

Initiation aux langages HTML-CSS

Cette formation en 1 seul module de 16 heures est incluse dans la formation “**Initiation au codage Web**”. Elle est complétée par les formations “**Initiation aux frameworks CSS**” et “**Initiation à CSS Grid et à Flexbox par la BD numérique**”.

► Présentation

Prérequis :

- Maîtriser la gestion de fichiers et dossiers sur un poste informatique
- Savoir installer un logiciel sur un poste informatique
- Disposer d'un périphérique de sauvegarde (clé USB ou disque dur externe) ou d'un espace de sauvegarde dans le Cloud (DropBox, pCloud ou autre)
- S'intéresser à la publication en ligne de contenus rédactionnels ou picturaux

Durée : 4 demi-journées (16h)

Objectifs :

- Éditer une page HTML à partir de l'éditeur markdown StackEdit
- Personnaliser cette page en utilisant une feuille de style CSS sans classe

Les pages Web réalisées en formation seront mises en ligne, en utilisant le client FTP Filezilla, sur les serveurs d'un hébergeur offrant un compte gratuit.

Outils utilisés :

- Un navigateur Web (Chrome)
- Un éditeur de code (Brackets ou Phoenix)
- Un éditeur Markdown (StackEdit)
- Un logiciel client FTP (Filezilla)

► Programme

L'ordre dans lequel le programme des séquences est abordé peut varier légèrement d'une session à l'autre.

Séquence 1 : Identifier les principaux composants du Web et identifier les langages d'édition d'une page Web

- **Identifier les principaux composants du Web et d'Internet**
 - Identifier les composants de base permettant à Internet et au Web de fonctionner et le rôle des composants identifiés.
 - Matérialiser le fonctionnement du Web à l'aide d'éléments colorés connectés et d'étiquettes identifiant les composants de base du réseau.
- **Identifier les langages d'édition d'une page Web et leurs caractéristiques**
 - Identifier les langages utilisés pour éditer une page Web et le rôle dévolu à chacun.
 - Identifier l'imbrication des éléments de code dans les langages utilisés pour éditer des pages Web.

Séquence 2 : Éditer une page HTML avec Stackedit et modifier une page HTML avec un éditeur de code

- **Éditer une page HTML avec Stackedit et le langage Markdown**
 - Utiliser l'application en ligne Stackedit pour éditer des pages d'information en langage Markdown.
 - Exporter les pages éditées en HTML, en utilisant les différentes options d'exportation de Stackedit.
- **Modifier une page HTML avec un éditeur de code**
 - Examiner le code source de la page exportée dans un navigateur et un éditeur de code (distinguer le code du langage naturel).
 - Identifier la structure élémentaire d'une page HTML et les principaux éléments HTML utilisés pour hiérarchiser le texte à publier.

Séquence 3 : Styliser une page Web avec une feuille de style CSS sans classe

- **Changer la stylisation en changeant de feuille de style**
 - Identifier le lien entre une page HTML et une feuille de style CSS externe et repérer le code HTML utilisé pour relier les 2 documents.
 - Modifier la stylisation d'une page HTML en associant cette page HTML à une autre feuille de style CSS externe.
- **Utiliser des feuilles de style CSS sans classe**
 - Identifier le rôle respectif des attributs "id" et "class" dans le code HTML et la manière dont ces attributs sont exploités dans une feuille de style CSS.

- Utiliser des feuilles de style sans classe pour styliser des pages HTML simples.

Séquence 4 : Mettre en ligne un site Web en utilisant Filezilla et les services gratuit d'un hébergeur

- **Préparer la mise en ligne d'un site Web simple**
 - Constituer un dossier de site Web en rassemblant ses composants de manière à préserver le fonctionnement du site après sa mise en ligne.
 - Créer un compte gratuit chez l'hébergeur Alwaysdata.
- **Utiliser le logiciel client FTP Filezilla**
 - Paramétrer le logiciel client Filezilla pour transférer un dossier de site Web sur les serveurs d'Alwaysdata.
 - Effectuer le transfert du dossier de site Web constitué début de séance.

Initiation aux frameworks CSS

Cette formation en 2 modules de 8 heures chacun est incluse dans la formation **“Initiation au codage Web”**. Elle est précédée par la formation **“Initiation aux langages HTML et CSS”** et suivie de la formation **“Initiation à CSS Grid et à Flexbox par la BD numérique”**.

Présentation

Prérequis :

- Maîtriser la gestion de fichiers et dossiers sur un poste informatique
- Savoir installer un logiciel sur un poste informatique
- Disposer d'un périphérique de sauvegarde (clé USB ou disque dur externe) ou d'un espace de sauvegarde dans le Cloud (DropBox, PCloud ou autre)

Pour participer à la formation **“Initiation aux frameworks CSS”**, il est nécessaire d'avoir suivi la formation **“Initiation aux langages HTML et CSS”** ou être capable de personnaliser les contenus et le style d'un gabarit de page Web et de mettre la page personnalisée en ligne, sur les serveurs d'un hébergeur.

Durée : 4 demi-journées (16h)

Objectifs :

- Éditer un site simple en utilisant le framework W3-CSS
- Personnaliser un gabarit de site multipage construit à l'aide d'un framework CSS

Les sites réalisés en formation seront mis en ligne, en utilisant le client FTP Filezilla, sur les serveurs d'un hébergeur offrant un compte gratuit.

Outils utilisés :

- Un navigateur Web (Chrome)
- Un éditeur de code (Brackets ou Phoenix)
- Un éditeur Markdown (StackEdit)
- Un logiciel client FTP (Filezilla)

Programme

L'ordre dans lequel le programme des séquences est abordé peut varier légèrement d'une session à l'autre.

Module 1 : Prendre en main le framework w3.css

- Séquence 1-m1 : Repérer le rôle et l'utilisation faite du framework w3.css ainsi que son origine et la documentation qui lui est associée

Séance 1-s1m1

- Définir un framework CSS.
- Caractériser le framework w3.css.
- Identifier des sites réalisés avec w3.css.

Séance 2-s1m1

- Inventorier les ressources mises à disposition sur le site w3schools.
- Utiliser les exemples du site w3schools.com comme “bac à sable”.

- Séquence 2-m1 : Utiliser quelques ressources en ligne pour styliser une page Web élémentaire avec w3.css

Séance 1-s2m1

- Distinguer composants d'interface, modèles et gabarits de site Web disponibles sur le site w3schools
- Utiliser les ressources mises à disposition sur le site w3schools.com, ainsi que les tutoriels “How to”.

Séance 2-s2m1

- Gérer les couleurs d'une page Web avec le framework w3.css et utiliser les thèmes chromatiques disponibles sur le site w3schools.com.
- Utiliser la grille intégrée dans le framework w3.css et personnaliser une page Web simple en s'appuyant sur cette grille.

Module 2 : Personnaliser un site Web en utilisant le framework w3.css

- Séquence 1-m2 : Utiliser des ressources plus complexes du framework w3.css pour personnaliser un gabarit de site one-page

Séance 1-s1m2

- Utiliser des gabarits de pages Web simples stylisées avec w3.css.

- Personnaliser un gabarit de site one-page en modifiant les classes proposées.

Séance 2-s1m2

- Utiliser des fonctionnalités proposées par le site w3schools pour personnaliser une page Web.
- Personnaliser un gabarit simple de site multi-pages, stylisé avec w3.css.

• Séquence 2-m2 : Utiliser le framework w3.css pour personnaliser un gabarit de site complexe et identifier d'autres frameworks similaires

Séance 1-s2m2

- Collecter et personnaliser des gabarits de sites one-page ou multi-pages utilisant le framework w3.css.
- Personnaliser un gabarit complexe de portfolio multi-pages stylisé avec w3.css.

Séance 2-s2m2

- Formuler les avantages et les inconvénients du framework w3.css et imaginer quel pourrait être son usage.
- Se repérer sur le Web pour rechercher et catégoriser des frameworks CSS..

Module 3 : Personnaliser des gabarits construits avec d'autres frameworks CSS

• Séquence 1-m3 : Comparer des frameworks CSS minimalistes et simples

Séance 1-s1m3 : Comparer des frameworks CSS minimalistes

- Établir les points de comparaisons entre les frameworks concernés
- Identifier quelques frameworks minimalistes à tester (Miligram, Spectre, Skeleton).
- Tester et comparer entre eux les frameworks minimalistes identifiés puis les comparer avec w3.css. Synthétiser les résultats.

Séance 2-s1m3 : Comparer des framework CSS simples

- Identifier quelques frameworks simples à tester (Basscss, Pure.css, Butter Cake v3, Bootstrap, Foundation).
- Tester et comparer entre eux les frameworks simples identifiés puis les comparer avec w3.css. Synthétiser les résultats.

• Séquence 2-m3 : Utiliser les alternatives à w3.css pour personnaliser des gabarits ou créer des sites Web

Séance 1-s2m3 : Personnaliser des gabarits de pages Web stylisées avec des alternatives simples à w3.css

- Repérer les frameworks proposant des layouts (ou maquettes) de pages à personnaliser.

- Personnaliser quelques layouts en vue de publier des pages web utilisant les frameworks css concernés.

Séance 2-s2m3 : Créer des sites Web stylisées avec des alternatives simples à w3.css

- Architecturer un site multi-pages en utilisant les layouts personnalisables repérés lors de la séance précédente.
- Finaliser un site multi-pages stylisé avec un framework CSS simple.

Initiation à CSS Grid et à Flexbox par la BD numérique

Cette formation de 16 heures est incluse dans la formation **“Initiation au codage Web”**. Elle fait suite aux formations **“Initiation aux langages HTML et CSS”** et **“Initiation aux frameworks CSS”**.

L'objectif général de la formation est celui-ci : éditer des bandes dessinées codées en HTML-CSS de manière à ce qu'elles soient facilement personnalisables et consultables sans effort sur grands et sur petits écrans.

La finalité opérationnelle visée est la maîtrise du positionnement adaptatif de composants typographiques et iconographiques dans une page Web par l'utilisation combinée de CSS Grid et Flexbox.

Cette formation est proposée sur 4 demi-journée. Cela n'est possible que si les participants ont suivi les deux formations préalables, incluses dans la formation **“Initiation au codage Web”**. Pour un public ayant les prérequis nécessaires mais n'ayant pas suivi les 2 formations préalables, il souhaitable de prévoir un journée supplémentaire pour étaler la durée des séquences sur 6 demi-journées (3 demi-journées pour le module 1 et 3 demi-journées pour le module 2).

Présentation

Prérequis :

- Avoir suivi les modules **“Initiation aux langages HTML et CSS”** **“Initiation aux frameworks CSS”** de la formation **“Initiation au codage Web”**

Dans le cas contraire, il importe de pouvoir prouver l'acquisition des compétences suivantes :

- Maîtriser la gestion de fichiers et dossiers sur un poste informatique
- Savoir installer un logiciel sur un poste informatique
- Disposer d'un périphérique de sauvegarde (clé USB ou disque dur externe) ou d'un espace de sauvegarde dans le Cloud (DropBox, pCloud ou autre)

- S'intéresser à la publication en ligne de contenus rédactionnels ou picturaux, et en particulier à la publication de bandes dessinées numériques.
- Personnaliser les contenus et le style d'un gabarit de page Web et mettre la page personnalisée en ligne, sur les serveurs d'un hébergeur.
- Personnaliser un gabarit de site multipage construit à l'aide d'un framework CSS.

Aux prérequis mentionnés s'ajoute celui-ci:

- **Utiliser avec aisance l'application Canva pour réaliser ou personnaliser des dessins simples puis les enregistrer au format SVG.**

Durée : 4 demi-journées (16h)

Objectifs :

- Éditer des bandes dessinées numériques mettant en scène un dialogue ou un monologue tenu par des personnages dessinés simplement
- Utiliser Flexbox et Grid CSS pour éditer des planches adaptatives d'une bande dessinée numérique simple.
- Exploiter les banques d'images numériques et les outils de production d'images numériques pour créer des personnages simples et personnalisables
- Utiliser l'IA générative pour obtenir de l'aide en matière de codage et de production de contenus de bandes dessinées

Outils utilisés :

- Un navigateur Web (Chrome)
- Un éditeur de code (Brackets ou Phoenix)
- Un logiciel client FTP (Filezilla)
- Un éditeur multimédia en ligne (Canva)
- Un outil de dessin vectoriel en ligne (SVG-Edit)
- Un éditeur d'avatars en ligne (getavataaars.com)

Programme

L'ordre dans lequel le programme des séquences est abordé peut varier légèrement d'une session à l'autre.

Module 1 : Créer des BD numériques sur 1 colonne

- Séquence 1-m1 : Mettre en page une BD numérique sur une colonne

Séance 1-s1m1 : Présenter des cases de BD les unes sous les autres sur une page Web

- Utiliser Canva pour créer des BD très simples case par case
- Intégrer les images des cases dessinées dans une BD numérique sur 1 colonne.

- Adapter l'affichage des composants de la BD numérique à la largeur des petits et grands écrans.

Séance 2-s1m1 : Séparer les images et le textes dans une BD numérique

- Utiliser un éditeur vectoriel en ligne (SVG-Edit) pour personnaliser des images SVG collectées sur le web.
- Séparer texte et images pour personnaliser facilement les textes d'une BD numérique.
- Mettre en page tous les composants d'une BD numérique sur 1 colonne en utilisant Flexbox.

• Séquence 2-m1 : Réaliser une BD numérique de type messagerie

Séance 1-s2m1 : Réaliser une BD numérique similaire à un échange sur messagerie

- Collecter, personnaliser et utiliser des avatars en guise de personnages de BD
- Construire une page Web pour présenter les contenus à la manière d'un échange sur messagerie
- Adapter l'affichage de la page aux petits et grands écrans

Séance 2-s2m1 : Intégrer deux personnages personnalisables dans une case de BD numérique

- Présenter un dialogue entre 2 personnages au sein d'une même case de BD
- Utiliser des avatars personnalisables en ligne pour rendre la BD plus expressive
- Anticiper le positionnement des 2 personnages, des bulles et des flèches de bulle sur petits et grands écrans

Module 2 : Créer des BD numériques sur 2 colonnes et des BD-diaporamas

• Séquence 1-m2 : Réaliser une BD numérique sur 2 colonnes

Séance 1-s1m2 : Utiliser CSS Grid et Flexbox pour construire une grille de BD adaptative

- Construire un gabarit de page Web présentant une grille de cases de BD sur 2 colonnes en utilisant CSS Grid
- Exploiter les acquis du Module 1 pour optimiser la grille construite afin qu'elle puisse intégrer tous les composants d'une BD numérique
- Optimiser le tout pour que la BD soit lue avec aisance sur petits et grands écrans

Séance 2-s1m2 : Positionner en CSS des éléments complémentaires sur les personnages et optimiser leur expressivité

- Préparer les éléments graphiques au format SVG en vue d'augmenter l'expressivité des personnages (signes émotionnels, mains dans diverses positions, etc.)
- Intégrer ces éléments dans la BD numérique en les positionnant de manière optimale
- Modifier le code SVG des images intégrées directement dans un éditeur de code pour optimiser l'expression de chaque personnage

- **Séquence 2-m2 : Réaliser une BD numérique sous forme de diaporama**

Séance 1-s2m2 : Utiliser le framework Big pour créer une BD-diaporama

- Identifier les caractéristiques du framework Big et prendre en main le code source d'un diaporama Big
- Collecter les éléments nécessaires pour créer une BD-diaporama avec Big
- Scénariser et réaliser des BD-diaporamas publiables directement en ligne ou intégrables dans des pages Web

Séance 2-s2m2 : Intégrer les BD-diaporamas dans des pages web

- Utiliser la balise “iframe” pour intégrer des BD-diaporamas dans une page Web
- Repérer les moyens de personnaliser le framework Big et identifier les alternatives disponibles sur le Web
- Préparer ses dossiers de publication pour mettre en ligne des BD-diaporamas