

PROGRAMME DE LA FORMATION

De l'ergonomie à «L'User Experience Design».

Rappels sur la définition et les principes de l'ergonomie UI/UX design, IHM et design d'interaction : définitions Présentation des différents OS (Androïde, iOS Apple, etc)

Concentrez-vous sur l'utilisateur

1. Apprenez à vous centrer sur l'utilisateur
2. Concevez un produit simple
3. Créez pour l'utilisateur mobile
4. Définissez un(e) persona
5. Comprenez le principe d'affordance

La notion d'interactivité

Qu'est-ce que l'interactivité ? Comprendre une interface présentation et contraintes relatives aux différents terminaux (web, TV, mobile, objets connectés...) où applications logiciels

La notion « d'affordance »

Les fonctionnalités

Les actions avec souris, télécommande...

Les actions sur les interfaces tactiles

Approche cognitive du geste (simulation, représentation, symboles)

Utiliser les fonctionnalités de géolocalisation, reconnaissance vocale, réalité augmentée...

Conception d'interface

Introduction au « Design Thinking »

Les étapes de conception : dossier de spécifications, phase de modélisation, phase tests utilisateurs

Les spécificités de création sur mobile et tablette

Utilisation des GUI et des Mockups pour les mobiles

InDesign, Digital Publishing

Le responsive design

Les tendances du design

Viser la qualité de l'expérience utilisateur

Cerner les comportements des utilisateurs

Définir des critères objectifs d'évaluation

Analyser les processus de navigation

Connaître les facteurs clés de réussite d'une interface

Les principales erreurs à éviter

Évaluer l'ergonomie d'une interface

Utiliser une grille d'analyse

Évaluation des interfaces grâce à des focus-groupes

Recueil des observations et bilan

Recommandations et pistes d'amélioration

Travaux pratiques :

Conception d'une application web responsive
maquette fonctionnelle avec ADOBE XD et
prototypage, sites web et d'applications mobiles.

support de cours :

UX: pdf de 126 slides

UI : pdf de 232 slides