

## DESIGN GRAPHIQUE DES INTERFACES WEB ET MOBILE

Durée

2 jours

Référence Formation

4-UX-DSG

### 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

### 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.

### 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

#### CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

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