

PROGRAMME DE LA FORMATION

1-De l'ergonomie a l' «User Experience Design».

Rappels sur la d finition et les principes de l'ergonomie
UI/UX design, IHM et design d'interaction : d finitions
Pr sentation des diff rents OS (Android, iOS Apple, etc)

La notion d'interactivit 

Qu'est-ce que l'interactivit  ?

Comprendre une interface :

pr sentation et contraintes relatives aux diff rents terminaux (web, TV, mobile, objets connect s...)
ou applications logicielles

La notion d'«affordance»

Les fonctionnalit s

Les actions avec souris, t l commande...

Les actions sur les interfaces tactiles

Approche cognitive du geste (simulation, repr sentation, symboles)

Utiliser les fonctionnalit s de g olocalisation, reconnaissance vocale, r alit  augment e...

Conception d'interface

Introduction au «Design Thinking»

Les  tapes de conception : dossier de sp cifications, phase de mod lisation, phase tests utilisateurs

Les sp cificit s de cr ation sur mobile et tablette

Utilisation des GUI et des mockups pour les mobiles

InDesign, Digital Publishing

Le responsiv design

Les tendances du design

Viser la qualit  de l'exp rience utilisateur

Cerner les comportements des utilisateurs

D finir des crit res objectifs d' valuation

Analyser les processus de navigation

Conna tre les facteurs cl s de r ussite d'une interface

Les principales erreurs    viter

 valuer l'ergonomie d'une interface

Utiliser une grille d'analyse

 valuation des interfaces gr ce   des focus-groupes

Recueil des observations et bilan

Recommandations et pistes d'am lioration

Travaux pratiques :

 tude d'applications r ussies et d'applications rat es

Conception d'une application web responsive

maquette fonctionnelle avec ADOBE XD,

CONTACT

GERARD DESBAT

60 all e Etienne Dolet

93320 Pavillon sous Bois

tel : 01 80 60 44 32

cel : 06 62 29 10 24

contact@manufacture-web.com

<http://manufacture-web.com/>