

UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

## UI Design et ergonomie - Le design d'interface centré utilisateur

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | UID-ERGO | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel <sup>(1)</sup>

Formations Multimédia > Les essentiels de la créa > UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur



### À l'issue de ce stage 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
- Vous rendre compte des implications dans le marketing.

### Niveau requis

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 digital, directeurs artistiques, développeurs front, webdesigners, développeurs Web.

#### (1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel \* (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes \*\* démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les 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.

\* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. \*\* Ratio variable selon le cours suivi.

**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

## Qu'est-ce que l'UI Design ?

- Définition du terme UI Design
- Comparaison avec l'UX Design
- Contexte des approches user centric (UI, IxD, UX, CX, BX et HX)

## Les tendances design

- Historique des interfaces homme-machine
- Interfaces monochromes
- Le fenêtrage
- L'importance des périphériques de saisie
- 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
- Psychologie des formes
- Dialoguer avec les boutons et les interactions
- Hiérarchisation des contenus
- Harmonie et contraste
- La cohérence graphique

## Rappels sur les formats de fichier

- Fichiers bitmap (pixel)
- Fichiers vectoriels
- Outils du marché
- Animations
- Séparation couleur

## Les étapes du design d'interface

- Exploration dans un contexte de projet précis
- Création d'un Design System
- Conception (papier / crayon)
- Prototypage (Adobe XD, Sketch...)
- Test and Learn

## Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier 1 : préparation des matières premières*
  - *Création d'un trend board, mood board et art board*
  - *Création d'une palette de couleurs (Adobe Color)*
- *Recherche iconographique*
- *Elaboration d'un Design System*
- *L'approche Atomic Design*

## Les kits d'interface

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

## Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier 2 : création d'interface utilisateur*
  - *A partir du Design System élaboré dans l'atelier 1*
- *Elaborer un prototype papier puis digital*
- *Les bonnes questions à se poser*
- *Atelier d'idéation (card sorting et 6to1)*

## Règles de base de l'ergonomie

- Définition de l'ergonomie d'interfaces pour écrans
- Les normes ISO 9241-210 et Afnor 267
- Ergonomies par l'exemple
  - Pattern de lecture
  - Formulaires
  - Boutons
  - Rédaction Web
  - Tableau de données
- Les apports de la Gestalt
  - Distinction
  - Proximité
  - Similarité
  - Connectivité
  - Continuité
  - Clôture
- La loi de Hick
- La loi de Fitts
- La notion d'affordance

## 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 d'un ensemble d'écrans
- Méthodologie de travail pour la création
  - Enjeux et risques

## Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)