

Sensibilisation à l'UI Design

Comprendre les enjeux du design d'interface utilisateur

Filière : **UX, UI, Web design** Sous-filière : **UI et production graphique**

RÉFÉRENCE
MM-UID

DURÉE
2 JOURS (14H)

PRIX PAR PERSONNE HT
1 550 €

Objectifs pédagogiques

- Acquérir les compétences pour concevoir graphiquement une interface
- Maîtriser les bases du design graphique pour s'en servir au quotidien

Public cible

- Chefs de produits
- Développeurs
- Ergonomes
- Graphistes

Pré-requis

Maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web

Programme de la formation

Comprendre les enjeux du design UI

- Mobile + Web : de nouvelles possibilités offertes aux utilisateurs
- La stratégie de communication et la construction d'un brief graphique
- Qu'est-ce que l'expérience utilisateur (UX design) ? et les différences entre UX et UI
- Interfaces : la différenciation par le graphisme et l'esthétique de l'usage
- Interfaces : les aspects fonctionnels (ergonomie)

Atelier UI/UX

OXiane Institut

34 rue de St Petersburg 5e étage
75008 Paris

RCS Nanterre 430 112 250 000 21 / Code NAF 6202A
Organisme de formation N° 11 92 16 52 492



- Lancement du sujet : repenser l'identité graphique d'un site e-commerce, inventé pour l'occasion
- Prendre en compte les objectifs de business
- Identifier les utilisateurs principaux (cibles)
- Définir l'utilisateur par l'observation du contexte et l'analyse des tâches
- Construire un parcours utilisateur allant de la sélection de produit au paiement

Construire sa piste graphique

- Elaborer une grille de mise en page et définir les résolutions cibles
- L'importance de l'ergonomie (contraste, CTA, hyperliens, notion d'affordance)
- La différence entre zoning, wireframe et prototype
- Travailler avec Figma
- Travailler avec les composants d'interface (bibliothèques de composants)
- Prendre en compte les usages mobiles et tactiles
- Conseils typographiques pour la création graphique
- Utilisation des polices sur le web
- Choisir ses polices à partir de critères sémantiques et en fonction de la lisibilité
- Utilisation des outils de mesure (contraste / accessibilité)

Atelier (suite)

- Travailler à partir du parcours utilisateur pour schématiser les écrans
- A partir du zoning détaillé faire le wireframe
- Réaliser un Moodboard et faire un Benchmark
- Créer sa grille de mise en page et choisir ses polices

Appliquer le design graphique à sa solution

- Gérer les couleurs (choix des nuanciers, accessibilité des couleurs)
- Concevoir des icônes ou un Logo
- Choisir le bon format pour ses images
- Travailler avec des bibliothèques de photos sous licence CC (Creative Commons)
- Elaborer un guide de style pour les intégrateurs / développeurs

Finaliser l'interface

- Gérer le comportement responsive de sa solution
- Mettre en œuvre sa créativité pour finaliser l'interface
- Réaliser le prototype
- Présenter sa solution et évaluer avec le groupe les améliorations fonctionnelles et graphiques possibles
- Améliorer l'interface suite à l'évaluation collective faite en cours

OXiane Institut



Qualité

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap, nous contacter en cas de besoin d'informations complémentaires.

Programme mis à jour le **28 juin 2023**