

FORMATION

DESIGN - UI



{ DESIGN UI

OBJECTIF

- Créer ou adapter une charte graphique pour le web
- 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
- Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes
- Utilisation d'Adobe XD dans la conception de Web design responsive

10 jours

**70 heures
de formation**

PROGRAMME

- Culture Web et Ergonomie UX/UI Design - 3 jours
- Créer une charte graphique pour le web - 3 jours
- Maquette Graphique web et Adobe XD - 4 jours

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Le stagiaire dispose, en plus de la formation en présentiel d'un accès à notre plateforme de E-learning pendant toute la durée de la formation.

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

CRÉER UNE CHARTE GRAPHIQUE POUR LE WEB

PUBLIC Demandeurs d'emploi, salariés, intermittents

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

DURÉE 21 heures (3 jours)

OBJECTIFS Créer ou adapter une charte graphique pour le web

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

LA CHARTE GRAPHIQUE

- Ce qu'elle contient
- Présentation
- Exemples de chartes graphiques web

L'IDENTITÉ GRAPHIQUE

- Poser les contraintes d'utilisation de l'identité graphique
- Protection
- Contraste
- Position

LE CONTENU

- Inventaire des différents types de contenus (images, vidéos, sons, animations, articles, etc.)
- Style d'images, d'illustrations et leur traitement graphique
- Iconographie
- Création d'un Moodboard représentant le ton et le message de la marque, l'entreprise, le produit
- Création d'un zoning à main levée

LA GRILLE

- Quelle grille pour quel format de page
- Distribuer les éléments et blocs de contenus sur la grille
- Wireframe explicatif
- Transformer la grille en fonction de la taille de l'écran et de son orientation
- Signifier les marges et marges internes

LES ÉLÉMENTS INTERACTIFS

- Faire l'inventaire des éléments récurrents sur le site
- Navigation
- Boutons et liens
- Appel à action
- Formulaire, etc

TYPOGRAPHIE

- Classifications typographiques
- Quizz classification typographique
- Associer des fontes
- Exercices d'associations de fontes
- Créer un rythme, une hiérarchie typographique
 - * niveaux de titres
 - * taille, grasse, hauteur de ligne et couleur
 - * mise en forme d'une page d'article
 - * adapter la taille du texte au format d'écran
- Licences pour le web et les applications
 - * services de fontes par abonnement
 - * fontes gratuites
 - * les fonderies indépendantes
- Tester l'accessibilité de son texte
- Prévoir des alternatives à la fonte choisie (font stack)

COULEUR

- Choisir une couleur pour le web
 - * conventions et standards
 - * couleurs web garanties
 - * convertir une valeur CMJN ou Pantone en RGB
- Psychologie de la couleur, classification des couleurs
- Créer une palette de couleurs avec Adobe Color
- Attribuer les couleurs d'accent, de survol, de bordure, de fond, etc
 - * contraste fond/forme
 - * bordures
 - * motifs
 - * tester l'accessibilité de ses couleurs

TRANSMETTRE LE MOUVEMENT

- Créer des schémas explicatifs transmettant le mouvement
 - * transitions
 - * animations
 - * micro-interactions

PRODUCTION DE LA CHARTE GRAPHIQUE

- Création d'un document exploitable par les designers
- Récapituler les règles décidées aux étapes précédentes
- Valeurs et ton de l'entreprise et du produit
- Création d'un document de référence exploitable pour le design de pages web

LE STYLE GUIDE

- Création d'un document exploitable par l'intégrateur
- Synthèse des couleurs et des styles typographiques
- Représenter les marges et les grilles
- Déclinaisons bureau, mobile, tablette, etc
- Collection de composants

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

MAQUETTE GRAPHIQUE WEB ET XD

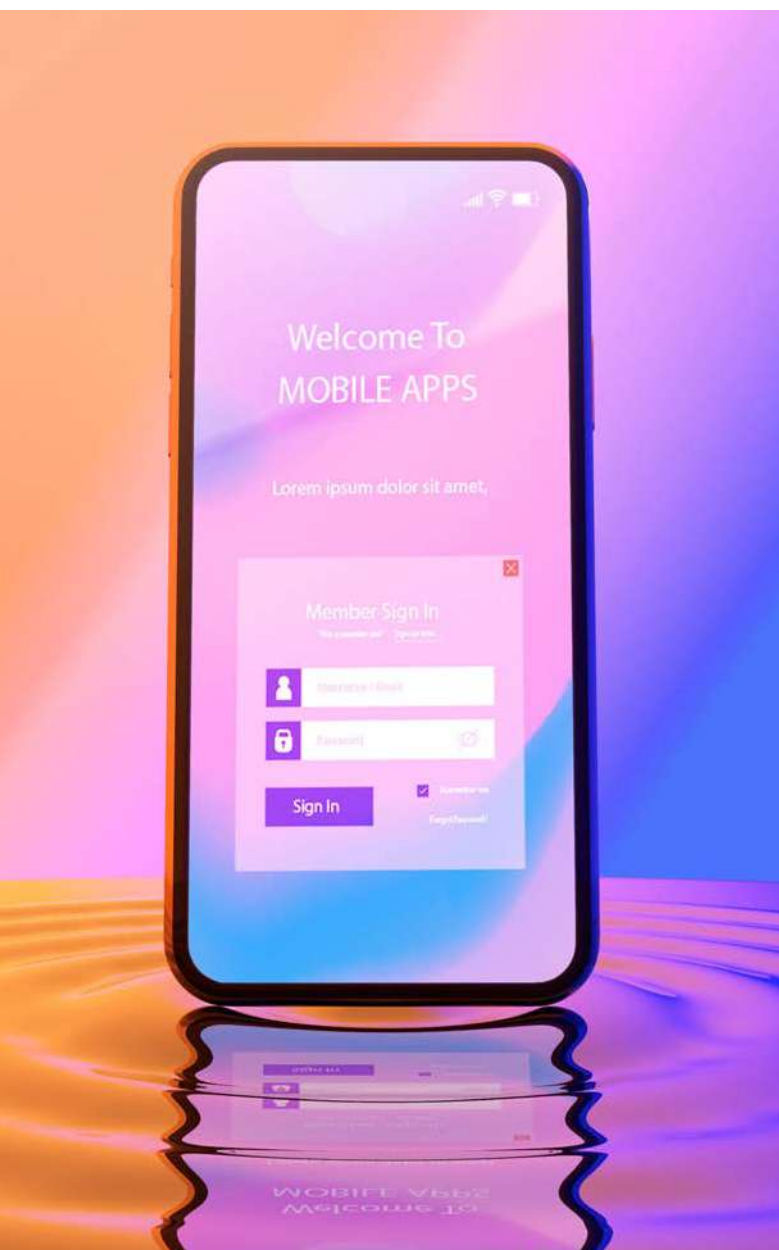
PUBLIC Demandeurs d'emploi, salarié, intermittent

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

DURÉE 28 heures (4 jours)

OBJECTIFS Utilisation d'Adobe XD dans la conception de Web design responsive. Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes. Cette formation vous permettra d'identifier les spécificités et les contraintes du Digital en vue de réaliser des maquettes graphiques responsive

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



LE DESIGN

- Identifier les contraintes liées aux différents périphériques
- Identifier et décrire les règles de design visuel sur écran
- Décrire les principes du responsive design
- Savoir nommer les zones et éléments d'interface et identifier les parties statiques et dynamiques
- Les règles typographiques des différents périphériques
- Utilisation des calques, symboles, comportements responsives des symboles, styles, masques, tranches, grilles, repères
- Préparation du découpage de la maquette
- Préparation et optimisation des images et symboles
- Rangement, gestion des symboles, classement, dénomination et exportation des éléments

LES GRILLES

- Les grilles du Print vers le Web
- Les grilles verticales et horizontales
- Comment choisir sa grille ? | Où trouver des grilles ?
- Gestion des grilles dans Photoshop

RÉALISER DES WIREFRAMES ET DES MAQUETTES

- Créer un zoning
- Passer d'un zoning à un wireframe
- Intégrer de l'interactivité pour finaliser sa maquette
- Les outils utiles à la création de maquette

AUTOMATISATION

- Traitement par lot
- Création de flux de reformatage d'images

EXPORTATION

- Optimisation des images pour le Web (taille, définition...)
- Paramètres d'exportation

MAQUETTER LA VERSION

« APERÇU MOBILE » DE VOTRE SITE

- Les outils de création de formes vectorielles
- La grille fluide
- Le design d'éléments d'interfaces
- Activité : Concevez la maquette « aperçu mobile »

DE VOTRE SITE

- Savoir reconnaître les tendances et les styles
- Utiliser un mood board pour définir ses choix graphiques
- Mettre en place des pistes de recherche.
 - * Enrichissez votre version « aperçu desktop »
 - * Activité : Concevez la maquette « aperçu desktop »
- Activité : Créer un prototype fonctionnel

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

MAQUETTE GRAPHIQUE WEB ET XD - SUITE

INTRODUCTION

- Qu'est-ce que Adobe XD ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel

LE PROTOTYPAGE

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- L'architecture de l'information
- Les tendances du design

DÉCOUVRIR L'INTERFACE D' XD

- L'écran d'accueil
- Barre de menus et barre d'outils
- Les panneaux de propriétés
- Moodboard

LES PLANS DE TRAVAIL ET REPÈRES

- Ajouter et gérer les plans de travail
- Manipuler les grilles et les repères

LES FORMES

- Créer des formes simples
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil Plume
- Créer une icône

LES TEXTES

- Saisir du texte
- Importer des fichiers textes
- Gérer les styles de textes

LES IMAGES

- Importer des images
- Créer des masques

LES COULEURS

- Utiliser et gérer les couleurs
- Créer des dégradés de couleurs
- Générer des couleurs

LA GRILLE DE RÉPÉTITION

- Utiliser et gérer une grille de répétition
- Fournir la grille de répétition avec du texte et des images

RÉALISER UN ÉCRAN D'ACCUEIL D'APPLICATION MOBILE

- Conception d'une version papier ou maquette filaire détaillée
- Réalisation de l'interface sous Adobe XD

SYMBOLES ET KIT UI

- Créer et manipuler les composants
- Sélectionner et utiliser des kits UI
- Créer deux écrans d'application mobile (connexion/inscription)

PROTOTYPER

- Créer des interfaces responsives
- Définir un parcours utilisateur
- Créer les liens d'interactions
- Prévisualiser l'interface
- Définition de positions fixes
- Créer des incrustations
- Animation automatique
- Utilisation des gestes tactiles

PARTAGER

- Créer des liens de partage
- Déposer des commentaires
- Partage d'un prototype sur le web
 - * partager les spécifications techniques (style guide)

TESTER

- Enregistrer une vidéo des interactions
- Installer l'application Adobe XD
- Tester le prototype en direct
- Visualisation sur tablette et smartphone

LES PLUG-INS

- Téléchargements et installations de plug-Ins

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