

Design graphique des interfaces

Acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Comprendre l'utilité des grilles de mise en page et les appliquer au graphisme.
- Choisir les polices de caractères selon leurs valeurs sémantiques et les critères de lisibilité l'écran.
- Gérer une palette de couleurs et connaître leurs symboliques.
- Construire un parcours visuel dans un écran.
- Concevoir des icônes.
- Élaborer le graphisme d'une interface en s'appuyant sur la construction d'un brief.
- Être sensibilisé au design émotionnel.
- Faire de la veille en design d'interface.
- Connaître le contexte du graphisme pour le mobile et tactile.

Durée du stage

2 jours (soit 14 heures)

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris

Pratique / théorique

Notre formation de 2 jours alternant théorie et pratique vous permettra d'aborder vos projets de façon concrète.

Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques.

Public et pré-requis

Public : Vous participez à la conception d'identité visuelle ou d'interfaces et souhaitez les rendre non seulement esthétiques mais aussi les harmoniser avec un concept, une thématique. Nous avons conçu cette formation pour vous.

La formation Design graphique d'interfaces est idéale pour les concepteurs, ergonomes, chefs de produit, chefs de projet, équipes R&D et développeurs, qui sont appelés à échanger souvent avec des équipes de

design. Le stage s'adresse également aux personnes souhaitant maîtriser les bases du design graphique pour s'en servir au quotidien.

Pré-requis : Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre ce stage.

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques :

Mise en application via des exercices sur des logiciels de prototypage.

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle.
- Kit de formation complet fourni à chaque participant au début de la formation :
 - Support de formation
 - 1 exemplaire du livre «UX Design & Ergonomie des interfaces » - 6eme édition

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

Programme

Jour 1 :

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 2 :

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.

Finalisation de l'interface

En vous appuyant sur votre brief graphique et vos nouvelles connaissances en design, vous mettrez en oeuvre 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 leur 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