

IDENTIFICATION

Section : Webdesigner

Intitulé de l'UE : Design UI graphique d'application

Code de référence : 753466U32D1

Nombre de périodes : 160

Nombre de crédits ECTS : 16

DESCRIPTION

Prérequis ou documents de référence pour une préparation préalable au cours :

En français,

- ♦ résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général et les critiquer ;
- ♦ produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement,... (des documents d'information pouvant être mis à sa disposition).

1.1. Titre pouvant en tenir lieu

Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).

Finalités particulières :

Cette unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ de manipuler des outils permettant de produire et optimiser des images bitmaps et vectorielles en vue de leur publication sur le web au travers de différents médias ;
- ◆ de se familiariser aux concepts qualité et esthétique d'une image web,
- ◆ d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

Ce que vous apprendrez

Le cours de **Design Graphique UI d'Application** vous offre une formation approfondie pour devenir un expert en création graphique numérique. Conçu pour allier technique et créativité, ce cours vous plonge dans les outils, les concepts et les pratiques indispensables pour produire des interfaces esthétiques et optimisées pour le web.

- Dominer les outils professionnels : Maîtrisez les logiciels de dessin vectoriel et de retouche bitmap pour produire des visuels percutants adaptés au web.
- Créer des interfaces graphiques de qualité : Développez un sens esthétique aiguisé et une expertise technique pour concevoir des éléments graphiques qui captivent les utilisateurs.
- Concevoir des projets graphiques complets : Appliquez vos connaissances pour élaborer des interfaces web respectant les principes de conception graphique et les contraintes du design UI.

Un programme riche et structuré

- Maîtrise des logiciels graphiques
 - Dessin vectoriel : Apprenez les bases du dessin vectoriel, la manipulation des outils de création, la gestion des couleurs (CMJN et RVB), et l'optimisation des formats pour le web (PNG, JPG, GIF).
 - Retouche bitmap : Découvrez les secrets des images bitmap, la gestion des calques, le détourage, les ajustements colorimétriques, et la préparation d'images pour leur intégration sur des supports numériques.
- Les fondamentaux du design graphique
 - Explorez les principes de la couleur, des formes, de la typographie, et de la charte graphique pour structurer vos créations et renforcer l'identité visuelle des projets.
- Projets de conception d'applications web
 - Appliquez vos compétences dans des projets concrets, en combinant créativité et technique pour concevoir des interfaces UI engageantes et adaptées aux besoins des utilisateurs.

Pour qui ?

Ce cours est idéal pour les futurs designers graphiques, les créateurs d'interfaces web, ou toute personne passionnée par le design numérique. Que vous soyez novice ou en quête de perfectionnement, ce programme vous permettra de maîtriser les outils et méthodes nécessaires pour transformer vos idées en créations graphiques performantes et séduisantes.

Rejoignez ce cours et devenez un expert du design UI, prêt à relever les défis esthétiques et techniques du web moderne !

Bibliographie :

Ambrose, G et Aono-Billson, Nigel . (2011) . Les essentiels conception graphique connaissances et techniques . Pyramyd

Ambrose, G et Harris, P . (2010) . Les fondamentaux de la typographie . Pyramyd

PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)

Saliez Michael

Chargé de cours (WEB, CPT, IMO, AUT)

Graphiste – UX designer

Gradué en publicité + CAP+ CAPAES

Artiste

METHODOLOGIE

Apprentissage des fonctionnalités de bases de logiciel par l'intermédiaire d'exercices et de tutoriels proposés par l'enseignant. La majorité des travaux dirigés sont disponibles au format vidéo sur la plateforme Moodle. L'étudiant a donc la possibilité de revoir les manipulations faites en classe. Dans un second temps, l'étudiant aura l'occasion de mettre en pratique les différentes techniques abordées dans le cadre de travaux de créations personnelles sur base d'un cahier des charges fourni par l'enseignant.

SUPPORTS

Notes de cours au format PDF

Tutoriels vidéo

Logiciels de traitement d'image bitmap et logiciel de dessin vectoriel

MODES D'ÉVALUATION ET ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquats et en tenant compte de la législation en vigueur,

- ◆ de produire des éléments graphiques “bitmaps” via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques en vue de leur intégration dans un design graphique d'application et au travers de différents médias ;
- ◆ de produire des éléments graphiques “vectorielles” via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques en vue de leur intégration dans un design graphique d'application et au travers de différents médias ;
- ◆ d'assembler des éléments graphiques pour produire un “design graphique d'application” et de justifier cette production sur base des règles de composition graphique adaptée aux différents supports ;

Les acquis d'apprentissage seront évalués au travers des travaux personnels réalisés au cours de la formation. L'étudiant sera amené à les présenter oralement, à expliciter sa démarche et à réaliser l'optimisation des éléments de composition en vue de leur intégration dans une page web.

UTILISATION DE L'IA

Autorisation d'utiliser les IA dans une démarche d'inspiration. Les IA sont alors à considérer comme des sources d'inspiration comme les autres.

Autorisation d'utiliser l'IA pour simuler des contenus textes ou photos dans le cadre de créations de maquettes.

Autorisation de générer des éléments de base pour les montages photos. L'étudiant devra dans tous les cas apporter la preuve de sa maîtrise des outils logiciels.

En aucune cas un projet de conception graphique ne pourra être intégralement généré par une IA (maquette, logo, charte,...)

Dans tous les cas, il sera demandé à l'étudiant de signifier les utilisations faites des outils IA.

En cas de doute, l'enseignant se réserve le droit d'interroger oralement l'étudiant ou de lui demander de produire tous les éléments ayant alimenté sa réflexion (recherches, croquis, inspirations,...)