

Projet X « Refonte » :

 Projet individuel -  Temps estimé : 8 jours

 Technologies, outils et concepts travaillés : Figma - Photoshop - Illustrator

Objectifs pédagogiques :

- Concevoir et réaliser une identité graphique
- Réaliser des illustrations vectorielles et bitmap (éléments d'interface, pictogrammes)
- Concevoir l'interface d'un site web
- Réaliser un prototype interactif

Thèmes :

- Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
- Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes

Description du projet :

Vous devez réaliser une refonte graphique d'un site web existant. La refonte nécessite d'intervenir sur l'aspect visuel du site mais également sur l'ergonomie (expérience utilisateur). Vous ne devez pas dénaturer l'image de la marque ni vous éloigner des valeurs actuelles de la marque.

Étapes du projet :

Recherche

- Ciblez un site web nécessitant une refonte visuelle (la refonte peut-être plus ou moins importante)
 - Analysez l'existant afin de définir une ligne directrice pour votre travail

Conception

- Définissez l'identité du site web à partir de l'existant:
 - sa charte graphique :
 - Définissez votre palette chromatique
 - Choisissez vos typographies (gérez le texte pour optimiser la lecture sur écran)
 - son logotype :
 - déclinaisons des couleurs possibles
 - définition des interdits
 - utilisations autorisées du logotype
 - zone de protection
- Préparez vos visuels complémentaires (ex. : photos, dessins, icônes)
 - En utilisant le logiciel professionnel de traitement d'images Adobe Illustrator, réalisez des illustrations vectorielles (logotype, éléments d'interface, pictogrammes)
 - En utilisant le logiciel professionnel de traitement d'images Adobe Photoshop, effectuez des retouches, des recadrages, des sélections, des corrections colorimétriques, des photomontages, appliquez des effets spéciaux

- * Utilisez les différents éléments en respectant la législation des droits d'auteurs
 - * Optimisez le poids et la qualité, sélectionnez le format d'enregistrement et définissez la taille des réalisations
- Concevez l'interface de votre site
 - Définissez l'arborescence
 - Définissez le parcours de navigation de l'utilisateur
 - Structurez et hiérarchisez l'information dans vos écrans
 - Réalisez des schémas (i.e. zoning, wireframe) de l'interface illustrant la position et le contenu des différents éléments (navigation, entête, contenu, pied de page)
 - Anticipez l'interactivité de vos écrans
- Réalisez des prototypes interactifs
 - Utilisez Figma pour créer vos maquettes sur la base de vos wireframes
 - N'oubliez pas de prendre en compte les problématiques d'accessibilité et d'ergonomie
 - Transformez vos maquettes en prototype
 - Faites valider par le formateur votre prototype

✓ LIVRABLES : Le prototype interactif de votre site