

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

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
- 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



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 2025