INSTITUT NATIONALE DES ARTS

LIVRE 4

UX/UI & Motion Design

Manuel de formation — Licence Professionnelle Arts Plastiques & Graphic Design

Présentation du manuel

Ce manuel constitue un support pédagogique de l'Institut Nationale des Arts. Il est conçu pour accompagner l'étudiant depuis l'acquisition des fondamentaux jusqu'à la réalisation de projets autonomes. Chaque module associe connaissances, démonstrations, exercices, ateliers, analyse critique et production finale.

Méthode pédagogique

La progression recommandée suit six étapes : observer et analyser ; comprendre la notion ; reproduire une procédure simple ; expérimenter plusieurs variantes ; réaliser une production personnelle ; présenter et évaluer le résultat. L'étudiant conserve ses recherches, essais et corrections dans un carnet de processus ou un portfolio numérique.

Évaluation

Critère	Pondération
Compréhension et recherche	20 %
Maîtrise technique	25 %
Créativité et pertinence	25 %
Qualité de réalisation	20 %
Présentation et recul critique	10 %

Module 1 — Culture UX

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Culture UX ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit culture ux à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Culture UX ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 2 — Architecture de l’information

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Architecture de l’information ». L’objectif est que l’étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L’enseignant introduit architecture de l’information à partir d’exemples visuels, de démonstrations et d’études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d’un résultat accidentel et à transformer l’expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Architecture de l’information ». La première respecte des règles précises données par l’enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l’intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l’objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d’expliquer les choix.

Module 3 — Wireframe et prototype

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Wireframe et prototype ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit wireframe et prototype à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Wireframe et prototype ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 4 — UI Design

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « UI Design ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit ui design à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « UI Design ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 5 — Motion Design

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Motion Design ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit motion design à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Motion Design ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 6 — Projet produit

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Projet produit ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit projet produit à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Projet produit ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Projets de synthèse

Projet 1 — Audit d'une interface

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 2 — Prototype d'application culturelle

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 3 — Design system minimal

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 4 — Animation de logo

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 5 — Prototype animé d'un parcours mobile

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Critique collective

La critique ne consiste pas à dire simplement si un travail plaît ou non. On commence par décrire ce qui est visible, puis on identifie l'intention, les choix qui la renforcent, les éléments qui créent une difficulté et enfin une ou deux améliorations précises. L'étudiant auteur prend des notes et décide ensuite des modifications pertinentes.

Portfolio et archivage

Chaque projet terminé doit être photographié ou exporté proprement. Les fichiers sources, versions, images, polices autorisées, crédits et notes doivent être archivés. Pour le portfolio, chaque projet présente le contexte, le problème, la démarche, le rôle de l'étudiant, quelques étapes de recherche et le résultat final.

Auto-évaluation finale

Avant de rendre un projet : l'objectif est-il clair ? Les choix sont-ils cohérents ? Le résultat fonctionne-t-il au format demandé ? Les détails techniques sont-ils propres ? Les références sont-elles créditées ? Quelle est la qualité principale du projet ? Quelle amélioration serait prioritaire ?