

Design graphique des interfaces web et mobile

Mise à jour : Fév. 2024

Durée: 2 jours - 14 heures **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- Connaître les exigences ergonomiques particulières d'une application web et mobiles
- Connaître et mettre en œuvre les bonnes pratiques pour la conception d'interfaces

PRÉREQUIS

• Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre cette formation

PARTICIPANTS

Toute personne souhaitant acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques
- Remise d'un support de cours

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Evaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Evaluation formative tout au long de la formation
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

 Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants reçoivent une invitation avec un lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à secretariat@feep-entreprises.fr

ORGANISATION

• Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité

ACCESSIBILITÉ

 Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation. Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages





Programme de formation

Définitions, enjeux et principes

- De l'ergonomie à l'UX Design
- Rôle et intégration dans le cycle de développement
- Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI)
- Présentation de la norme ISO 9241
- Techniques d'ergonomie

Les spécificités du web

- Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité
- Aspects fonctionnels: sites, pages, hyperliens, multimédia, animations
- Aspects stratégiques: marketing digital, "Customer Journey", référencement naturel (SEO), réseaux sociaux
- Tendances actuelles: material design, responsive design, design émotionnel, gamification

Le design centré utilisateur

- Facteurs humains: ergonomie physique, sociologique et psychologique
- Approches ergonomiques "Bottom-Up" versus "Top-Down"
- Etudes de terrain quantitatives/qualitatives: entretiens, focus groups, questionnaires

- Etudes indirectes: analyse contextuelle, critères heuristiques universels, affordance
- Modélisation des utilisateurs : persona
- Modélisation de la tâche : arbre des tâches, MAD, cartes mentales

Concevoir ou corriger les IHM Web

- Structuration du contenu : tri de cartes, zoning, storyboard
- Maquettage basse/moyenne/haute-fidélité:
 Balsamiq, Axure, Photoshop
- Prototypage dynamique: HTML, CSS, Javascript
- Spécifications fonctionnelles
- Design pour smartphones et tablettes: mobile first, design fluide/adaptatif, amélioration progressive

Evaluer les IHM Web

- L'évaluation en ergonomie de conception/correction
- Audit expert : grilles d'évaluation Web
- Tests utilisateurs: Guerilla/Remote/Lab Usability Testina
- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking
- Recueil de données indirectes : A/B Testing, web Analytics





