

## Design graphique des interfaces web et mobile



### 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



### PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne souhaitant acquérir les bons réflexes pour concevoir graphiquement une interface



### PRÉREQUIS

- Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre cette formation



### 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,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation 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 à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



### MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



### ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



### ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation d'handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



### 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.



### CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

# Design graphique des interfaces web et mobile

## 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