



<b>OBJECTIFS</b> > Identifier les particularités de l'UX design et de l'UI design > Acquérir les notions essentielles d'ergonomie et de prototypage	<b>DURÉE</b> 35 heures
	<b>PUBLICS</b> Etudiant(e), Salarié(e), Demandeur d'emploi, Entrepreneur (se)
	<b>PRÉ-REQUIS</b> Maîtrise de l'outil internet
	<b>ÉVALUATION</b> Formation basée sur l'apprentissage pratique Évaluation tout au long de la formation
<b>MODALITÉS D'ACCÈS À LA FORMATION</b> Entretien préalable + devis	<b>VALIDATION</b> Attestation de formation

## CONTENU DE LA FORMATION

### PLANNING :

#### Formation en groupe :

- > Du 31.01 au 04.02.2022
- > Du 09.05 au 13.05.2022
- > Du 25.07 au 29.07.2022
- > Du 06.10 au 12.10.2022
- > Du 05.12 au 09.12.2022

**Formation individuel et / ou à distance :** Planning personnalisé sur devis

### TARIFS :

**Autofinancement :**  
adhésion\* + 262,50 €

**Prise en charge par un organisme** (AGEFIPH, CPF, Pôle emploi, entreprise, OPCO...) :  
525 €

**Formation en individuel:**  
1050 €

\* Adhésion annuelle, acquittable une seule fois quelque soit le nombre de formations suivies

- **INTRODUCTION**
  - Définition : site Internet, Ergonomie, Navigation
  - Présentation des standards et contraintes : HTML/CSS
  - Contraintes, formats, couleurs et logiciels
  - Périphériques de capture et d'affichage : modes colorimétrique / résolutions et exceptions
  - Le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
  - Les types d'images : Bitmap et Vectoriel
  - Photoshop, Illustrator, Bridge et les objets dynamiques
  - Présentation des principaux formats graphiques : PSD, EPS, PDF, JPEG, PNG et GIF
  - Compression et optimisation
  - Tendances du web actuel

- **L'UX DESIGN**
  - Qu'est-ce que l'UX Design ?
  - Qu'est-ce qu'une expérience ?
  - Fondements de l'UX Design
  - Enjeux et valeur ajoutée de l'UX Design dans le monde digital
  - La gestion de projet intégrant de l'UX Design (vs gestion de projet classique) : acteurs, plannings, budgets, livrables

- **PARAMÉTRAGE ET CRÉATION DU DOCUMENT DE BASE**
  - Définition de la grille
  - Mise en place d'un fond
  - Création de la colonne de contenu
  - Création de l'entête
  - Création de la barre de menu
  - Création du pied de page
  - Mise en place du contenu & partenaires
  - Choix des couleurs de la charte graphique en fonction d'éléments existants
- **ERGONOMIE - LES FONDAMENTAUX**

- Fondements de l'ergonomie
- Définitions : utilité, utilisabilité, affordance, efficacité, efficience, etc
- Bases du fonctionnement cognitif de l'être humain (vision, mémoire, cognition)
- Conception centrée utilisateur : bonnes pratiques et recommandations ergonomiques
- Critères ergonomiques pour la conception et l'évaluation de la qualité ergonomique

### CRÉATION DE DESIGN D'APPLICATIONS (WIREFRAMES) ET PROTOTYPAGE AVEC ADOBE XD

- Comprendre l'interface du logiciel
- Comprendre la notion de calque
- Créer des formes (rectangles, ellipses, )
- Utiliser l'outil Texte
- Exporter vos designs
- Utiliser la grille de répétition et le Pathfinder
- Rendre vos design Dynamiques

### APPLICATION

Exercices pratiques

Contenu indicatif, adaptable en fonction de vos besoins