

Formation UI Design

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Graphistes, webdesigners, développeurs web, chefs de projets
■ Pré-requis :	Pratique basique 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 - Prototyper avec un logiciel de conception : Focus Figma (+ alternatives : Penpot, Lunacy, etc.)
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis

■ Référence :	SIT101857-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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-UI

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'IXD

Quid du “goût” en UI ?

Le goût

Le nombre d'or et la suite de Fibonacci

La règle des Tiers

Quid du “mauvais goût” ?

Atelier : Voir et formuler un besoin

Atelier : Formuler de premières idées à partir d'une carte d'empathie

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

Atelier : Réflexion projet fil rouge UI

Réfléchir et penser une interface

Les 10 principes de Nielsen
La psychologie cognitive
Les grilles de mise en page
Adaptative ? Responsive ? Mobile first ?
L'affordance

Développer une interface

Le six-to-one
Le crazy 8
Le design studio
Le maquettage

Prototyper avec Figma

Manipuler Figma
Les plugins Figma

Atelier : Projet fil rouge - Mise en place des premiers éléments UI sur Figma

Bonnes pratiques et notions d'accessibilité

Les guidelines
Les polices
Les couleurs
Focus : La psychologie des couleurs
L'iconographie
L'accessibilité
Les critères de Bastien et Scapin
La ligne de flottaison
Les gestes de navigation

Exemples de standards

Multiples de 8
Boutons
Grilles de mise en page web
Grilles de mise en page mobile
Grilles de mise en page tablette

Types d'éléments d'interface

Lexique

Déroulé des différents types d'éléments d'interface + exemples

Vocabulaire complémentaire

Atelier : Projet fil rouge - Figma Wireframe basse fidélité puis prototype graphique

Design system

Qu'est-ce qu'un Design system ?

Exemples d'éléments à fournir

Étapes que je conseille

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 d'un produit - service - système

Au-delà de la conception

Les logiciels de prototypage

Mettre en avant ses projets UI

Réaliser et maintenir sa veille

Les challenges UI

Atelier : Projet fil rouge - Figma Faire évoluer son wireframe en prototype interactif

Notions complémentaires

Concevoir une application mobile

Le design persuasif

Le design éthique

