

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 :

- D'apprendre la méthode de la conception centrée utilisateur.
- D'optimiser l'ergonomie de vos interfaces en utilisant les méthodes et outils de conception adaptés.
- De définir votre stratégie de conception pour le mobile.
- De connaître les particularités de l'ergonomie mobile.
- De prendre en compte les contraintes du tactile.
- D'acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface.
- De connaître les règles élémentaires du graphisme.

Durée du stage

10 jours (soit 70h) non consécutifs, en présentiel, répartis comme suit :

- Module 1 : 5 jours non consécutifs, soit 35h
- Module 2 : 3 jours consécutifs soit 21h
- Module 3 : 2 jours consécutifs soit 14h

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

Moyens pédagogiques et techniques

Profil du formateur :

Consultant spécialisé UX et UI

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.
- Le support pédagogique est fourni à chaque participant, ainsi que le livre « UX Design et ergonomie des interfaces ».
- 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.

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

Programme

Jour 1 : Les notions clés de l'ergonomie des IHM

Dans cette partie du stage, les règles primordiales de l'ergonomie sont abordées. L'analyse et la modélisation de l'activité, l'ergonomie cognitive, la création de personas sont présentées et des exemples concrets viennent illustrer la présentation.

Jour 2 : Critères ergonomiques et tests utilisateurs

Cette journée est consacrée à l'évaluation des IHM. Les critères ergonomiques de référence sont présentés, ainsi que les différentes techniques de test utilisateurs et comment les réaliser de manière efficace. Vos projets personnels pourront être audités et testés par les autres participants pour identifier les axes d'amélioration.

Jour 3 : Architecture de l'information et principes de conception

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 les grands principes de conception et de maquettage.

Jour 4 : Concevoir l'interface

Vous appréhendez la meilleure façon d'agencer vos interfaces (zoning, système de navigation, etc.). Lors des travaux pratiques, vous créez les maquettes en papier de vos interfaces, puis vous les animez grâce à l'outil de maquettage Axure.

Jour 5 : Finalisation et évaluation de l'interface

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 et la gestion de couleurs. Vous finalisez vos maquettes et conduisez un test utilisateur.

Jour 6 : 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.).

Jour 7 : Critères ergonomiques pour le mobile et expérience utilisateur

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.

Jour 8 : Architecture de l'information et types d'écrans

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.

Jour 9 : Comprendre l'enjeu de l'UX Design

Dans cette partie, vous serez sensibilisé à l'importance de l'UX design. Vous comprendrez comment cette étape s'inscrit dans une démarche globale de conception d'interface. 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 et la définition d'une stratégie de communication graphique.

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.

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com