

10IXI
10MENTIONWEB
FORMATION

CULTURE VISUELLE



MÉDIATEUR D'INSERTION SOCIALE ET
NUMÉRIQUE DEPUIS 20 ANS !

Objectif de la formation

BASES FONDAMENTALES DU DESIGN
ET DE LA CULTURE VISUELLE.

- CONSOLIDER SES CONNAISSANCES PERSONNELLES
- DÉVELOPPER SA CULTURE GÉNÉRALE ET SON ESPRIT CRITIQUE
- DONNER DES BASES COMMUNES
- CONNAÎTRE LES TENDANCES ACTUELLES DE WEB DESIGN

LE DESIGN *C'EST QUOI ?*



LE DESIGN

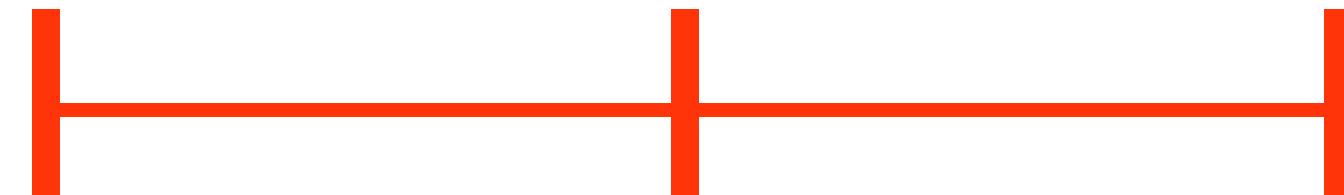
Création d'un projet en vue de la réalisation et de la production d'un objet (produit, espace, service) ou d'un système, qui se situe à la croisée de l'art, de la technique et de la société.

- Né au XIX siècle, sous différents **mouvements avant-gardistes** mettant en avant l'art à la disposition du plus grand nombre.
- Entre l'art et l'industrie, **entre l'utile et le beau**.

L'ART (PLASTIQUE)
L'ESTHÉTISME
"LE BEAU"

LA SOCIÉTÉ
LE CONTEXTE

L'ART (APPLIQUÉ)
LE FONCTIONNEL
"L'UTILE"



- ATTIRER L'ATTENTION
- RÉPONDRE À UN BESOIN
- DISTINGUER CORRECTEMENT LES DIVERS CONTENUS
- RENDRE PERCUTANT, EFFICACE ET MÉMORABLE UN CONTENU

HISTOIRE

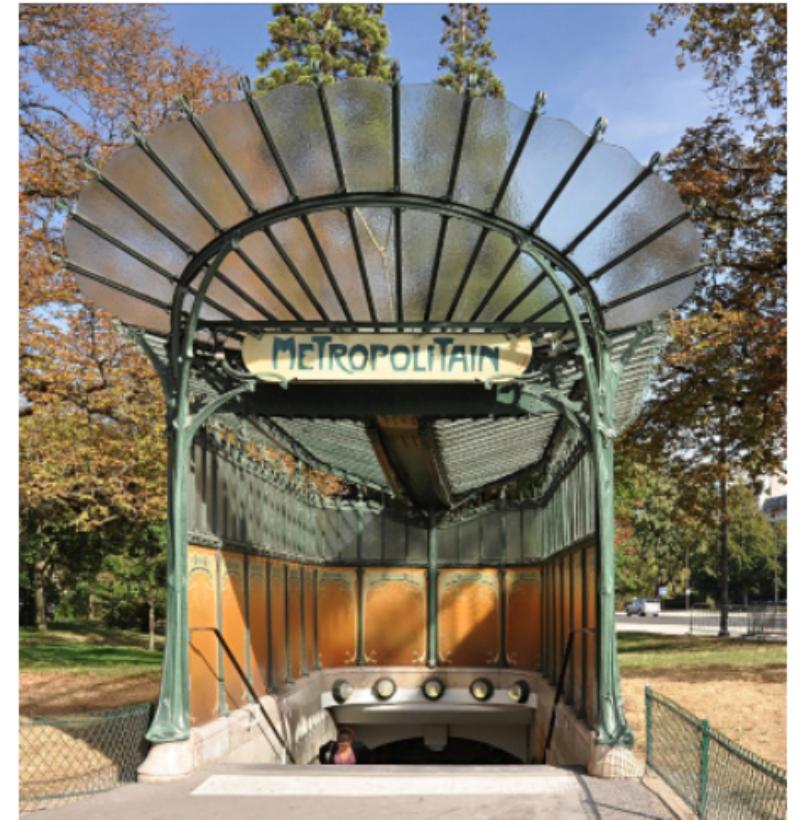
L'ART 1900

WILLIAM MORRIS

"N'aie rien chez toi que tu ne saches
utile ou tu croies beau"

- INFLUENCE de l'art décoratif
- QUALITÉ ORNEMENTALE
- NATURE

MUCHA
GUIMARD



HISTOIRE

L'ART 1900

WILLIAM MORRIS

"N'aie rien chez toi que tu ne saches
utile ou tu croies beau"

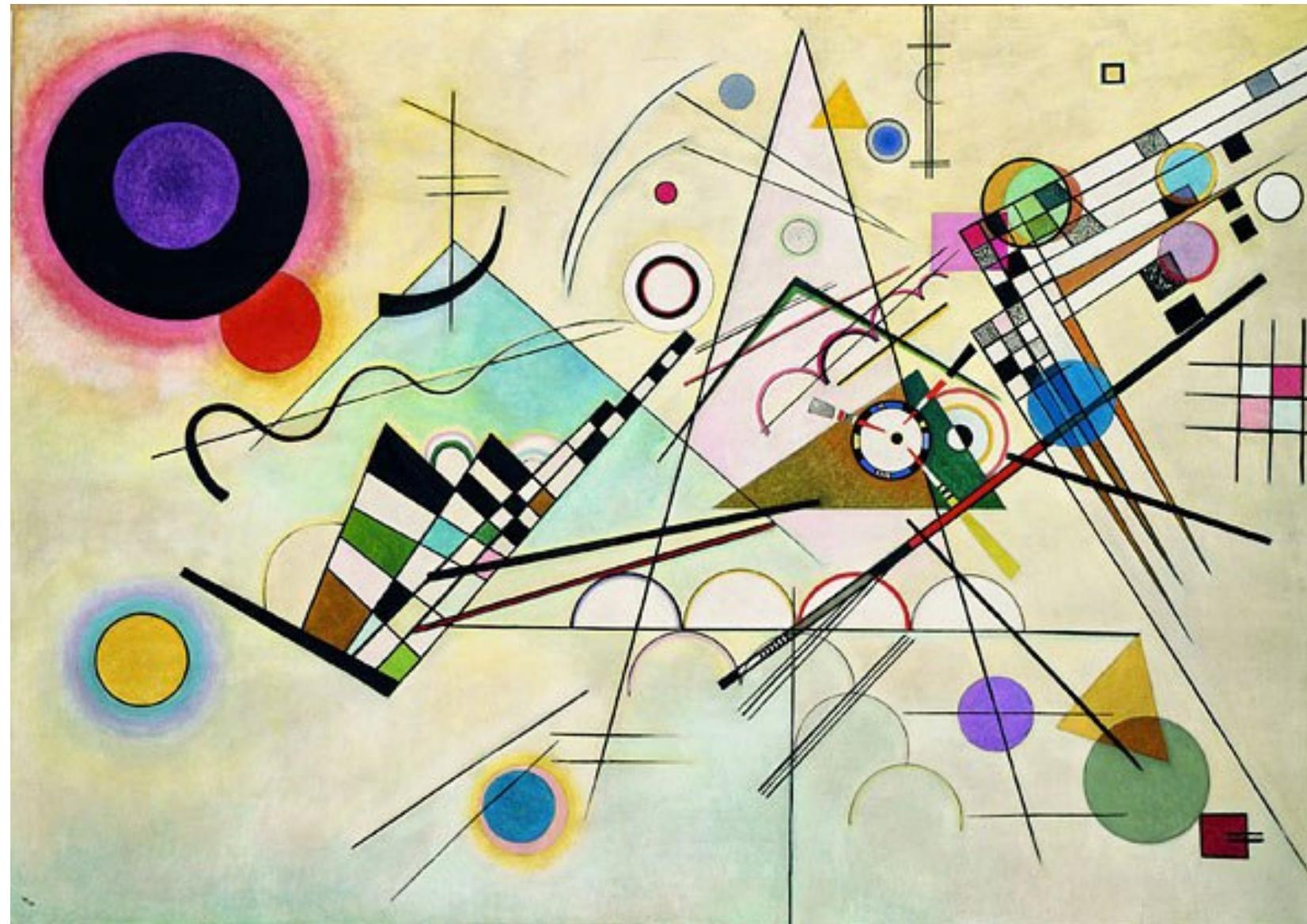
- INFLUENCE de l'art décoratif
- QUALITÉ ORNEMENTALE
- NATURE

MUCHA
GUIMARD



KANDINSKY

Nous sommes en 1910 et l'Art abstrait vient de naître



LES AVANT-GARDES

FRANCE : CUBISME

Pablo Picasso, Les Demoiselles d'Avignon (1907)



ITALIE : FUTURISME

Livre de Filippo Tommaso Marinetti Manifeste du futurisme

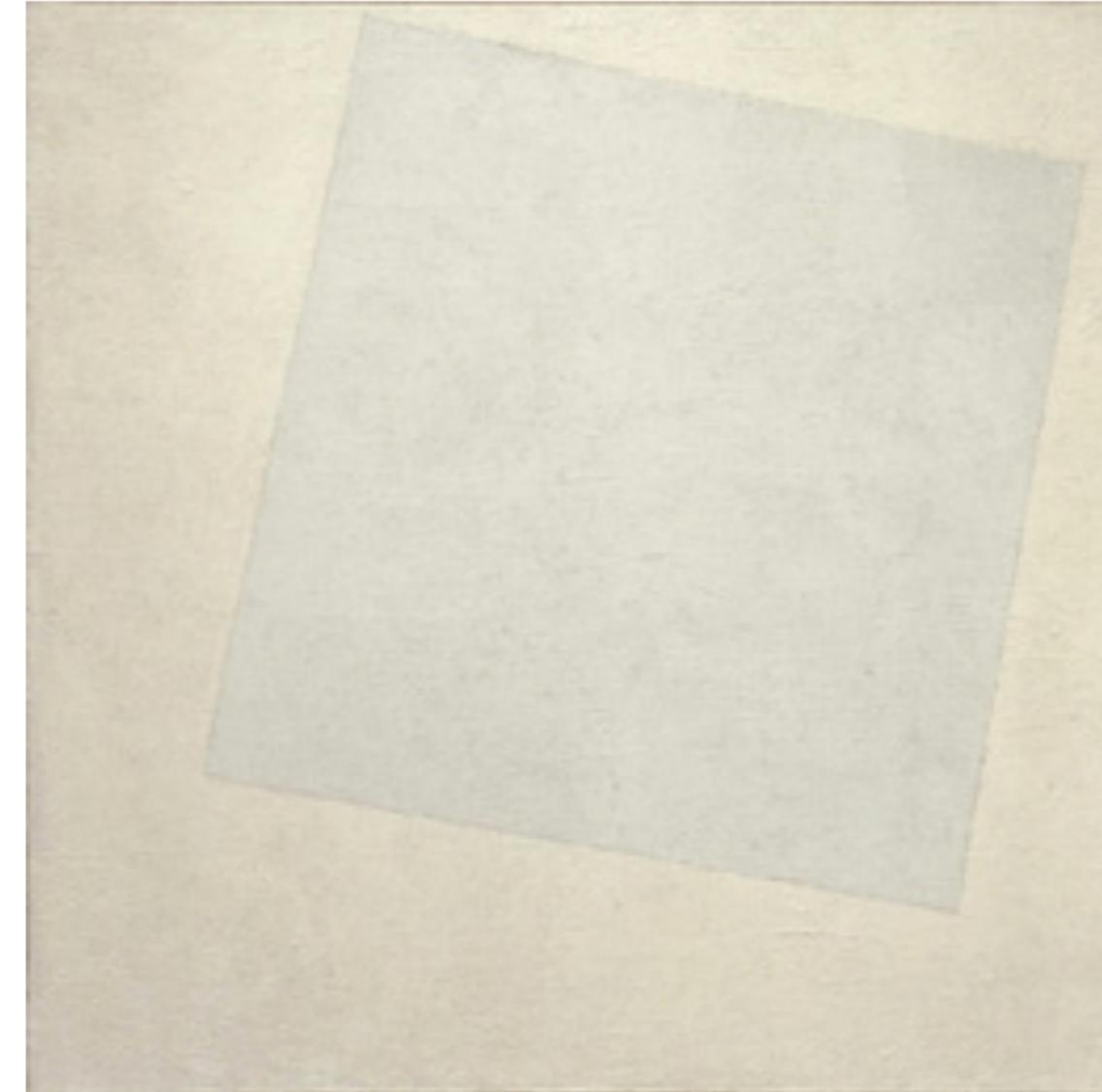


LES AVANT-GARDES

RUSSIE : SUPREMATISME

Kasimir Malevitch,
Carré blanc sur fond blanc, 1918

- VIDE
- ABSCENCE DE FORME
- MINIMALISME

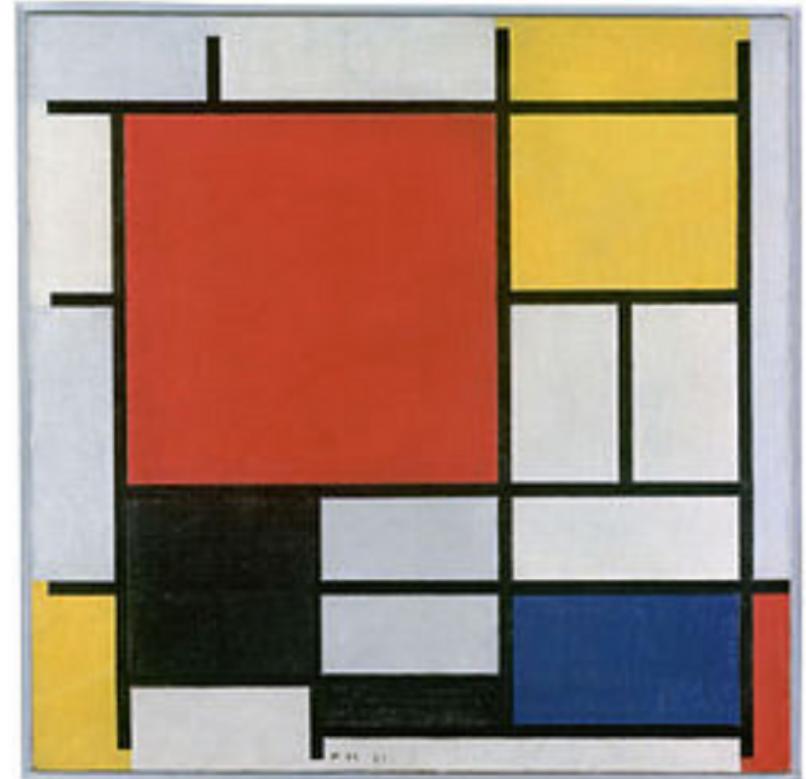
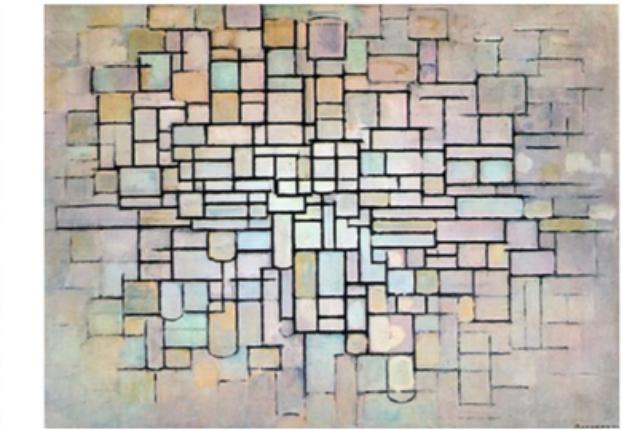


LES AVANT-GARDES

HOLLANDE : DE STIJL

PIET MONDRIAN

L'évolution de la forme, travail des lignes des couleurs saturées, primaires, simples



LES AVANT-GARDES

ALLEMAGNE : BAUHAUS

WALTER GROPIUS

L'école vers le Bauhaus de Dessau, première école de Design. Plus de distinction entre les arts plastiques et les arts appliqués



Less is more.

—Ludwig Mies van der Rohe

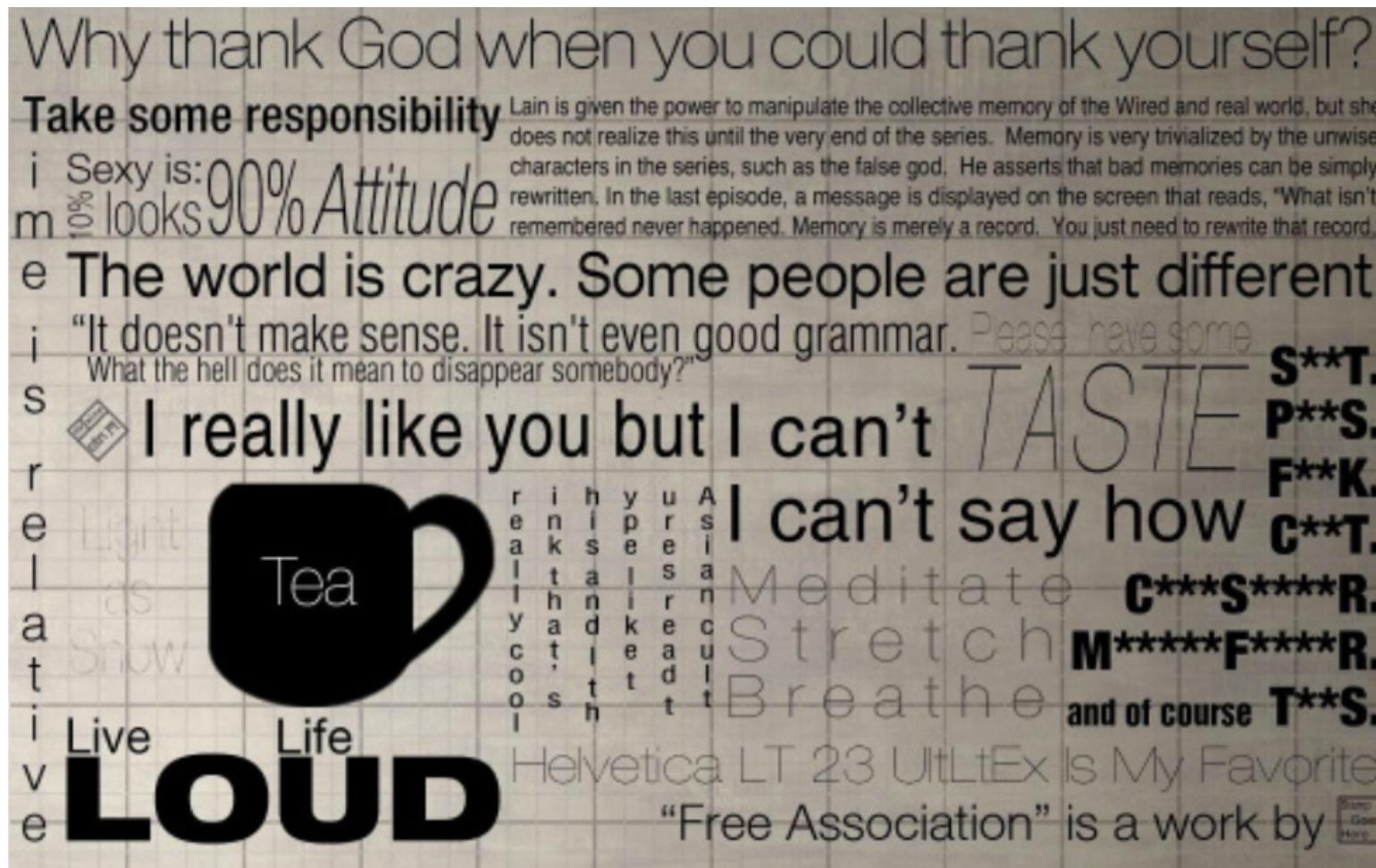
**ESTHETIQUE
FONCTIONNEL
INNOVANT**

**PRODUCTION EN SERIE
POUR AMENER L'ART PARTOUT
STANDARDISER - SIMPLIFIER**
Vers une politique de partage, de reconstruction, l'école est fermée en 1933 qualifiée de « bolchevisme culturel »

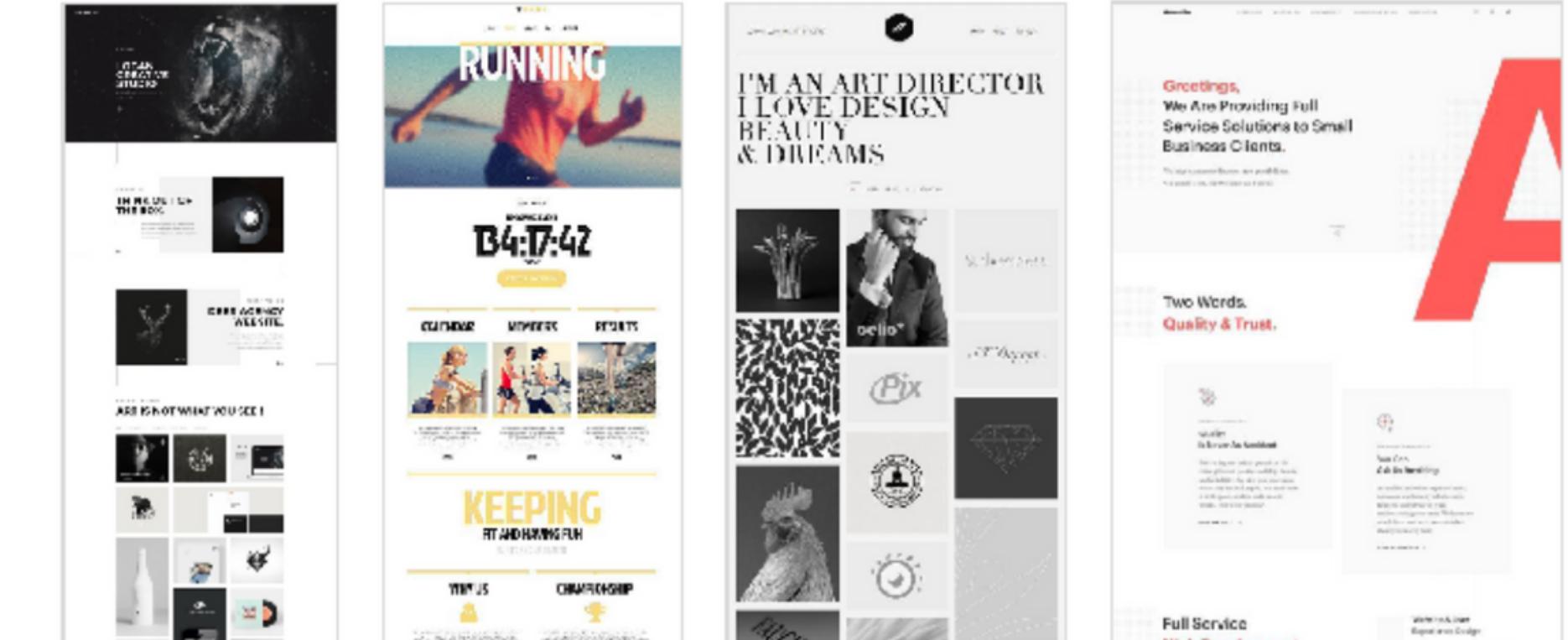
MINIMALIST DESIGN

LA FERMETURE DE L'ÉCOLE DIFFUSE DANS LE
MONDE ENTIER L'ESPRIT BAUHAUS.

Max Miedinger - Helvetica



MINIMALIST DESIGN PUBLICITE



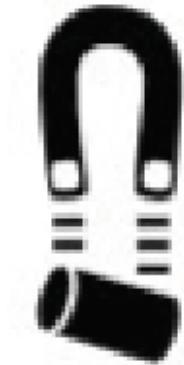
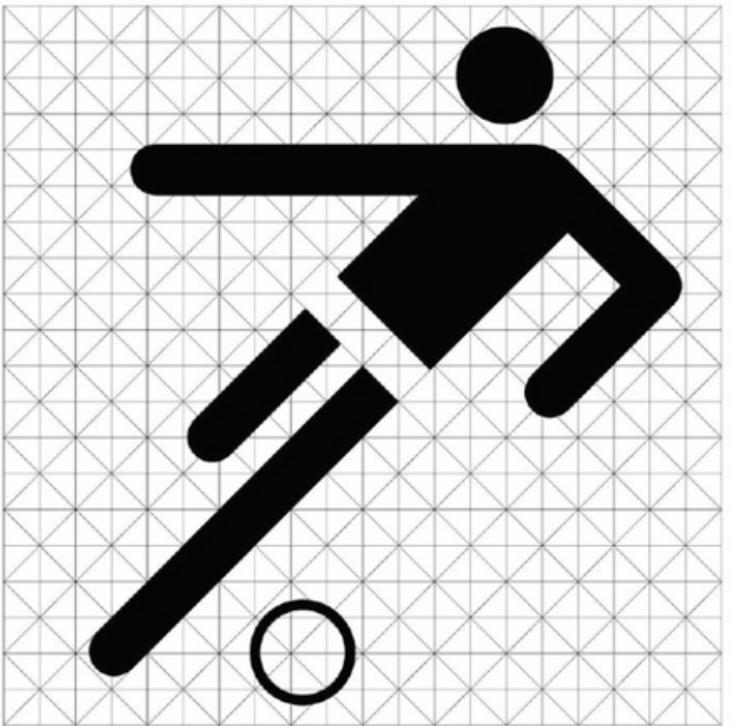
GRILLE- ESSENTIEL - IMPACTANT
NOS ECRANS SONT DES GRILLES

PICTOGRAMME

**DESSIN SCHÉMATIQUE EXPRIMANT UNE
NOTION OU UN CONCEPT**

Initiée aux Jeux - Olympiques d'été de 1972

Otl Aicher - Designer graphiste allemand - Après guerre.



NUMERIQUE *WEB DESIGN*

Consiste à transmettre
de l'information sur le support
Internet selon certains critères.

DESIGN UI/UX

UI

- Esthétique (cohérence des couleurs, typographie, iconographie pertinentes...)

UX

- Expérience utilisateur (cognition, design émotionnel, satisfaction)

L'ART (PLASTIQUE)

L'ESTHÉTISME

"LE BEAU"

UI

LA SOCIÉTÉ

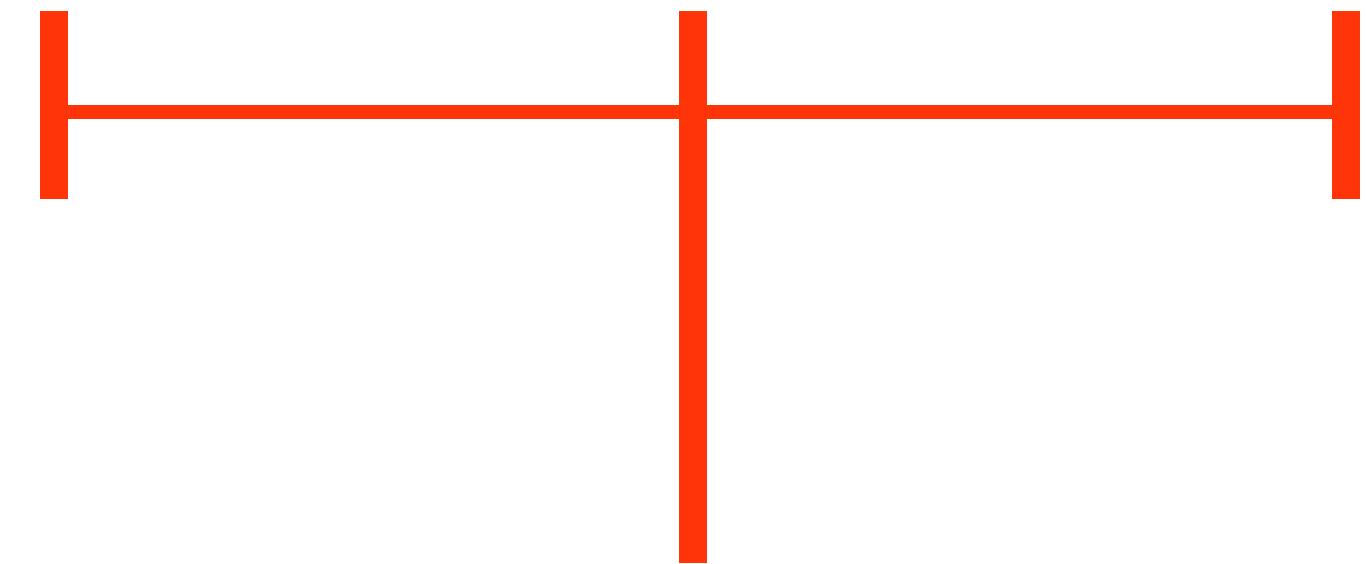
LE CONTEXTE

L'ART (APPLIQUÉ)

LE FONCTIONNEL

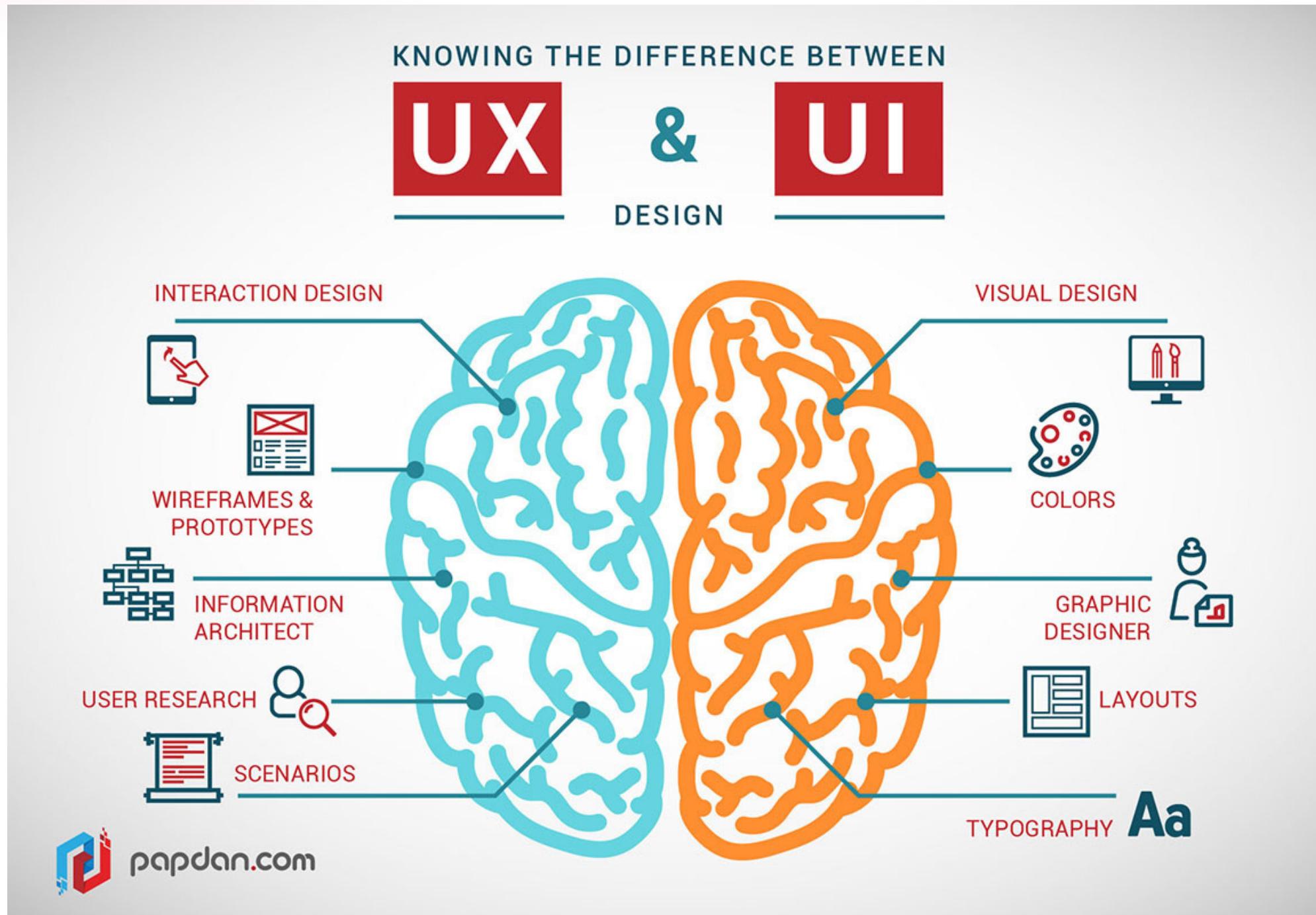
"L'UTILE"

UX



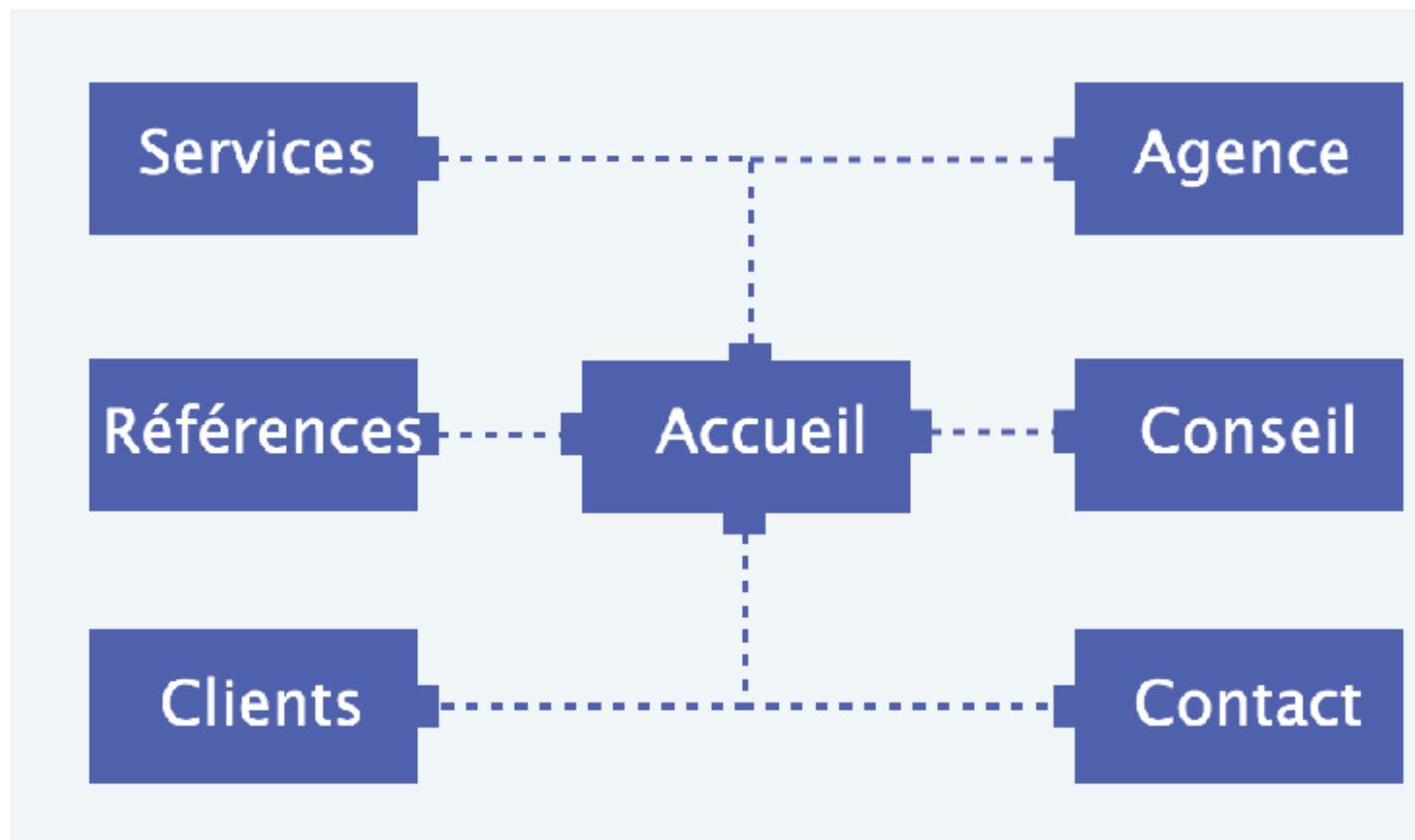
**Ergonomique
(hiérarchie de
l'information,
lisibilité...)**

DESIGN UI/UX



DESIGN UX

- L'arborescence = les pages du site



LES PAGES DU SITES

L'arborescence a vocation à définir quelles seront les pages présentes sur le site ainsi que leur hiérarchie

Cette étape permet de valider l'architecture du site et les textes à rédiger ou à intégrer.

DESIGN UX

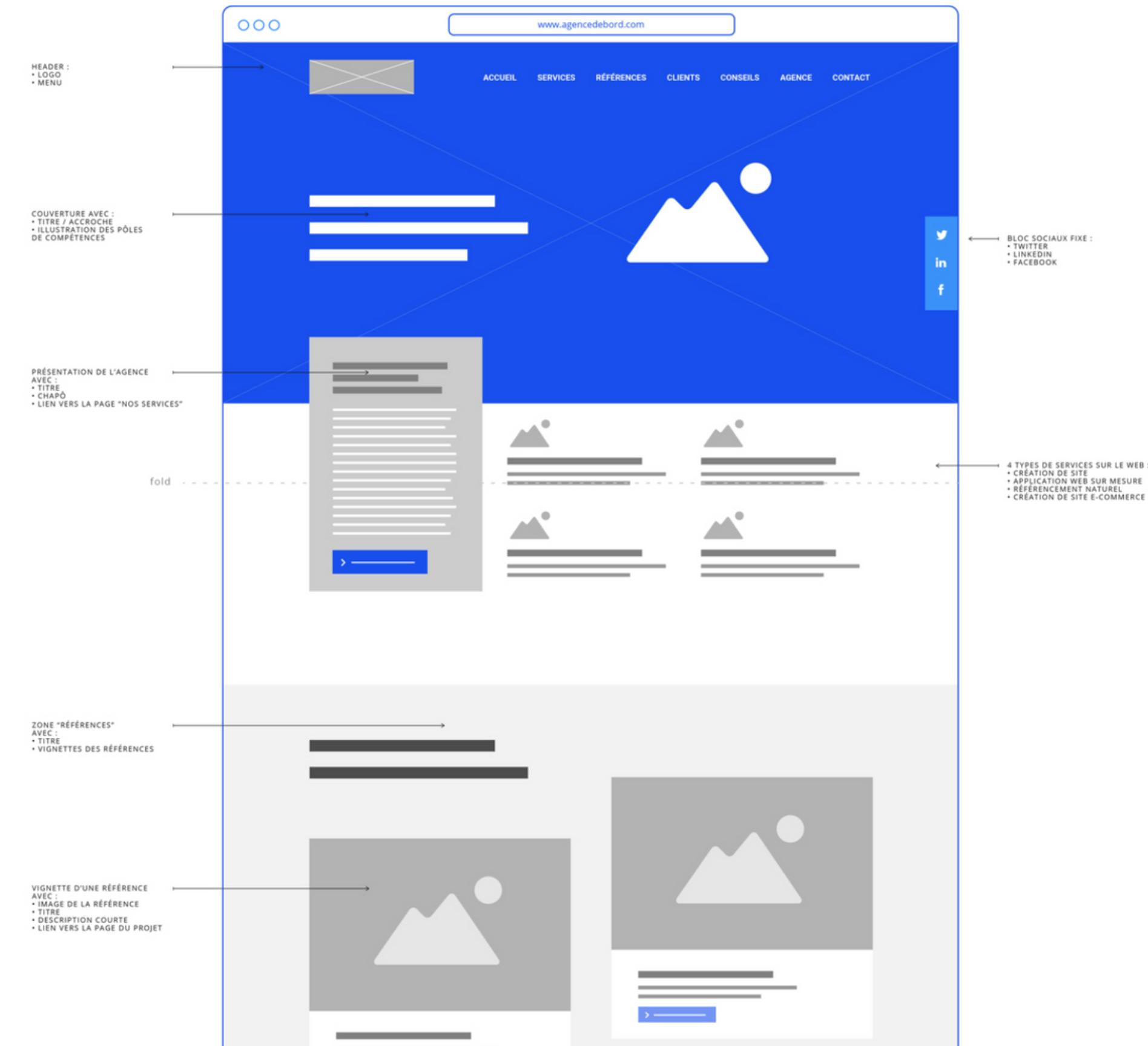
- Les wireframes

LE SQUELETTE DU SITE

Les wireframes élaborent l'expérience utilisateur (UX), ils délimitent les zones du sites, l'agencement des contenus, le principe de navigation.

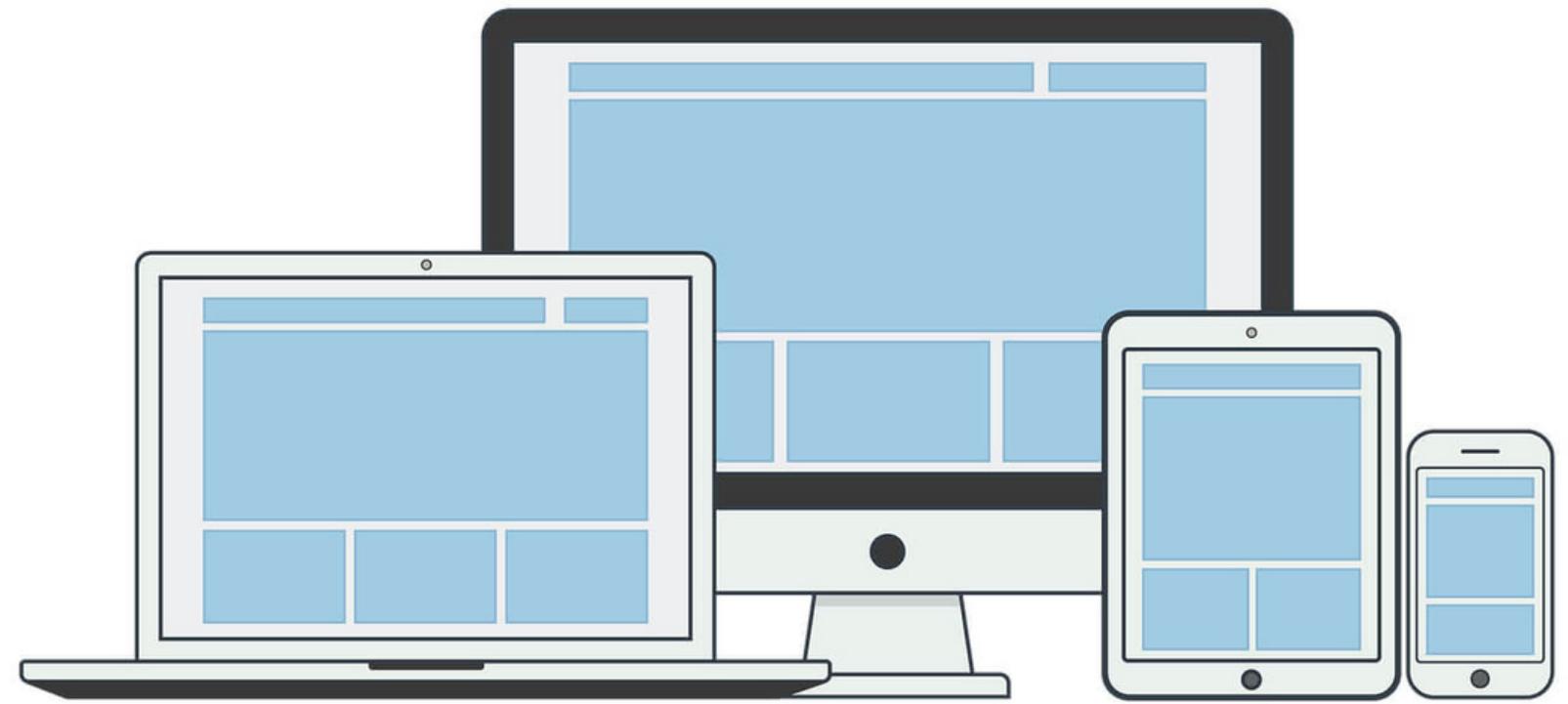
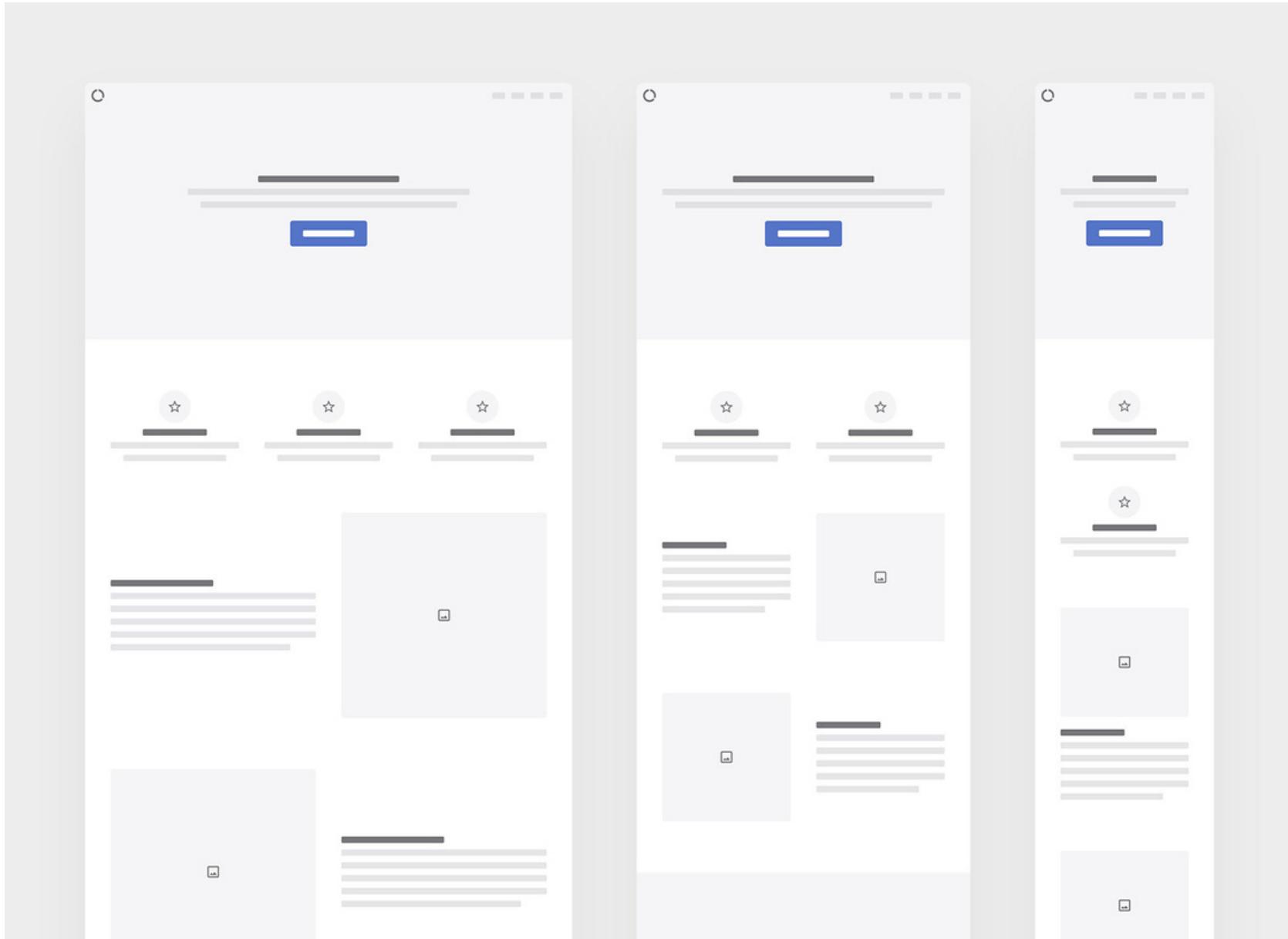
Cette étape préalable au graphisme, permet de se concentrer sur l'ergonomie du site, sa lisibilité et ses scénarios de navigation.

Ils décrivent aussi le rôle et les fonctionnalités de chaque élément de l'interface. Cela permet de visualiser la façon dont les fonctionnalités de votre site internet sont intégrées.



DESIGN UX

- Le responsive design



DESIGN UI

- Les maquettes

LE DESIGN DU SITE

Sur la base des wireframes validés, on décline une identité graphique pour aboutir aux maquettes du site.

Cette étape permet de détailler l'interface utilisateur (UI).

Ces maquettes présentent le site internet tel qu'il sera au final lors de la mise en ligne. C'est en quelque sorte une "photo" du site à venir. Toutes les principales pages du site sont maquettées : page d'accueil, page de présentation de vos activités, formulaire de contact, actualités, etc.



DESIGN UI

- Les maquettes

LE DESIGN DU SITE

Sur la base des wireframes validés, on décline une identité graphique pour aboutir aux maquettes du site.

Cette étape permet de détailler l'interface utilisateur (UI).

Ces maquettes présentent le site internet tel qu'il sera au final lors de la mise en ligne. C'est en quelque sorte une "photo" du site à venir. Toutes les principales pages du site sont maquettées : page d'accueil, page de présentation de vos activités, formulaire de contact, actualités, etc.

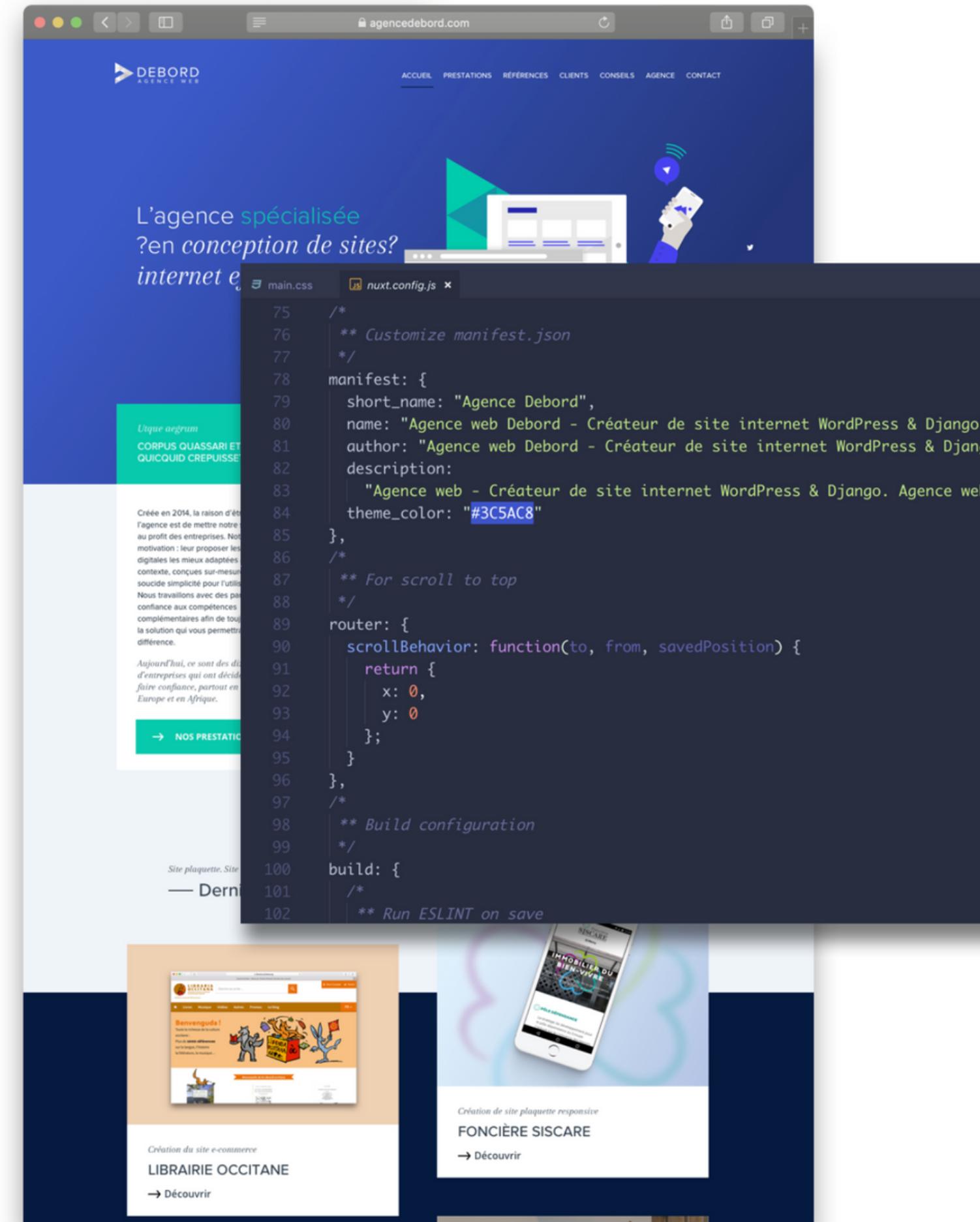


Développement

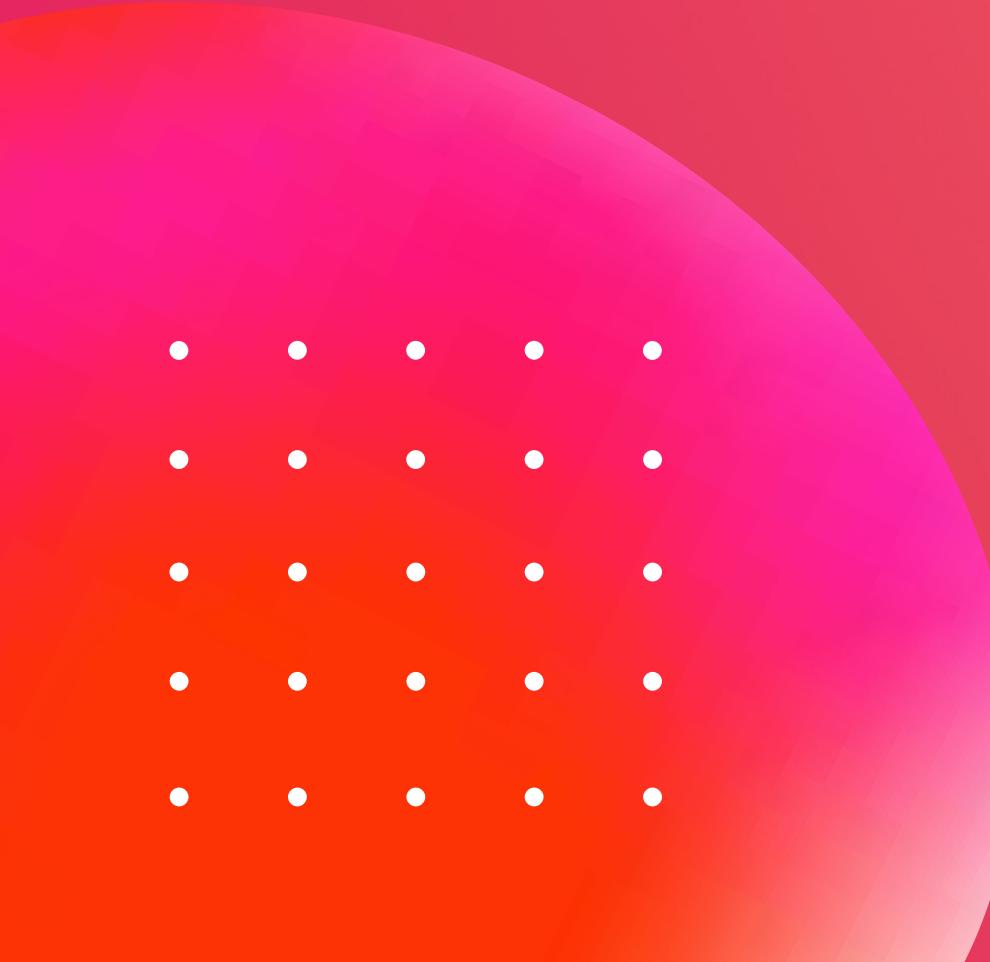
LA FABRICATION DU SITE

Une fois les maquettes des différentes pages validées, on passe au développement du site. Il s'agit du "codage" du site : les différentes fonctionnalités sont réalisées, les maquettes sont intégrées, l'interface de gestion de contenu est mise en place, etc.

Lors du développement, il est possible de donner une adresse web afin de consulter l'avancement du site tout au long de sa réalisation.



TRANSITION *DU DESIGN*



LE POSTMODERNISME

“Less is more” (“Moins est plus”) Mies Van der Rohe

“More is not less, less is a bore” (“Plus n’en est pas moins, moins est ennui”) Robert Venturi



SUPPORTS

LES SUPPORTS CHANGENT, APPARITION DES ÉCRANS

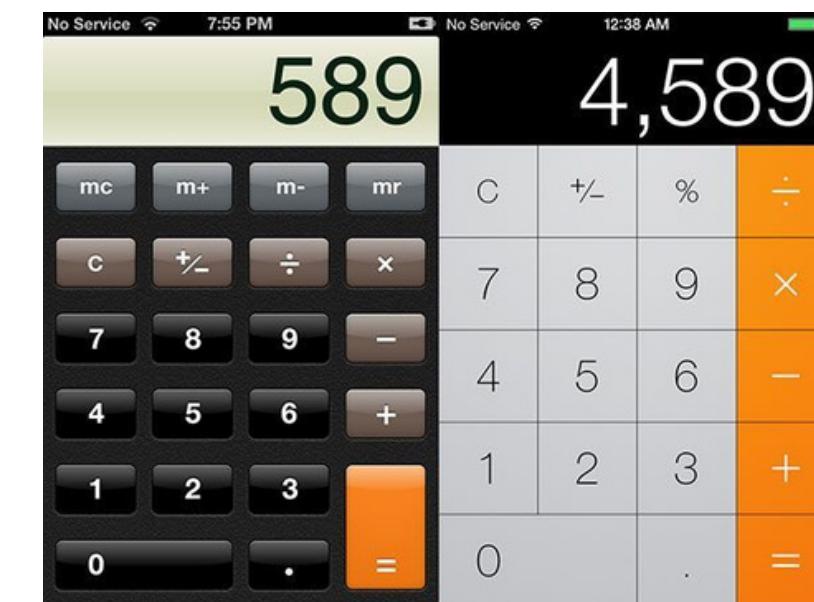
1ER IPHONE : 9 JANVIER 2007



Skeuomorphisme

INTERFACE AVANT / APRES

Reproduit un objet physique, permet de créer un lien entre le monde physique et le monde digital et de donner des repères à l'utilisateur.



Skeuomorphisme

FORMÉ À PARTIR DU GREC SKEUOS. QUI SIGNIFIE L'ORNEMENT, LA DÉCORATION.

La forme n'est pas directement liée à la fonction, mais qui reproduit de manière ornementale un élément.



TENDANCES *MINIMALISME ACTUEL*

FLAT DESIGN

- Design de sites internet, d'application mobile ou d'interface logicielle, sous-genre du courant minimaliste.

**EXIGENCES DE LÉGÈRETÉ,
SIMPLIFICATION,
RAPIDITÉ LIÉES AU WEB.**

POURQUOI ?

Répond a l'évolution des supports de communication



COMPOSITIONS ET FORMES ÉPURÉES

Pas d'effet de volume, pas de texture

COULEURS ACCENTUÉES

Couleurs vives privilégiées sur fond contrasté - en aplat font ressortir les contenus et dynamisent l'interface

Qui ?

EN 2012 MICROSOFT INITIE LE STYLE AVEC L'INTERFACE "METRO"

Recherche d'une cohérence graphique pour tous leurs produits/élément.



INTERFACE DU LAUNCHPAD DE OSX Yosemite d'Apple



FLAT DESIGN

- La typographie est un élément graphique important, elle permet de structurer les infos et d'organiser le contenu de façon clair.

SANS SERIFS / SANS EMPATEMENTS

- Les couleurs saturées et désaturées en aplat

[HTTPS://FLATUICOLORS.COM](https://FLATUICOLORS.COM)

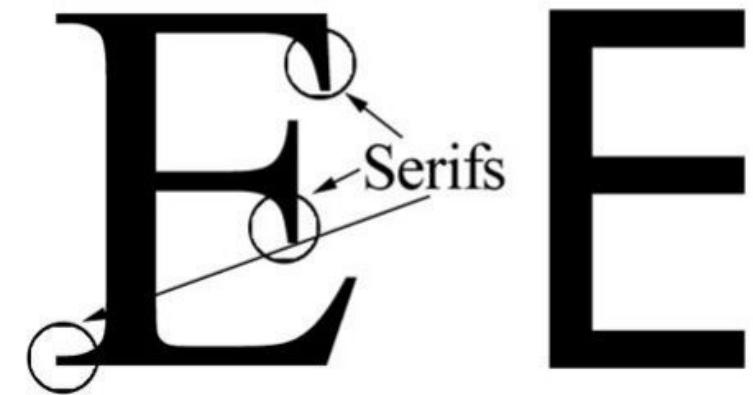
[HTTP://WWW.FLATUICOLORPICKER.COM](http://WWW.FLATUICOLORPICKER.COM)

[HTTPS://WWW.MATERIALUI.CO/FLATUICOLORS](https://WWW.MATERIALUI.CO/FLATUICOLORS)

[HTTP://FLATCOLORS.NET/](http://FLATCOLORS.NET/)

[HTTP://WWW.COLORHUNTER.COM/TAG/DESATURATED/2](http://WWW.COLORHUNTER.COM/TAG/DESATURATED/2)

SERIF SANS-SERIF



Lus Lus

Lisibilité

Sérif Sérif

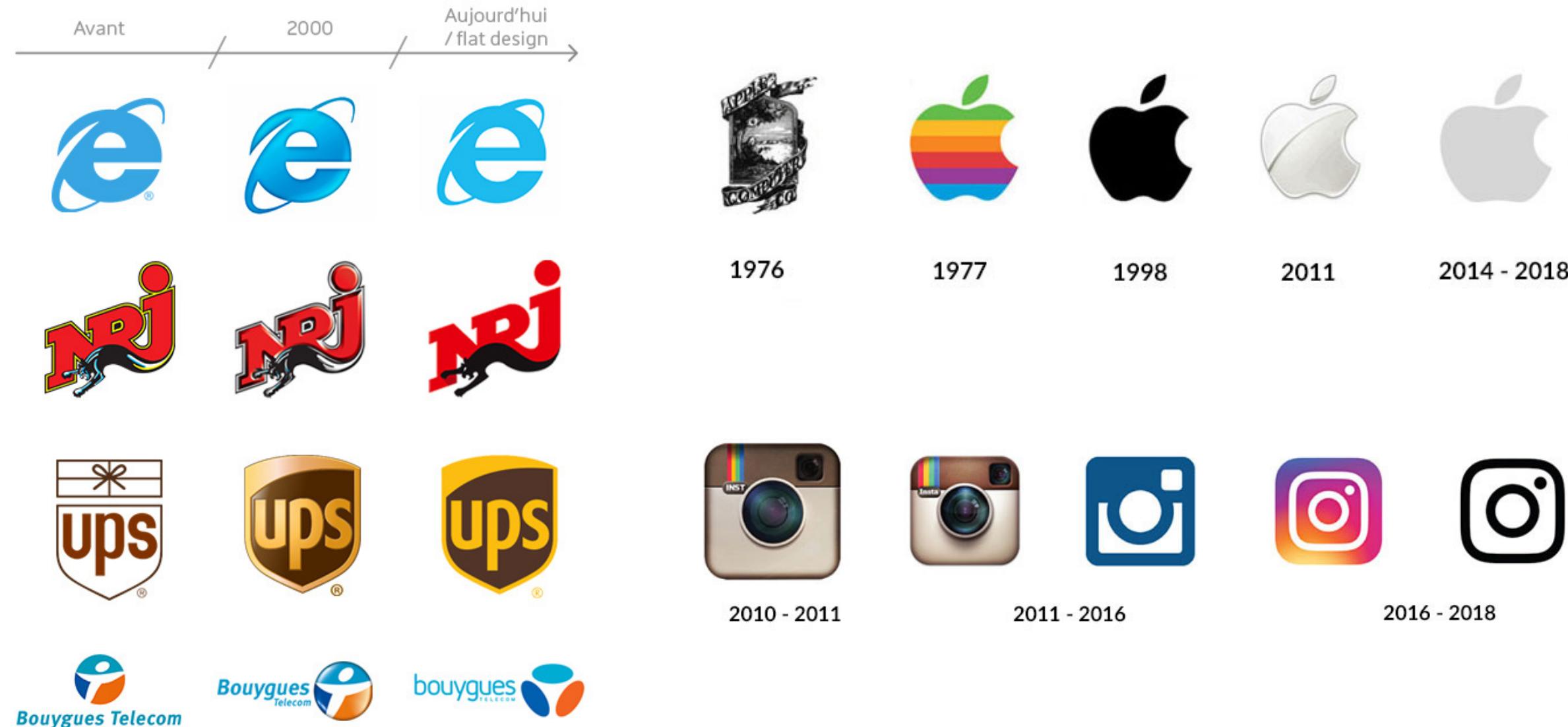
Bodoni

Georgia



FLAT DESIGN

UNE FORME D'EVOLUTION



FLAT DESIGN

1. Utiliser des couleurs saturées/désaturées
2. Effet en 2 dimensions
3. Pas d'effets
4. Pas de textures
5. Ombres minimales
6. Pas de skeuomorphisme ou effet réaliste
7. Peu d'éléments graphiques

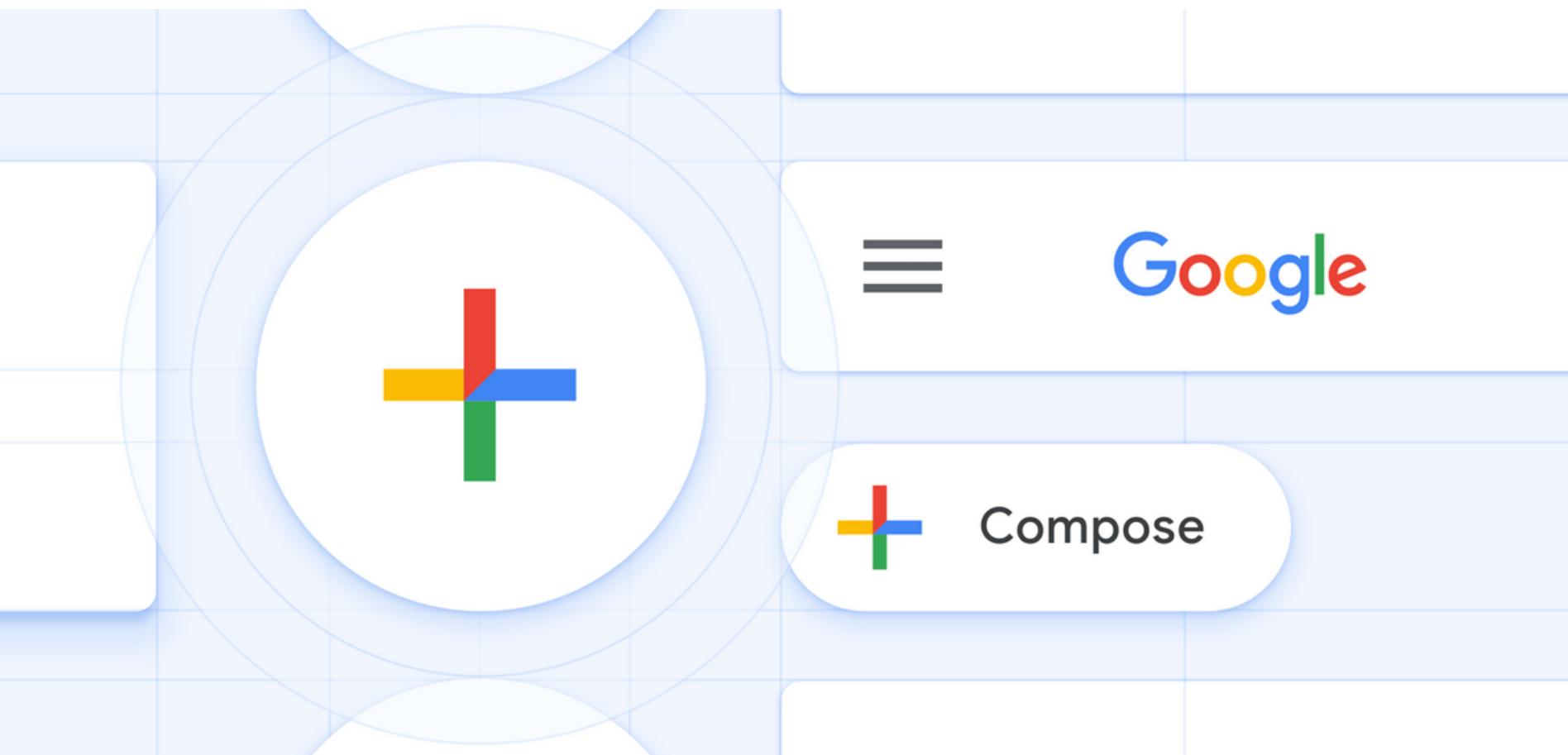


MATERIAL DESIGN

OU DESIGN CONTEXTUEL EST UN ENSEMBLE DE RÈGLES DE DESIGN PROPOSÉES PAR GOOGLE

La différence :

- détails
- donner aux éléments un comportement physique « réaliste »
- superpositions.
- dégradés colorés et de légères ombres
- être clair en toute circonstance.



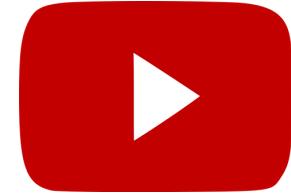
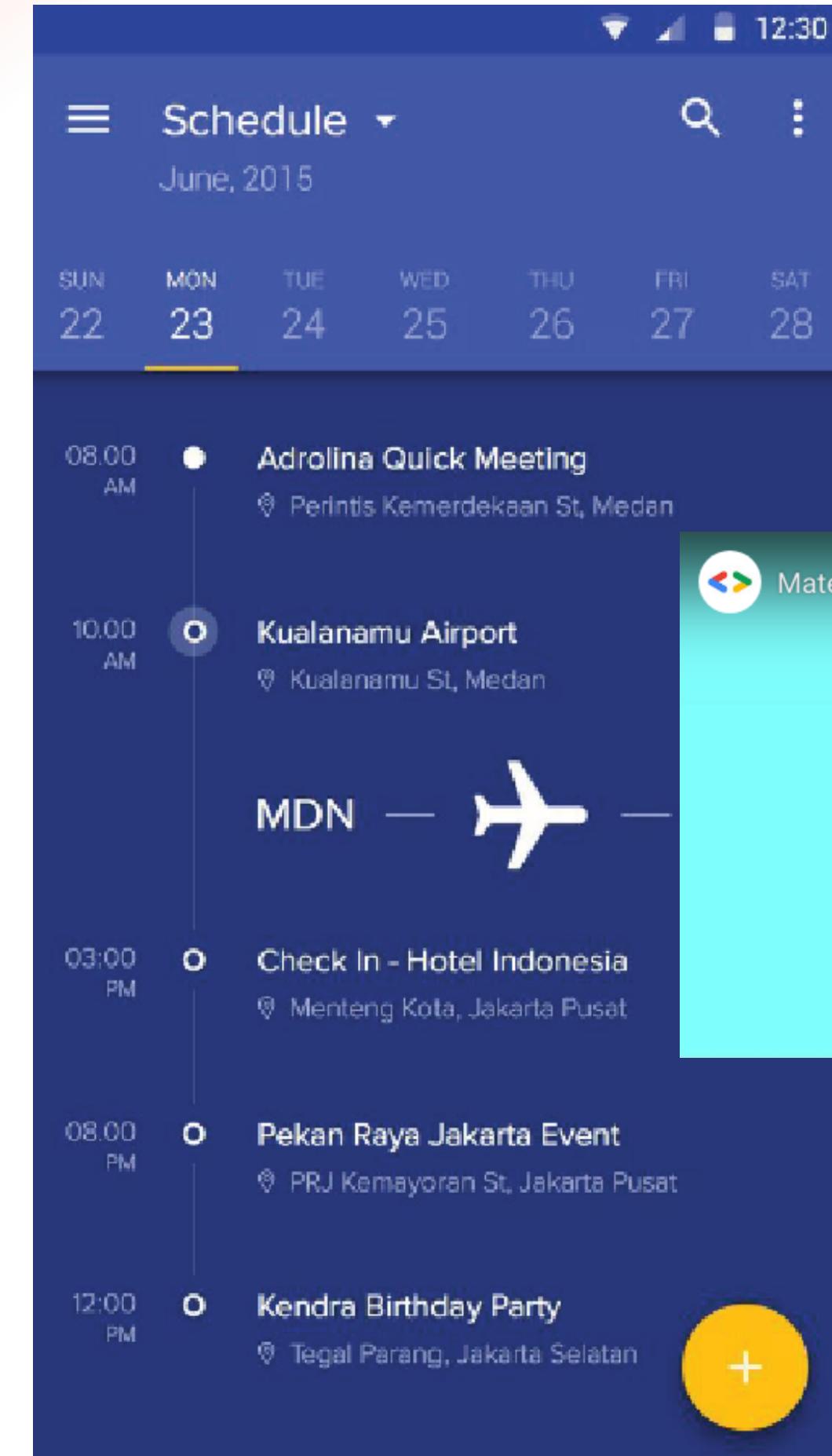
MATERIAL DESIGN

LE RÉALISME DES OMBRES

Chaque élément comparable à une feuille superposée à la précédente.
Règles physiques strictes.

LES PRINCIPES

- Mettre en évidence les actions possibles.
- L'importance du choix des couleurs, de l'agencement de l'espace et la cohérence de l'échelle créent une **hiérarchie et un sens**.



https://www.youtube.com/watch?v=Q8TXgCzxEnw&feature=emb_title



MATERIAL DESIGN

MOUVEMENT MOTEUR DES ACTIONS

Toutes les actions se font dans un seul environnement. Le mouvement part du point d'interaction sans rupture de la continuité de l'expérience utilisateur.

POURQUOI ?

- créer du dynamisme dans l'application
- fluidité et l'attention de l'utilisateur
- les transitions gardent leurs cohérences.

50E ÉDITION D'IFLY

https://www.ifly50.com/fr_fr/47



MATERIAL DESIGN

L'AXE Z / MULTIDIMENSIONNEL

- Il repose sur un axe Z
- Il a pour objectif d'unir le monde réel et le monde digital

