

## Formation UI Design

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Graphistes, webdesigners, développeurs web, chefs de projets
<b>Pré-requis :</b>	Pratique des logiciels graphiques Adobe Photoshop ou Illustrator ou d'un logiciel de conception graphique S'intéresser aux interfaces utilisateurs et aux expériences utilisateurs
<b>Objectifs :</b>	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.
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	SIT101857-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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**