# Ergonomie des interfaces UX/UI Design

★★★★★

**SII-299** **10 Jours (70 Heures)**

## Description

La formation UX/UI Design et Ergonomie des Interfaces est conçue pour développer les compétences des professionnels impliqués dans la conception d'interfaces, tels que les chefs de projet, les développeurs, les webdesigners, les responsables marketing et les UI designers. Cette certification vous permettra d'acquérir des outils méthodologiques pour l'ergonomie digitale et la conception centrée sur l'utilisateur. Grâce à ces compétences, vous pourrez efficacement piloter le développement ou la refonte d'interfaces, qu'elles soient logicielles, Web, mobiles ou tactiles.

## À qui s'adresse cette formation ?

### Pour qui

La formation est destinée aux équipes intervenant dans la conception d'interface : concepteurs, webdesigners, webmasters, développeurs, chefs de projet, responsables marketing …

### Prérequis

Connaissance de l'outil informatique et des usages d'internet, terminaux tactiles et mobiles

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser la conception centrée utilisateur (UX) et ses outils – Formation UX Design Connaître les principes ergonomiques du contexte mobile et tactile – Formation UX Mobile et Tactile Acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface – Formation Design graphique des interfaces

# Programme de la formation

## Jour 1 : Acquérir les bases théoriques de la conception centrée utilisateur (UX).

- Cette journée est consacrée aux notions clés de l'UX, l'UI, de l'ergonomie cognitive et des interactions homme-machine. Vous découvrirez comment mettre en place une méthodologie UX et justifier son ROI. Dans la continuité, vous appréhendez le fonctionnement du cerveau quand il interagit avec une interface graphique.
- METTRE EN PLACE UN AUDIT ERGONOMIQUE
- Les critères ergonomiques de référence sont présentés, ainsi que les différentes heuristiques et comment les présenter de manière efficace. Vos projets personnels pourront être audités et partagés avec les autres participants pour identifier les axes d'amélioration.
- Exercice pratique : réaliser un audit ergonomique en utilisant les heuristiques de Bastien et Scapin.

## Jour 2 : Connaitre les différentes méthodologies de recueil etl'entretien.

- Dans cette partie du stage, vous apprendrez les différentes méthodologies de recueil et comment les réaliser en évitant les biais cognitifs. L'analyse des résultats et la modélisation de l'activité, la création de personas et des cartographies sont présentées.
- Exercice pratique : réaliser un protocole et mener un entretien.

## Jour 3 : Mettre en place une méthodologie d'architecture de l'information.

- Du « Content Strategy » à l'architecture d'information, ce module explore l'organisation des contenus d'un site ou d'une application. Vous découvrirez les techniques de tri par carte ainsi que l'évaluation de la performance de l'arborescence.
- Connaitre et savoir définir des modèles d'interaction adaptés au parcours de l'utilisateur.
- Apprenez les grands principes de conception et de maquettage puis découvrez les règles du design d'interaction pour mieux accompagner l'utilisateur dans son exploration de l'interface. Vous prenez également connaissance des notions de graphisme, typographie, le langage de l'interface, la gestion de couleurs et de la meilleure façon d'agencer vos interfaces (zoning, système de navigation, etc.).
- Exercice pratique : concevoir un cas d'usage (Use Case) et réaliser un atelier "Parcours" pour définir les modèles d'interactions adaptés à la tâche.

## Jour 4 : Élaborer des maquettes papier et des maquettes dynamiques sur l'outil de conception Figma.

- Vous élaborez vos maquettes en papier de vos interfaces lors des travaux pratiques, puis vous les animez grâce à l'outil de maquettage Figma Exercice pratique : concevoir des maquettes papier puis une maquette dynamique avec Figma.

## Jour 5 : Mettre en place un test utilisateurs de façon à évaluer l'utilisabilité de votre interface

- Vous appréhendez les différentes techniques de test utilisateurs, les bonnes pratiques d'animations et d'analyse de vos résultats. Vous finalisez vos maquettes et puis vous les faites tester par les autres participants en tant que modérateur pour identifier les axes d'amélioration. Exercice pratique : concevoir un protocole de test et réaliser un test utilisateurs

## Jour 6 : Connaître le contexte du mobile (marché et usages).

- Après un état de l'art du marché et des usages du contexte mobile et tactile, le formateur passe en revue, en se basant sur des exemples variés, les composantes d'un site ou d'une application mobile (fonctionnalités, design, technique, originalité, etc.). Mettre en œuvre une méthode de conception centrée utilisateur. Dans cette partie du stage, vous apprendrez les différentes méthodologies de recueil et plus particulièrement le recueil de l'activité, puis vous apprendrez à définir votre stratégie de conception mobile.

## Jour 7 : Connaître les critères ergonomiques etles adapter au mobile

- Outils de conception très opérationnels, les critères ergonomiques de Bastien et Scapin sont présentés et adaptés au contexte mobile. Vous apprendrez ensuite comment concevoir et/ou valider la conception d'interface à travers ces critères, ...
- Connaître les contraintes, les atouts du mobile etles guidelines iOS et Android. Apprenez les atouts, les contraintes et les bonnes pratiques de la conception mobile et tactile

## Jour 8 : Définir une architecture de l'information pour votre projettactile.

- Vous vous familiariserez avec les méthodes d'architecture de l'information pour le mobile. Les différents systèmes de navigations sont passés en revue. Les différents types d'écrans et les bonnes pratiques qui s'y rapportent sont analysés. Vous réutiliserez ces recommandations dans votre projet de conception.
- Concevoir une interface pour écran tactile : zoning et maquettage de la navigation, des composants. Dans cette partie du stage, la construction des écrans tactiles est abordée : zoning, types d'écrans, patterns, ... Et de nombreux exemples d'atouts et de contraintes de la tablette seront présentés.

## Jour 9 : Comprendre l'enjeu du design graphique

- Dans cette partie, vous serez sensibilisé à l'importance du design. Vous comprendrez comment cette étape s'inscrit dans une démarche globale de conception d'interfaces. Vous découvrirez aussi les deux éléments clés d'un graphisme de qualité :
- - La création d'une interface intuitive par l'élaboration d'un parcours visuel.
- - La définition d'une stratégie de communication par la construction d'un brief graphique.
- Construire sa piste graphique
- Afin d'assimiler progressivement les bases théoriques, la journée est rythmée par des ateliers pratiques. Au cours de ces ateliers, vos pistes graphiques prendront forme. En travaillant directement sur vos projets personnels, vous appliquerez ces nouveaux acquis en situation réelle de création graphique. Vous prendrez en main les outils professionnels de graphisme.
- Les notions clés du design graphique
- Dans cette partie du stage, la grille de mise en page et la typographie sont abordées. Ces deux éléments constituent la base essentielle du design graphique. De nombreux exemples de bonnes et de mauvaises pratiques seront présentés et vous vous imprégnerez du champ lexical des designers.

## Jour 10 : Couleurs eticônes

- Dans la continuité, vous apprendrez à gérer les palettes de couleurs. Du langage émotionnel à l'application des couleurs sur une interface, vous saurez créer une gamme harmonieuse selon des méthodes éprouvées. La conception des icônes est ensuite abordée : la symbolique, le formalisme, etc. Ces éléments de base vous permettront de travailler la hiérarchisation visuelle de votre interface.
- Finalisation de l'interface
- En vous appuyant sur votre brief graphique et vos nouvelles connaissances en design, vous mettrez en œuvre votre créativité pour finaliser l'interface. Pour cela vous utiliserez un outil professionnel de création graphique. Cette mise en situation réelle vous permettra de comprendre les problématiques concrètes que rencontrent les designers au cours d'un projet.
- Évaluer une interface
- Vous serez amené à donner votre avis sur les projets de chaque participant. Cette dernière partie, généralement très appréciée, car constructive, vous permettra de vous exprimer sur les projets des autres d'une part, et de prendre en considération leurs remarques d'autre part. À l'issue de cette évaluation collective, vous posséderez le recul nécessaire pour améliorer votre interface. Vous bénéficierez d'une expérience riche qui vous aidera à mieux aborder les projets d'interface graphique.