

Formation UI Design

Durée :	5 jours
Public :	Graphistes, webdesigners, développeurs web, chefs de projets
Pré-requis :	Pratique des logiciels graphiques Adobe Photoshop ou Illustrator ou d'un logiciel de conception graphique S'intéresser aux interfaces utilisateurs et aux expériences utilisateurs
Objectifs :	Découvrir et maîtriser les principes de l'Interface Utilisateur (UI) Comprendre et réaliser une interface UI pour le web et applications Assimiler la conception de maquettes et prototyper avec un logiciel de conception : Adobe XD, Figma, Penpot, etc.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	SIT101857-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Définir l'UI Design

- Présentation de l'Interface Utilisateur (UI)
- La place de l'UI au sein de l'UX
- Les éléments de l'UX
- Le rôle de l'UI Designer

Comprendre l'interaction avec une interface

- Les différents types d'interface
- L'interaction selon les interfaces
- L'évolution de l'interaction dans notre environnement
- Le responsive web design

Atelier : Voir et formuler un besoin

Atelier : Formuler de premières idées à partir d'une carte d'empathie (empathy map)

Atelier : Cartographie une expérience

Découvrir le Design Thinking

Comprendre la démarche Design Thinking

L'empathie

La problématique

L'idéation

Le prototypage

Le test

Atelier : Atelier d'idéation basé sur la refonte d'un site web

Concevoir un visuel

Les 10 principes de Nielsen

Les grilles de mise en page

Les théories de la Gestalt

La loi de Fitts

Les lois complémentaires

L'affordance

Focus : Le maquetage

Les notions de maquetage

Le sketching

Le zoning

Le wireframe

Le prototype

Les guidelines

Les design systems et kits UI

Connaître les autres outils de génération

Rappel de la phase de génération (Etape 4 du Processus de conception UX)

Le storyboarding

La gamification

Le tri de cartes

Atelier : Création d'une maquette papier autour d'un projet

Travailler l'architecture de l'information

Définir l'architecture de l'information

La hiérarchisation

La taxonomie / l'étiquetage

La méthode OOUX

Exemple d'outils :

L'arborescence

Le sens de lecture

Le fil d'Ariane

L'usage des textes et pictogrammes

La hiérarchie textuelle et SEO
Les formulaires

Assimiler les bonnes pratiques et les notions d'accessibilité

Les devices et zones d'interactions
Les gestes de navigation
La bonne pratique du obile-first
La ligne de flottaison
L'intégration à un écosystème
Les couleurs
L'iconographie
Les polices
L'accessibilité

Prototyper avec Figma

Manipuler Figma
Animer son prototype
Partager son projet
Les plug-ins Figma

Atelier : Prototypage wireframe

Penser au-delà de la conception

Les logiciels de prototypage
Mettre en avant ses créations
Réaliser et maintenir sa veille
Les nouvelles alternatives émergentes

Atelier : Faire évoluer son wireframe en prototype interactif afin de le partager

Concevoir une application mobile

La réflexion
Les différents modèles de conception
La collaboration et les collaborateurs
Focus : Les incontournables app'

Atelier : Conception d'une application mobile

Réaliser un audit UI / UX

Qu'est-ce qu'un audit UI / UX ?

Connaître sa cible

Focus : Les personas

Définir les objectifs de l'audit

Etablir un plan d'action

Réaliser l'audit

Atelier : Audit UI d'un site internet existant + proposition d'une ou plusieurs solutions

/// Audit UI d'une application mobile existante + proposition d'une ou plusieurs solutions

Atelier : Produire un prototype interactif et le design system associé