiciel professionnel de prototypage
- Réaliser des designs d'applications

Bloc 11 : Première pro & After effects [4 jours - 28h]

- Storyboarding
- After effects et Premiere pro : découverte et pratique du logiciel

Compétences visées :

- Élaborer un scénarimage
- Utiliser un logiciel d'animation
- Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario
- Optimiser et adapter le poids des animations

Bloc 12 : Configuration serveur [2 jours - 14h]

- Configurer un serveur web de pré-production [2 jours - 14h]
 - Installation d'un linux
 - Ligne de commande pour installer les paquets et gérer les droits
 - Préconisations de sécurité



- **[Atelier]** : Configurer et utiliser un serveur de pré-production

Compétences visées :

- Configurer un serveur d'évaluation
- Gérer les droits sur les répertoires
- Utiliser un logiciel de transfert de fichiers

Bloc 13 : PHP : les bases [5 jours - 35h]

- Les bases
 - Initiation au langage PHP
 - BDD : SQL et PhpMyAdmin
- **[Atelier]** : Développer une fonction d'envoi d'email via PHP + formulaire html

Compétences visées :

- Maîtriser les bases de PHP et SQL

Bloc 14 : Wordpress [4 jours - 28h]

- Découvrir les CMS
- Wordpress
 - Généralités et déploiement
 - Addons et configuration
 - Template
 - **[Atelier]** : Déployer une instance de Wordpress, gérer et modifier le thème

Compétences visées :

- Déployer un système de gestion de contenu
- Créer et publier des pages web
- Modifier et adapter un thème Wordpress

Bloc 15 : Prestashop [2 jours - 14h]

- Découverte de Prestashop [2 jours - 14h]
 - Manipulation et déploiement
 - Template

Compétences visées :

- Déployer un système de gestion de contenu e-commerce

Bloc 16 : Réseaux sociaux [1 jours - 7h]

- Réseaux Sociaux
 - Connaître les réseaux sociaux et leur utilisation (audience, utilisation...)

Compétences visées :

- Communiquer avec les réseaux sociaux
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience

Bloc 17 : Gestion de projet & méthode Agile [2 jours - 14h]

- Bases de la gestion du temps et des projets
 - Savoir s'organiser et prioriser, communiquer avec les collaborateurs
 - Communiquer en équipe : les outils
 - Gérer un projet : les prestataires, le planning, les outils

- Méthode Agile : Scrum
 - Le principe de la méthodologie
 - **[Atelier]** : Mise en situation

Compétences visées :

- Communiquer avec des collaborateurs
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

Bloc 18 : Photos & Vidéos [3 jours - 21h]

- Notion de base de photographie
 - Lignes de tiers, sens des cadrages...
- Prise de vue photos et vidéos
- Montage vidéo avec Première Pro
 - Format
 - Codecs
- Diffuser sa vidéo

Compétences visées :

- Utiliser un logiciel de montage vidéo
- Diffuser des vidéos en ligne
- Créer un support de communication numérique

Bloc 19 : Acquisition de trafic [3 jours - 24h]

- Référencement SEO
- Publicité en ligne
- Affiliation et autres canaux (place de marché, annonces...)
- **[Atelier]** : Adapter un site web existant en version mobile

Compétences visées :

- Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers
- Utiliser des outils d'analyse d'audience et de comportement
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience
- Créer du trafic naturel ou payant

Bloc 20 : Optimisation du site [1 jour - 7h]

- Optimisation du site [1 jour - 7h]
 - Rédiger pour le web : balisage sémantique, densité, silos...
 - AB Testing, retour utilisateur, tracking Yandex...

Compétences visées :

- Maintenir et faire évoluer le site
- Améliorer l'ergonomie grâce aux retours utilisateurs

Bloc X : Devenir un designer professionnel [Softs Skills - 3 jours - 20h]

- Comprendre et traiter un cahier des charges
 - Savoir lire un cahier des charges
 - Rédiger un cahier des charges



- **[Atelier]** : Décrypter un cahier des charges réel

Compétences visées :

- Comprendre et interpréter un cahier des charges
- Savoir rédiger un cahier des charges pour des prestataires

- La prise de brief client
 - Le rendez-vous
 - Le feedback et la conversion commerciale
 - **[Atelier]** : Simulation de rendez-vous client et retranscription de brief

Compétences visées :

- Ecouter, synthétiser et reformuler la demande du client
- Veille technologique et concurrentielle
 - Outils de veille concurrentiel
 - Outils d'agrégation de contenu et de partage
 - **[Atelier]** : Mettre en place et présenter une veille concurrentielle sur une entreprise choisie

Compétences visées :

- Optimiser ses recherches sur le Web
- Identifier des sources d'information fiables (ex. : sites Web, forums, professionnels du secteur) Analyser et synthétiser les informations issues de la veille
- Travailler son réseau professionnel
 - Organisation en interne de soirées professionnelles favorisant l'échange
 - Découverte des réseaux professionnels locaux et thématiques

Compétences visées :

- Développer un réseau de contacts professionnels avec les référents du secteur
- + Passage de la certification OPQUAST : Maîtrise de la qualité en projet web

Créé le :	20/06/2021 par AR
Dernière mise à jour :	
Version du document :	V1