








UI/UX Designer

 Durée	21 heures - 3 jours
 Niveau	Découverte
 Public	Directeurs artistiques, graphistes, rédacteurs, développeurs, consultants, responsables et chefs de projets multimédias
 Pré-requis	Notions des logiciels de PAO, connaissance des outils numériques
 Objectifs pédagogiques de la formation	Connaître les spécificités de l'UX : différencier UI et UX. Concevoir un produit en prenant en compte les besoins et les contraintes de ses utilisateurs. Savoir utiliser les outils de zoning, de maquettage et d'interaction. Conduire une séance de test utilisateur.
 Animateur/ Formateur	Créatrice multimédias spécialisée en design d'expérience utilisateur et ergonomie visuelle des IMH
 Modalités et pédagogie	Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation - Programme entièrement personnalisé avec des cas pratiques et études de cas, Quizz - Support Stagiaire - Attestation de fin de stage.

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

Programme 1/2

Jour 1

Approche user centric

- ▶ Processus et méthodologie Design thinking
- ▶ Connaître ses utilisateurs
- ▶ Appliquer les bonnes pratiques de prototypes

Analyse de l'activité des utilisateurs

- ▶ User research : recueil et traitement des données
- ▶ Outils empiriques : focus group, questionnaires et récits d'expériences
- ▶ Outils d'expérimentation : user tests
- ▶ Outils d'idéation : observation de terrain, entretiens, tri par cartes, personas et gabarit (six-up)
- ▶ Les différents types de prototypes selon les usages

Ateliers : idéation

- ▶ Tri de cartes (Card sorting)
- ▶ Recherche iconographique

Jour 2

Principes d'ergonomie et de design d'expérience

- ▶ Reconnaître et définir l'UX ainsi que l'ergonomie
- ▶ Faire la différence entre UX et UI
- ▶ Notions d'usabilité
- ▶ Comprendre le principe d'affordance

Organisation structurale des interfaces

- ▶ Loi 2005, devoir d'accessibilité pour le web
- ▶ Accessibilité, adaptabilité et personnalisation
- ▶ Règles typographiques fondamentales
- ▶ Hiérarchisation et niveaux d'arborescences

Ateliers : personas et scénario d'activité

- ▶ Profils utilisateurs et personas
- ▶ Temporalité de l'UX
- ▶ Parcours utilisateurs et scénario d'usage


KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL

 Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022
 Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75
 11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris - 01.83.56.08.28 - info@kouros.fr - www.kouros.fr


K-2022-v1.0 27/09/2022

Programme 2/2

Jour 3

L'expérience, un processus psychologique

- ▶ Organisation et structure des interfaces : cheminement du regard
- ▶ Psychologie cognitive : heatmap
- ▶ Point de convergence : emotional design, strategy content, interaction
- ▶ Théorie de l'engagement : Hook model canvas

Le digital aujourd'hui

- ▶ Évolution des interfaces digitales
- ▶ Tendances design, direction artistique
- ▶ Formalisation des livrables : charte graphique web, print, vidéo, interactivité, contenu

Ateliers : idéation

- ▶ Wireframing

Évaluation des connaissances acquises