



WEB DESIGN UX / UI



présentiel



à distance



classe virtuelle



sur mesure



COMPÉTENCES ATTENDUES ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'approprier une méthode de conception orientée utilisateur
- Concevoir et optimiser l'ergonomie de vos interfaces en utilisant les méthodes et outils de conception adaptés

1 JOUR
7 HEURES



PARTICIPANTS

Chargé de communication, graphiste, chef de projet web.



PRÉREQUIS

Une pratique quotidienne de l'internet.



ÉVALUATION

Mesurer et attester le degré de maîtrise des apprentissages.



VALIDATION

Attestation de l'organisme de formation

BUROSCOPE

Certification TOSA DIGITAL

TOSA[®]



UX DESIGN & ERGONOMIE DES INTERFACES HUMAIN-MACHINE (IHM)

- Les notions clés de l'ergonomie IHM
- Différences UX / UI
- Les grandes tendances en termes de webdesign

CRITÈRE ERGONOMIQUES ET TESTS UTILISATEURS

- Les critères ergonomiques de référence
- Les techniques de test utilisateurs

ARCHITECTURE DE L'INFORMATION ET PRINCIPES DE CONCEPTION

- Zoning
- Système de navigation
- Découverte d'un wireframe

ERGONOMIE MOBILE ET TACTILE

- Critères ergonomiques pour le mobile et expérience utilisateur
- Guidage
- Lisibilité
- Charge de travail minimum pour l'utilisateur
- Contrôle explicite
- Adaptativité et adaptabilité
- Gestion des erreurs
- Homogénéité – Cohérence
- Comptabilité

ENVIRONNEMENT MOBILE ET TACTILE : CONTRAINTES, ATOUTS ET GUIDELINES

- Le risque d'erreur de toucher
- Le masquage, la taille des doigts, la prise en main

DESIGN GRAPHIQUE DES INTERFACES

- Comprendre l'enjeu du design graphique
- Élaboration d'un parcours visuel
- Utiliser des grilles de mise en page
- Iconographie : la symbolique, le formalisme, les habitudes utilisateurs
- Couleurs et icônes
- Gérer les palettes de couleurs
- Le langage émotionnel



02 99 22 84 84



www.buroscope.fr



rennes@buroscope.fr

4 RUE DE BRAY • ÉCOPÔLE SUD-EST • 35510 CESSON-SÉVIGNÉ