

DESIGN GRAPHIQUE DES INTERFACES WEB ET MOBILE

Durée

2 jours

Référence Formation

4-UX-DGI

Objectifs

Connaître les exigences ergonomiques particulières d'une application Web et mobiles.
Connaître et mettre en œuvre les bonnes pratiques pour la conception d'interfaces.

Participants

Toute personne souhaitant acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface.

Pré-requis

Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre cette formation.

PROGRAMME

- Définitions, enjeux et principes

De l'ergonomie à l'UX Design.
Rôle et intégration dans le cycle de développement.
Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI).
Présentation de la norme ISO 9241.
Techniques d'ergonomie.

- Les spécificités du Web

Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité.
Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations.
Aspects stratégiques : marketing digital, "Customer Journey", référencement naturel (SEO), réseaux sociaux.
Tendances actuelles : material design, responsive design, design émotionnel, gamification.

- Le design centré utilisateur

Facteurs humains : ergonomie physique, sociologique et psychologique.
Approches ergonomiques "Bottom-Up" versus "Top-Down".
Etudes de terrain quantitatives/qualitatives : entretiens, focus groups, questionnaires.
Etudes indirectes : analyse contextuelle, critères heuristiques universels, affordance.
Modélisation des utilisateurs : persona.
Modélisation de la tâche : arbre des tâches, MAD, cartes mentales.

- Concevoir ou corriger les IHM Web

Structuration du contenu : tri de cartes, zoning, storyboard.
Maquettage basse/moyenne/haute-fidélité : Balsamiq, Axure, Photoshop.
Prototypage dynamique : HTML, CSS, Javascript.
Spécifications fonctionnelles.
Design pour Smartphones et tablettes : Mobile First, design fluide/adaptatif, amélioration progressive.

- Evaluer les IHM Web

L'évaluation en ergonomie de conception/correction.
Audit expert : grilles d'évaluation Web.
Tests utilisateurs : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing.
Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking.
Recueil de données indirectes : A/B Testing, Web Analytics.

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.



Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

