



Design graphique des interfaces web et mobile

Mise à jour févr. 2025

Durée 2 jours (14 heures)

« Délai d'accès maximum 1 mois »

Nantes / Rennes : 1250 € HT

Brest / Le Mans : 1250 € HT

Certification : NON

OBJECTIFS PROFESSIONNELS

- Connaître les exigences ergonomiques particulières d'une application Web et mobiles.
- Connaître et mettre en œuvre les bonnes pratiques pour la conception d'interfaces.

PARTICIPANTS

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

PRE-REQUIS

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

MOYENS PEDAGOGIQUES

- 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.
- Remise d'un support de cours.

MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- 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,
- Sanction finale : Certificat de réalisation, certification éligible au RS selon l'obtention du résultat par le stagiaire

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard. Nous préconisons 8 personnes maximum par action de formation en présentiel

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES EN CAS DE FORMATION DISTANCIELLE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation uniquement synchrone en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré. Nous préconisons 4 personnes maximum par action de formation en classe à distance

ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30.

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.

A L'ATTENTION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.

Programme de formation

Définitions, enjeux et principes (02h45)

- 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 (02h15)

- 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 (03h15)

- 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 (02h45)

- 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 (02h45)

- 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