

Sensibilisation à l'UI Design

Comprendre les enjeux du design d'interface utilisateur

Détails

- **Code** : MM-UID
- **Durée** : 2 jours (14 heures)

Public

- Chefs de produits
- Développeurs
- Ergonomes
- Graphistes

Pré-requis

- Bonne pratique de la navigation sur supports mobiles

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

Objectifs

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

Programme

Comprendre les enjeux du design UI

- Web 2.0 : 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) ?
- La différence entre UX et UI
- Interfaces : la différenciation par le graphisme
- Interfaces : les aspects fonctionnels (ergonomie)

Atelier

- Lancement du sujet : repenser l'identité graphique d'un site e-commerce
- Prendre en compte les objectifs de business
- Identifier les utilisateurs principaux (cible)
- Définir le modèle mental des utilisateurs finaux

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 Sketch et/ou Adobe XD (suite Adobe)
- 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

Atelier (suite)

- Travailler à partir d'un scénario d'utilisation
- 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 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 donner son avis sur celle des autres
- Prendre en compte les aspects fonctionnels (ergonomiques)
- Améliorer l'interface suite à l'évaluation faite en cours

Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse

- [Validation](#) : Exercices de validation – Attestation de stages