



**DUREE**

**2 j - 14 h**



**DATE(S)**

À définir, nous consulter.

Vous avez le sens du détail et vous êtes sensible à la mise en page, à l'harmonie des couleurs et à l'ergonomie ?

Apprenez à concevoir des interfaces web intuitives et conviviales.



## **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES / COMPETENCES VISÉES**

- + Connaître les tendances Webdesign actuelles
- + Différencier l'ergonomie et le design
- + Concevoir une interface de manière réfléchie, tester et analyser les résultats

# Concevoir une interface web : les bonnes pratiques UX/UI



## PRÉREQUIS

- + Avoir une utilisation quotidienne du web
- + Avoir des bases sur les logiciels de PAO
- + Avoir des bases en référencement naturel



## PROGRAMME

UX design et ergonomie des interfaces humain-machine (ihm)

- > Les notions clés de l'ergonomie «interface homme-machine»
- > Différences UX / UI
- > Les grandes tendances en termes de webdesign

Critère ergonomiques et tests utilisateurs

- > Les critères ergonomiques de référence
- > Les techniques de test utilisateurs

Architecture de l'information et principes de conception

- > Zoning
- > Système de navigation
- > Découverte d'un wireframe

Ergonomie mobile et tactile

- > Critères ergonomiques pour le mobile et expérience utilisateur
- > Guidage
- > Lisibilité
- > Charge de travail minimum pour l'utilisateur
- > Contrôle explicite
- > Adaptativité et adaptabilité
- > Gestion des erreurs
- > Homogénéité
- > Cohérence
- > Comptabilité

Environnement mobile et tactile : contrainte, atouts et guidelines

- > Le risque d'erreur de toucher
- > Le masquage, la taille des doigts, la prise en main

Design graphique des interfaces

- > Comprendre l'enjeu du design graphique
- > élaboration d'un parcours visuel
- > Utiliser des grilles de mise en page
- > Iconographie : la symbolique, le formalisme, les habitudes utilisateurs
- > Couleurs et icônes
- > Gérer les palettes de couleurs
- > Le langage émotionnel



## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Animation en face à face présentiel.

Cette formation peut être réalisée au sein d'un groupe ou individuellement.

*Ce document n'est pas contractuel et peut subir des modifications - 29/07/22*

# Concevoir une interface web : les bonnes pratiques UX/UI

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Alternance d'apports théoriques / démonstrations et de mises en pratique avec utilisation des méthodes de pédagogie active, démonstrative et expositive.

écoute active des besoins individuels tout en respectant les objectifs pédagogiques fixés.



## MOYENS PRÉVUS

Animation par un-e formateur-riche expérimenté-e ayant des compétences adaptées aux objectifs pédagogiques visés.

Mise à disposition d'un micro-ordinateur individuel muni de la Suite Adobe cc.

Utilisation de supports de formation et exercices variés conçus par les formateur-riche-s : exercices, études de cas.

Utilisation d'exemples.

## MATÉRIEL À APPORTER PAR L'APPRENANT

Matériel pour la prise de notes.



## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de 15 min en fin de formation.



## SUITE DE PARCOURS

[Réaliser une conception graphique](#)

[Réaliser une conception graphique](#)

[Réaliser une conception graphique](#)

[Réaliser une conception graphique](#)

[Réaliser une conception graphique](#)



## ÉLIGIBILITÉ AU CPF



## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos bâtiments sont accessibles aux personnes handicapées.

Si un aménagement du poste de travail, des modalités de formation ou du programme est nécessaire, contactez-nous afin d'évoquer avec nos conseillers formation les adaptations possibles, en lien avec les structures concernées.