



## ERGONOMIE DES INTERFACES (UX) - INITIATION

400 € HT (tarif inter) | REF : -DÉV945  
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

L'UX design (UX pour User Experience) a pour objectif d'améliorer l'interaction d'un utilisateur avec un produit. L'UX intervient sur la parcours utilisateurs etc...

### PROGRAMME

#### Introduction

- Découvrir l'UX Design et l'ergonomie.
- UX/UI? comprendre les différences et la complémentarité.
- L'ergonomie : fondement, définition..
- Notion d'usabilité et taux de rétention Kézako ?.
- Pratiquer le « Hook Canvas » et accrocher les utilisateurs.

#### Expérience utilisateur

- Apprendre à se centrer sur l'utilisateur.
- Comment concevoir un « produit simple ».
- Miser sur la mobilité.
- Définir un « Persona ».
- Comprendre le principe d'affordance.

#### Le métier d'UX Designer

- Comprendre les prérogatives de l'UX Designer.
- L'identité visuelle, les pictogrammes et la typographie.
- Illustration, signalétique et publicité.
- Le graphisme d'information et le Print.

#### La pratique de l'UX Design

- Intégrer le « Design Thinking ».
- La recherche utilisateur.
- Prototypage: les bonnes pratiques.
- Savoir tester et recetter son prototype.
- Conduire une séance de test utilisateur.



1

JOURS

7

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

#### HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

#### 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**