

Certificat Ergonomie des interfaces UX/UI Design

Concevoir des interfaces logicielles en appliquant les méthodes ergonomiques.

Notre certificat est inscrit à l'inventaire de la Commission Nationale de la Certification Professionnelle (CNCP).

Code CPF : 237192

Objectifs

À l'issue de la formation, l'obtention du certificat vous permettra :

- Maîtrisez la conception centrée utilisateur (UX) et ses outils - Formation UX Design.
- Connaître les principes ergonomiques du contexte mobile et tactile - Formation UX Mobile et Tactile.
- Acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface - Formation Design graphique des interfaces.

Durée du stage

10 jours (soit 70 heures) non consécutifs, répartis comme suit :

- Module 1 : 5 jours non consécutifs (soit 35 heures)
- Module 2 : 3 jours consécutifs (soit 21 heures)
- Module 3 : 2 jours consécutifs (soit 14 heures)

Public et pré-requis

Public :

La formation est destinée aux équipes intervenant dans la conception d'interface : concepteurs, webdesigners, webmasters, développeurs, chefs de projet, responsables marketing ...

Pré-requis :

Connaissance de l'outil informatique et des usages d'internet, terminaux tactiles et mobiles.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum.

Profil du formateur

Consultant spécialisé UX et UI.

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques :

- Mise en application via des exercices de mise en situation, des exercices sur papier (maquettage papier), des exercices sur outil informatique (maquettage). Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques (cas concrets et/ou projets des participants).
- Travail collectif.

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle ou à distance
- Le support pédagogique est fourni à chaque participant, ainsi qu'un exemplaire du livre «UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7^e édition
- Les templates utilisés lors de la formation sont transmis par mail à chaque participant à la suite de la formation.

Suivi et évaluation

L'acquisition des compétences associées au certificat est validée via la réalisation d'un projet par le participant. Ce projet est présenté en soutenance devant un jury composé d'un ergonome et d'un designer graphique.

À l'issue de la formation et de la soutenance, un certificat est remis au participant.

Programme

Maîtrise la conception centrée utilisateur (UX) et ses outils - Formation UX Design

Jour 1 :

Acquérir les bases théoriques de la conception centrée utilisateur (UX).

Cette journée est consacrée aux notions clés de l'UX, l'UI, de l'ergonomie cognitive et des interactions homme-machine. Vous découvrirez comment mettre en place une méthodologie UX et justifier son ROI. Dans la continuité, vous appréhendez le fonctionnement du cerveau quand il interagit avec une interface graphique.

Mettre en place un audit ergonomique.

Les critères ergonomiques de référence sont présentés, ainsi que les différentes heuristiques et comment les présenter de manière efficace. Vos projets personnels pourront être audités et partagés avec les autres participants pour identifier les axes d'amélioration.

Exercice pratique : réaliser un audit ergonomique en utilisant les heuristiques de Bastien et Scapin.

Jour 2 :

Connaitre les différentes méthodologies de recueil et l'entretien.

Dans cette partie du stage, vous apprendrez les différentes méthodologies de recueil et comment les réaliser en évitant les biais cognitifs. L'analyse des résultats et la modélisation de l'activité, la création de personas et des cartographies sont présentées.

Exercice pratique : réaliser un protocole et mener un entretien.

Jour 3 :

Mettre en place une méthodologie d'architecture de l'information.

Du « Content Strategy » à l'architecture d'information, ce module explore l'organisation des contenus d'un site ou d'une application. Vous découvrirez les techniques de tri par carte ainsi que l'évaluation de la performance de l'arborescence.

Connaitre et savoir définir des modèles d'interaction adaptés au parcours de l'utilisateur.

Apprenez les grands principes de conception et de maquettage puis découvrez les règles du design d'interaction pour mieux accompagner l'utilisateur dans son exploration de l'interface. Vous prenez également connaissance des notions de graphisme, typographie, le langage de l'interface, la gestion de couleurs et de la meilleure façon d'agencer vos interfaces (zoning, système de navigation, etc.).

Exercice pratique : concevoir un cas d'usage (Use Case) et réaliser un atelier "Parcours" pour définir les modèles d'interactions adaptés à la tâche.

Jour 4 :

Élaborer des maquettes papier et des maquettes dynamiques sur l'outil de conception Figma.

Vous élaborez vos maquettes en papier de vos interfaces lors des travaux pratiques, puis vous les animez grâce à l'outil de maquettage Figma

Exercice pratique : concevoir des maquettes papier puis une maquette dynamique avec Figma.

Jour 5 :

Mettre en place un test utilisateurs de façon à évaluer l'utilisabilité de votre interface.

Vous appréhendez les différentes techniques de test utilisateurs, les bonnes pratiques d'animations et d'analyse de vos résultats. Vous finalisez vos maquettes et puis vous les faites tester par les autres participants en tant que modérateur pour identifier les axes d'amélioration.

Exercice pratique : concevoir un protocole de test et réaliser un test utilisateurs.

Connaître les principes ergonomiques du contexte mobile et tactile - Formation UX Mobile et Tactile

Jour 6 :

Connaître le contexte du mobile (marché et usages).

Après un état de l'art du marché et des usages du contexte mobile et tactile, le formateur passe en revue, en se basant sur des exemples variés, les composantes d'un site ou d'une application mobile (fonctionnalités, design, technique, originalité, etc.).

Mettre en œuvre une méthode de conception centrée utilisateur.

Dans cette partie du stage, vous apprendrez les différentes méthodologies de recueil et plus particulièrement le recueil de l'activité, puis vous apprendrez à définir votre stratégie de conception mobile.

Jour 7 :

Connaître les critères ergonomiques et les adapter au mobile.

Outils de conception très opérationnels, les critères ergonomiques de Bastien et Scapin sont présentés et adaptés au contexte mobile. Vous apprendrez ensuite comment concevoir et/ou valider la conception d'interface à travers ces critères, ...

Connaître les contraintes, les atouts du mobile et les guidelines iOS et Android.

Apprenez les atouts, les contraintes et les bonnes pratiques de la conception mobile et tactile.

Jour 8 :

Définir une architecture de l'information pour votre projet tactile.

Vous vous familiariserez avec les méthodes d'architecture de l'information pour le mobile. Les différents systèmes de navigations sont passés en revue. Les différents types d'écrans et les bonnes pratiques qui s'y rapportent sont analysés. Vous réutiliserez ces recommandations dans votre projet de conception.

Concevoir une interface pour écran tactile : zoning et maquettage de la navigation, des composants.
Dans cette partie du stage, la construction des écrans tactiles est abordée : zoning, types d'écrans, patterns, ... Et de nombreux exemples d'atouts et de contraintes de la tablette seront présentés.

Acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface - Formation Design graphique des interfaces

Jour 9 :

Comprendre l'enjeu du design graphique

Dans cette partie, vous serez sensibilisé à l'importance du design. Vous comprendrez comment cette étape s'inscrit dans une démarche globale de conception d'interfaces. Vous découvrirez aussi les deux éléments clés d'un graphisme de qualité :

- La création d'une interface intuitive par l'élaboration d'un parcours visuel.
- La définition d'une stratégie de communication par la construction d'un brief graphique.

Construire sa piste graphique

Afin d'assimiler progressivement les bases théoriques, la journée est rythmée par des ateliers pratiques. Au cours de ces ateliers, vos pistes graphiques prendront forme. En travaillant directement sur vos projets personnels, vous appliquerez ces nouveaux acquis en situation réelle de création graphique. Vous prendrez en main les outils professionnels de graphisme.

Les notions clés du design graphique

Dans cette partie du stage, la grille de mise en page et la typographie sont abordées. Ces deux éléments constituent la base essentielle du design graphique. De nombreux exemples de bonnes et de mauvaises pratiques seront présentés et vous vous imprégnerez du champ lexical des designers.

Jour 10 :

Couleurs et icônes

Dans la continuité, vous apprendrez à gérer les palettes de couleurs. Du langage émotionnel à l'application des couleurs sur une interface, vous saurez créer une gamme harmonieuse selon des méthodes éprouvées. La conception des icônes est ensuite abordée : la symbolique, le formalisme, etc. Ces éléments de base vous permettront de travailler la hiérarchisation visuelle de votre interface.

Finalisation de l'interface

En vous appuyant sur votre brief graphique et vos nouvelles connaissances en design, vous mettrez en œuvre votre créativité pour finaliser l'interface. Pour cela vous utiliserez un outil professionnel de création graphique. Cette mise en situation réelle vous permettra de comprendre les problématiques concrètes que rencontrent les designers au cours d'un projet.

Évaluer une interface

Vous serez amené à donner votre avis sur les projets de chaque participant. Cette dernière partie, généralement très appréciée, car constructive, vous permettra de vous exprimer sur les projets des autres d'une part, et de prendre en considération leurs remarques d'autre part. À l'issue de cette évaluation collective, vous posséderez le recul nécessaire pour améliorer votre interface. Vous bénéficierez d'une expérience riche qui vous aidera à mieux aborder les projets d'interface graphique.

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com