

OBJECTIFS

Être capable de:

Comprendre et savoir appliquer le processus de design pour la création d'une expérience utilisateur (UX):

- Effectuer une recherche des objectifs et intentions de futurs utilisateurs
- Créer des scénarios utilisateurs (représentations de chemins d'utilisation)
- Formuler une architecture d'information (arborescence)
- Établir des wireframes (prototypes en niveau de gris)

Comprendre et savoir appliquer les standards en terme de design d'interface utilisateur (UI):

- Créer des interfaces utilisateurs qui répondent aux standards graphiques et fonctionnels
- Connaître les ressources en ligne pour s'aider à mettre un place un bon design
- Construire des prototypes interactifs testables
- Savoir mesurer l'impact de notre design par des tests utilisateurs
- Fournir les spécifications au développeur afin d'implémenter techniquement un design

PUBLIC

Tout professionnel qui souhaite acquérir des connaissances en UX et UI, dans le cadre de la gestion d'un projet de développement d'une interface web (site, application mobile) que ce soit pour ses propres besoins et/ou ceux d'un tiers, tel que: webdesigner, graphiste, développeur front, business analyst, collaborateur d'agence de communication digitale.

CONTENU

Définition des notions fondamentales:

- Expérience utilisateur (UX)
- Design d'interface utilisateur (UI)
- Design d'interaction (IxD)

Apprentissage par un cas pratique:

- Réaliser les étapes d'un processus de projet
- Tour d'horizon des outils utilisés dans le domaine (Adobe XD, Figma, Whimsical)
- Présentation des ressources en ligne (design systems, design principles, contenu en libre accès, communautés)

Apports théoriques sur divers thèmes:

- Design patterns
- Règles de composition d'une interface
- La typographie sur écran
- Vecteur vs pixels
- Responsive design
- Design specifications
- Design thinking et Lean startup
- Human-centered design

PRÉ-REQUIS

Être familier des raccourcis courants et fonctions clés (calques...) des logiciels de la Suite Adobe CC (tels que Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro...) ou tout autre programme de mixage audio ou de conception 3D (Cinema 4D...).

Une compréhension écrite de l'anglais est recommandée pour une utilisation optimale des ressources externes du cours.

UX UI DESIGN

FORMATION D'EXPÉRIENCE UTILISATEURS (UX) & DESIGN D'INTERFACE (UI)

FORMATION BASE À INTERMÉDIAIRE

PAGE 2

MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT	<p>La formation est organisée sous la forme d'un atelier animé par un formateur et spécialiste en conception d'interfaces digitales.</p> <p>Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté.</p> <p>Les fonctionnalités et les apports théoriques sont abordés en fonction de l'avancement du travail.</p>
SUPPORT DE COURS	<p>Ressources via notre plateforme e-learning, accès valable 1 année.</p>
ORGANISATION	<p>La formation est organisée en groupe de 10 participants au maximum.</p>
DURÉE	<p>6 jours complets, équivalent à 42 heures effectives.</p>
HORAIRES	<p>En journée: 8h45 - 12h30 et 13h45 - 17h30, soit 7 heures effectives par jour.</p>
DATES	<p>Se renseigner auprès de l'institut ou consulter notre site Internet.</p>
PRIX	<p>Fr. 1'950.-</p>
ÉVALUATION DES ACQUIS	<p>L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices communs et individuels, permettant à l'apprenant de se situer.</p>
ATTESTATION ET CERTIFICATION	<p>Un certificat est délivré au terme de la formation lorsque les critères suivants sont remplis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Un taux de présence au cours de 80% minimum.• Un taux de réussite au test QCM de 70% minimum.• La présentation d'un prototype interactif en fin de formation. <p>Dans le cas où ces conditions ne sont pas remplies, le certificat est remplacé par une attestation dans laquelle figure le nombre de jours de présence du participant.</p>