

# WebDesigner



**Durée : 630 d'apports théoriques**  
**Période en entreprise variable selon contrat,**  
**minimum 630 heures**

**Lieu : Campus Région du Numérique**  
**11, passage Panama 69002 LYON**  
**Prochaine rentrée : 1er octobre 2018**

## WebDesigner - orienté UX -UI design

### Objectifs :

- Construire un site web sur la base d'une maquette et d'un cahier des charges en utilisant des outils et logiciels dédiés
- Être capable de valoriser le contenu en travaillant sur la forme d'un site ou d'une application internet
- Comprendre et analyser les enjeux de l'expérience utilisateur
- Formaliser une démarche de conception avec un cahier des charges
- Réaliser des outils de promotion et/ou de communication web et print

### Public concerné

Etudiants, demandeurs d'emploi, salariés avec RQTH

### Pré-requis

Vous devez maîtriser les fonctions suivantes :

- Langue des signes française (bilingues ou natifs)
- Bases ou sérieuse appétence pour les outils du numérique

### Méthode pédagogique

- Perspective actionnelle
- Pédagogie de projet
- Étude de cas

### Cadres

CARED, alternance (contrat de professionnalisation)

### Profil des intervenants

Graphiste, WebDesigner, directeur d'agence de communication, consultante emploi et surdit 

## Programme

### Module 1 : Intégration et web design 105 h

Cr er une page web en utilisant le langage html5  
Utiliser et manipuler les balises de base du langage html5  
Comprendre le fonctionnement du langage CSS 3 et son impact sur l'aspect visuel d'une page internet   travers les mod les de balises et leur positionnement  
Conna tre les balises essentielles au r f rencement d'un site internet dans un moteur de recherche de type Google ou Qwant  
Ajouter des  l ments vid es dans une application ou un site internet  
Utiliser la relation entre html5 et CCS3 pour cr er des feuilles de styles structur es et r utilisables  
Utiliser html5 et CSS3 pour construire des pages internet fluide et qui s'adaptent   diff rents supports (mobile, tablette, ordinateur) et tailles d' crans  
Cr er des formulaires de saisies pour r cup rer des donn es sous forme de tableaux  
Utiliser CSS3 pour cr er des effets et animations graphiques qui enrichiront l'aspect visuel d'un site ou d'une application internet  
Ma triser l'importance de la typographie dans un site ou une application internet en utilisant html5 ou CSS3  
Construire des interfaces de navigation fonctionnant sur diff rents supports (mobile, tablette ou ordinateur)

### Module 2 : Les fondamentaux de Wordpress 35 h

Être capable de cr er un site Web avec le CMS wordpress

### Module 3 : Construire son insertion professionnelle 70h

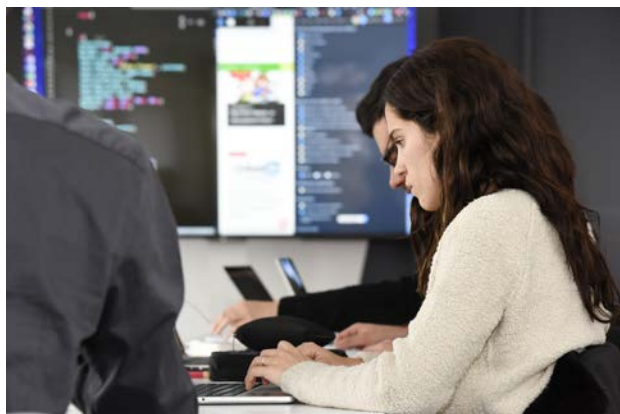
### Module 4 : Graphisme et multim dia 420 heures

#### Conception graphique

Elaborer une charte graphique pour d finir les r gles d'utilisation des  l ments visuels et/ou textuels qui seront utilis s sur diff rents supports, internet ou papier  
A l'aide de logiciels d di s, concevoir et r aliser des visuels synth tisants l'information qui sera diffus e sur diff rents supports, internet ou papier  
Concevoir et r aliser des interfaces graphiques   l'aide de logiciels d di s pour les diffuser sur diff rents supports, mobile, tablette ou ordinateur

#### UX Design ou conception de l'exp rience utilisateur

Analyser un cahier des charges pour identifier les besoins du client, ses attentes et ses contraintes pour la r alisation d'un support de communication  
Concevoir un support anim , ou « Motion Design » et le r aliser pour diffuser un message court de pr sentation de produit, entreprise, concept ou autre



# WebDesigner



**Durée : 630 d'apports théoriques**  
**Période en entreprise variable selon contrat,**  
**minimum 630 heures**

**Lieu : Campus Région du Numérique**  
**11, passage Panama 69002 LYON**

## Programme / suite

Analyser et comprendre les attentes des utilisateurs d'une application ou d'un site internet pour adapter les contenus qui leur seront adressés

Etre capable d'élaborer l'interface de navigation d'un site ou d'une application

Concevoir le parcours d'un utilisateur sur un site internet ou une application et créer des schémas de navigation (wire-frames)

### Marketing digital

#### Veille technique et concurrentielle

*Etude de concurrence et benchmarking*

Définition et stratégies de veille pour comprendre et analyser un marché

Savoir utiliser les outils de recherche et de veille sur le Web (Google, moteurs de recherche spécialisés, alertes...)

Effectuer sa veille grâce à du contenu créé automatiquement par les sites internet ou flux RSS

Analyser l'information et la hiérarchiser pour mener une veille pertinente et efficace

#### Contribution à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites

Analyser et comprendre les besoins et attentes d'un projet

#### Optimisation en continu d'un site ou d'une application Web Qualité Web

*Outils de mesure et d'audit de la performance*

Référencement naturel d'une application ou d'un site internet

pour en faciliter la recherche sur un moteur de recherche

Identifier les éléments qui favorisent un référencement optimal dans un moteur de recherche: mots-clés, images, notes de satisfaction, contenu...

Optimiser le référencement naturel (SEO) pour améliorer le classement d'une application ou d'un site internet dans les résultats de recherche et augmenter le nombre de visites

#### Accessibilité des sites internet

Connaître les différents types de handicap et les besoins d'adaptation que chacun nécessite

Connaître les principaux référentiels et normes d'accessibilité web (WCAG, RGAA, etc.)

Concevoir des outils de mesure et d'audit de l'accessibilité d'une application ou d'un site internet

#### Réalisation d'outils de communication ou de promotion

*Stratégie Marketing*

Utiliser du contenu numérique (vidéo, image, sondage...) pour animer un réseau social de type Facebook, Twitter, Instagram... pour développer une base d'utilisateurs vers laquelle la marque peut communiquer

Recherches des images libre de droits et utiliser des bibliothèques de ressources soumises à droit d'auteur

Apprendre à utiliser et gérer des outils de marketing direct de type logiciels de newsletter

Apprendre à utiliser et gérer des outils de gestion commerciale pour le suivi des prospects et clients

Apprendre à utiliser et gérer des outils de vente en ligne de type WooCommerce, Magenta, Prestashop et les intégrer sur un site ou une application internet

Savoir mettre en place des outils de paiement sécurisé en ligne