



UI/UX DESIGN - E-LEARNING

2000 € HT (tarif inter) | REF : DÉV315
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

L'UI/UX Design (UI pour Interface Utilisateur et UX pour Expérience Utilisateur) est une manière d'optimiser la navigation, l'ergonomie digitale d'un site et de concevoir des interfaces Web centrées sur l'utilisateur.

PROGRAMME

De l'ergonomie à l'«User Expérience Design»

- Rappels sur la définition et les principes de l'ergonomie.
- UI/UX design, IHM et design d'interaction : définitions.
- Présentation des différents OS (Android, iOS Apple, etc).

La notion d'interactivité

- Qu'est-ce que l'interactivité ?.
- Comprendre une interface.
- Présentation et contraintes relatives aux différents terminaux (Web, TV, mobile, applis...).
- La notion d'« Affordance ».

Les fonctionnalités

- Les actions avec souris, télécommande.
- Les actions sur les interfaces tactiles.
- Approche cognitive du geste (simulation, représentation, symboles).
- Utiliser les fonctionnalités de géolocalisation, reconnaissance vocale, réalité augmentée.

Conception d'interface

- Introduction au «Design Thinking» et tendances du design.
- Les étapes de conception : dossier de spécifications, modélisation, tests utilisateurs.
- Les spécificités de création sur mobile, tablette.
- Utilisation des GUI et des mockups pour les mobiles.
- InDesign, Digital Publishing et le responsive design.

Viser la qualité de l'expérience utilisateur

- Cerner les comportements des utilisateurs.
- Définir des critères objectifs d'évaluation.
- Analyser les processus de navigation.
- Connaître les facteurs clés de réussite d'une interface.
- Les principales erreurs à éviter.

Évaluer l'ergonomie d'une interface

- Utiliser une grille d'analyse.
- Évaluation des interfaces grâce à des focus-groupes.
- Recueil des observations et bilan.
- Recommandations et pistes d'amélioration.

Travaux pratiques

- Étude des bonnes ou mauvaises pratiques de conception d'applications.
- Conception d'une application mobile : story-board, fonctionnalités, ergonomie, design.



5

JOURS

35

HEURES

OBJECTIFS

Évaluer et améliorer la qualité ergonomique spécifique à chaque page d'un site Web Apprendre le prototypage Optimiser la navigation

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Directeurs de création, directeurs artistique, designers graphique, webdesigners

PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance du Web

INFOS PRATIQUES

HORAIRE DE LA FORMATION

Formation à distance

MÉTHODOLOGIE

PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte