



UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

UI Design et ergonomie des IHM - Design System et création d'interface

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | UID-ERGO | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Formations Digital & Multimédia > Les essentiels de la création digitale > UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

Contenu mis à jour le 18/10/2024. Document téléchargé le 08/12/2024.

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Identifier les enjeux du design d'interface utilisateur
- Appliquer les règles du Design System
- Créer des interfaces de sites Web, d'applications et de logiciels
- Maintenir une cohérence graphique
- Trouver l'harmonie d'une interface
- Créer un dialogue interface / utilisateur
- Rendre une interface compréhensible
- Concevoir des prototypes d'interface
- Intégrer les notions de base de l'ergonomie des interfaces
- Identifier clairement les clés de la réussite
- Appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces
- Adopter des démarches de conception itératives
- Organiser la récolte et l'analyse de données
- Améliorer la qualité des applications et des sites Web
- Estimer les implications dans le marketing.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Prérequis

Avoir une bonne pratique des fonctionnalités telles que la conception et/ou le développement de sites Web, d'applications mobiles ou la conduite de projet digital. Connaître un logiciel de prototypage (Adobe XD, Sketch, Figma, Framer, InVision...) est un plus.

Public concerné

Chefs de projets digitaux, directeurs artistiques, développeurs Front, webdesigners, développeurs Web.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Jour 1

Qu'est-ce que l'UI Design ?

- Définition du terme UI Design
- Le rôle de l'UI Designer
- Comparaison avec l'UX Design
- Contexte des approches user centric (UI, IxD, UX, CX, HX)

Les tendances design

- Historique des interfaces homme-machine
- Interfaces monochromes
- Le fenêtrage
- Le skeuomorphisme
- Le flat design
- Le neumorphisme

Les éléments de base d'une interface

- Analyser et définir une palette de couleurs
- Règles et valeurs évocatrices des typographies
- Mise en page et ergonomie
- Images et visuels
- Dialoguer avec les boutons et les interactions
- Hiérarchisation des contenus
- Le sens de lecture
- Harmonie et contraste
- La cohérence graphique
- Moodboard, Guide UI et Design System

Rappels sur les formats de fichier

- Fichier bitmap vs vectoriel
- Formats pour le Web

Les étapes du design d'interface

- Les étapes de conception dans un projet digital
- Le maquettage : sketching, zoning, wireframe, prototype
- Les outils de prototypage (Figma, Sketch, Invision, Balsamiq...)
- Test and Learn

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : préparation des matières premières*
 - *Création d'un trend board, moodboard et art board*
 - *Création d'une palette de couleurs (Adobe Color)*
 - *Recherche iconographique*
 - *Elaboration d'un guide UI*
 - *L'approche Atomic Design*

Les kits d'interface

- Les wireframes
- Apple iOS
- Google Material Design
- Microsoft Windows
- Trouver l'inspiration avec les kits UI

Jour 2

Règles de base de l'ergonomie

- Définition de l'ergonomie d'interfaces pour écrans
- Les normes ISO 9241-210 et Afnor 267
- Le principe d'utilisabilité
- Les critères de Bastien et Scapin
- Les heuristiques de Jakob Nielsen
- Les lois de la Gestalt
 - Distinction
 - Proximité
 - Similarité
 - Continuité
 - Clôture
 - La loi de Hick
 - La loi de Fitts
- La notion d'affordance
- Ergonomie par l'exemple
 - Pattern de lecture
 - Formulaires
 - Boutons
 - Tableau de données...

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : Evaluer l'ergonomie d'une interface*
 - *Utiliser une grille d'analyse*
 - *Recueil des informations*
 - *Recommandations et pistes d'amélioration*

Concevoir trois interfaces pour le responsive

- Comprendre les enjeux du responsive
- La mécanique du responsive
- Anticiper les contraintes du développeur
- Les bonnes pratiques
- Méthodologie de travail

User Flow

- Savoir interpréter un parcours utilisateur
- Méthodologie de travail pour la création d'un ensemble d'écrans
- Enjeux et risques

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : création d'interface utilisateur*
 - *A partir du guide UI élaboré dans le premier atelier*
 - *Elaborer un prototype papier puis digital*
 - *Les bonnes questions à se poser*
 - *Atelier d'idéation (card sorting et 6to1)*

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap : les détails de l'accueil des personnes sont consultables sur la page Accueil PSH.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.