



DOCUMENT ELEVE / GRAPHISME WEB

Durée :	6 jours
Deadline rendu du projet et mini-projets :	le 05/12/2017
Formateurs :	Edyta Tolwinska Hervé Navarro

Objectifs du module

Concevoir et maquetter l'apparence d'une application web en HTML5 et CSS3 (kit graphique qui sera intégré dans l'application web mobile développée dans le module dédié), en produire les éléments de charte nécessaires à la mise en production du projet. (images, couleurs, polices de caractères).

Les activités proposées

Compétences transversales travaillées sur l'ensemble des activités.

- adapter les ambitions aux délais
- gérer un échange de données
- travailler en équipe
- défendre son travail (argumentation objective)

★ *Projet: « Machine à café », design interface.*

Produire une maquette de l'interface qui sera utilisée pour créer l'application mobile

- Spécification :

Créer le zoning pour le module web mobile.

Décliner l'interface dans une autre gamme de couleur.

Tenir compte dans le graphisme des différentes interactions de l'utilisateur avec l'application.

○ **Ressources :**

- Photoshop
- images représentant un téléphone (mockups)

○ **Production attendue:** (par groupe)

- 1 kit graphique comprenant:
 - Pour la maquette, un fichier photoshop avec calques et annotations (ex: ref couleurs, taille polices) de l'interface globale et un autre de sa déclinaison dans une autre gamme de couleur.
 - Un dossier contenant les images à exporter (si il y en a) prêtes à être insérer dans le code de l'application (Boutons, illustration, icônes).

Fiche récapitulative de l'utilisation de Photoshop

A remplir par l'étudiant tout au long du déroulement du module. Cocher chaque fois que les fonctions, outils ou paramètres de photoshop décrits dans la case de gauche sont rencontrés lors du cours.

Utilisations photoshop	Tâche 1	Tâche 2	Tâche 3
Paramétrage Utilisation de la mémoire		Non requis	Non requis
Paramétrage Utilisation du cache		Non requis	Non requis
Paramétrage des unités et règles			
L'interface			
Configurer son espace de travail			
Caractéristiques d'une image			
Comprendre et utiliser les calques et groupes			
Masques			
Masques d'écrêtage			
Opacité rapport à Opacity css			
Utilisation de la gomme			
Utilisation de la sélection			
Recadrage			

Redimensionnement			
Retouche colorimétrique			
Retouches locales (Outil correcteur localisé)			
Outil texte			
Bibliothèque (Couleur, style, objets, texte, ...)			
Appréhender la fonction de "fichiers d'images"			
Appréhender la fonction de "fichiers incorporés / Liés" (à voir)			
Savoir créer un gifs animé (loader Ajax)			
Faire le lien entre son travail et le code			

5. Bibliothèque d'images en CC0 (Libre de droit)

<https://unsplash.com>

<https://pixabay.com/>

<http://negativespace.co/>

<http://www.splitshire.com/>

<http://www.gratisography.com>

<http://pdpics.com>

<http://publicdomainarchive.com/>

<http://www.publicdomainpictures.net>

