

CULTURE WEB ET ERGONOMIE UX/UI DESIGN

PUBLIC Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

PRÉ-REQUIS Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

DURÉE 21 heures (3 jours)

OBJECTIFS Acquérir la culture du design web. Prendre en compte l'expérience utilisateur et le facteur humain
Comprendre l'influence de l'ergonomie sur le succès d'une application multimédia

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

HISTOIRE DU WEBDESIGN

HISTORIQUE DU WEB

- 1965 - 1989-90
- Les tableaux - Animate
- CSS et Responsive
- Grille et frameworks

ÉVOLUTION DES OUTILS ET DES LANGAGES

- Web 1.0 - Web2.0
- Web social
- HTML5/CSS3
 - * JavaScript

TENDANCE DU WEB ACTUEL

- Orientations
- Graphisme

PROCESSUS

- Le cahier des charges
 - * lecture, interprétation
- La charte graphique
 - * lecture, interprétation
- Arborescence
 - * maillage interne
 - * choix des termes de navigation

ERGONOMIE, UI DESIGN, UX DESIGN, IHM

UX WORDING

- L'écriture pour le web
- Hiérarchie de contenus
- Lecture en diagonale, règles de confort de lecture
- Typographie/Couleurs
- Conventions de notation
 - * liens, citations, titres, emphase
- Formulaires
- Poids
- Menu
 - * fil d'ariane

AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

- La théorie de la Gestalt
- La loi de proximité
- Loi de similitude
- Loi de familiarité
- La loi de Fitts
- Le principe d'affordance
- La loi de Hick

L'HUMAIN

PERSONAS

- Comment les construire
- Comment les utiliser

PARCOURS UTILISATEURS

ITÉRATION

COMPRÉHENSION

EXPLORATION

- Idéation
- Prototypage
- Tests utilisateurs

MATÉRIALISATION

- Prototypage
- Tests utilisateurs, tests encore

IMPLÉMENTATION

- Tests utilisateurs, tests encore

MAQUETTE GRAPHIQUE INTERFACE WEB

- D'après le wireframing composer les maquettes graphiques afin de les proposer au client.
- Affordance travail visuel



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur