



# Design graphique des interfaces web et mobile

Mise à jour janv. 2023

**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.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Évaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Évaluation formative tout au long de la formation
- Évaluation 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... 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 recevront une convocation avec 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](mailto: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

- Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages sur l'ensemble de nos formations. Aussi, si vous rencontrez une quelconque difficulté, nous vous invitons à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation

# 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 Testing.
- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking.
- Recueil de données indirectes : A/B Testing, Web Analytics.