



Initiation à l'UX/UI

Description

Cette formation vous introduit aux principes fondamentaux de l'UX (Expérience Utilisateur) et de l'UI (Interface Utilisateur), deux domaines essentiels pour la conception de produits numériques intuitifs, conviviaux et efficaces. Vous apprendrez les concepts clés de l'UX/UI, les meilleures pratiques de conception centrée sur l'utilisateur, ainsi que les outils et les techniques pour créer des interfaces attrayantes et fonctionnelles.

Objectifs

- Comprendre les différences entre l'UX et l'UI et leur importance Apprendre les principes de base de la conception centrée sur l'utilisateur et son impact sur l'expérience utilisateur.
- Maîtriser les techniques de recherche utilisateur, d'analyse des besoins et de définition des personas.
- Découvrir les outils et les méthodes de prototypage pour créer des maquettes interactives et des wireframes.
- Acquérir des compétences pour évaluer et améliorer l'ergonomie, la navigation et l'esthétique des interfaces utilisateur.

Programme

- Introduction à l'UX/UI : Concepts et Objectifs
- Conception Centrée sur l'Utilisateur : Recherche, Analyse des Besoins, et Définition des Personas
- Architecture de l'Information : Organisation des Contenus et Navigation
- Conception d'Interface Utilisateur : Principes de Base et Bonnes Pratiques
- Prototypage et Wireframing : Création de Maquettes Interactives
- Évaluation et Amélioration de l'UX/UI : Tests Utilisateurs et Feedback

Profil Ciblé

Cette formation s'adresse aux designers UX/UI, aux développeurs web, aux chefs de projet, aux entrepreneurs, et à toute personne souhaitant comprendre les principes de base de l'UX et de l'UI pour améliorer la qualité et la convivialité de ses produits numériques. Aucune expérience préalable en conception UX/UI n'est requise.

Exemples d'application

Conception d'interfaces utilisateur pour des applications mobiles, des sites web et des logiciels. Élaboration de parcours utilisateur et de scénarios d'utilisation pour améliorer la navigation et l'ergonomie

Modalités

Disponibilité sur demande. Ingénierie pédagogique (adaptation de contenu) et pré-évaluation comprise. Post-évaluation en option. Formation adaptée aux PSH.



Tout public



2 jours



Validation
(TP, ateliers, QCM)



Sur devis



Appliquer Figma à mon projet

Description

Cette formation pratique vous plonge dans l'univers de Figma, un outil de conception d'interface utilisateur et vous apprend à exploiter ses fonctionnalités pour concevoir, prototyper et collaborer efficacement sur vos projets de design. Vous découvrirez les principes de base de Figma, les meilleures pratiques de conception, ainsi que les techniques pour créer des maquettes interactives et des prototypes fonctionnels.

Objectifs

- Comprendre les fonctionnalités clés de Figma et son utilité dans le processus
- Apprendre à créer et à organiser des projets de design dans Figma,
- Maîtriser les techniques de conception d'interface utilisateur, de création de maquettes et de prototypage interactif avec Figma.
- Découvrir les fonctionnalités de collaboration en temps réel de Figma pour travailler efficacement avec des collègues et des clients.

Programme

- Introduction à Figma : Fonctionnalités et Avantages
- Création et Organisation de Projets : Calques, Pages et Composants
- Conception d'Interface Utilisateur : Outils de Dessin, Styles et Grilles
- Prototypage Interactif : Liaisons, Animations et Interactions
- Collaboration en Temps Réel : Partage de Projets et Commentaires
- Exportation et Partage de Designs : Assets et Specs pour le Développement

Profil Ciblé

Cette formation s'adresse aux designers UX/UI, aux développeurs web, aux chefs de projet, aux entrepreneurs, et à toute personne souhaitant utiliser Figma pour concevoir des interfaces utilisateur attrayantes et fonctionnelles. Aucune expérience préalable avec Figma n'est requise, mais une connaissance de base des principes de conception d'interface utilisateur serait un avantage.

Exemples d'application

Conception d'interfaces utilisateur pour des applications mobiles, des sites web et des logiciels avec Figma. Prototypage interactif pour tester et valider des concepts de design avant le développement.

Modalités

Disponibilité sur demande. Ingénierie pédagogique (adaptation de contenu) et pré-évaluation comprise. Post-évaluation en option. Formation adaptée aux PSH.



Tout public



2 jours



Validation
(TP, ateliers, QCM)



Sur devis