



FORMATIONS LONGUES

INITIATION

BEST-OF

Ref. : FCCW0118

Durée :
14 jours - 98 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 4990
€ HT

Code Dokelio : 123645

UX/UI DESIGNER

Concevoir et réaliser des maquettes ou prototypes de sites selon les usages UX en vigueur

Le designer UX et le designer UI sont au cœur de la conception d'un produit digital. Le designer UX imagine un parcours utilisateur et réalise des maquettes fonctionnelles, en cohérence avec les besoins utilisateurs et les normes d'ergonomie. Le designer UI imagine une direction artistique et réalise des maquettes graphiques, en cohérence avec l'identité visuelle du produit et les normes d'esthétique.

Ces deux métiers, incarnés tantôt par un binôme, tantôt par une seule personne, sont les garants de la bonne expérience utilisateur sur le site ou l'application mobile.

Que vous soyez graphiste ou directeur artistique, développez vos compétences en webdesign, maîtrisez les méthodes et outils de conception et apprenez à concevoir une interface de A à Z avec le parcours certifiant designer UX/UI.

Points forts de la formation webdesigner :

- Accès à la version professionnelle de Figma pendant toute la durée de la formation, pour pouvoir utiliser les fonctionnalités collaboratives du logiciel
- Accès au compte Slack de la formation pour communiquer facilement avec les intervenants et les autres apprenants
- Plusieurs temps d'échange sur les travaux réalisés pour recueillir les avis des intervenants et des autres apprenants
- Projet en situation réelle : refonte UX et UI d'un site e-commerce

Important : prévoir 4 à 6 jours en dehors de la formation pour travailler sur le projet.

OBJECTIFS

Concevoir des maquettes fonctionnelles répondant aux besoins des utilisateurs et aux normes UX en vigueur.

Concevoir des maquettes graphiques et des composants d'interface en répondant à des recommandations visuelles et aux normes UI en vigueur.

Savoir appliquer les méthodologies UX et la démarche projet à l'issue de la formation webdesigner.

POUR QUI ?

- Graphistes souhaitant se former au graphisme web
- Chefs de projet souhaitant monter en compétence en design UX et UI
- Tout public ayant les compétences prérequis.

PRÉREQUIS

- Être très à l'aise sur informatique et sur le web (savoir utiliser les logiciels de bureautique type suite Office ou Google Drive, savoir naviguer sur internet mobile, être familier des réseaux sociaux...)
- Avoir des compétences en design graphique ou communication visuelle *
- Savoir choisir et utiliser des éléments graphiques (couleurs, typographie, images) au sein d'un objet de communication
- Avoir des notions sur les outils de PAO (Photoshop, Illustrator ou InDesign)
- Avoir une sensibilité à l'ergonomie web
- Savoir travailler à la fois en équipe et en autonomie

Dossier soumis à étude de candidature

COMPÉTENCES ACQUISES



- Connaître et utiliser les conventions UX et UI
- Exploiter le travail de recherche UX et UI (audit, interviews utilisateur, benchmark)
- Concevoir des maquettes fonctionnelles au format desktop et mobile
- Concevoir des maquettes graphiques au format desktop et mobile
- Concevoir une librairie de composants
- Prototyper des maquettes et créer des micro-interactions
- Maîtriser Figma
- Travailler avec les parties prenantes d'un projet web (UX researcher, Lead UI, développeurs)

PROGRAMME

Architecture et développement, Design UX, Design UI, Figma (Module 1- 7 jours) :

Architecture et développement (1 jour)

- Les standards : le web d'aujourd'hui, l'hébergement
- Les architectures techniques : les langages en présence, HTML, CSS, JavaScript, PHP, CMS
- Intégration : création simple d'une page Web

Étude de cas et analyse de sites

Design UX (2 jours)

- Introduction: qu'est-ce que l'UX Design ? A quoi ça sert ?
- La démarche UX (le double diamant) et les livrables
- Comprendre ses utilisateurs: qui sont-ils ? Quels sont leurs objectifs ?
- Conventions UX et règles pour créer de bonnes interfaces (heuristiques de Nielsen, Gestalt, lois de Fitts/Hick...)
- Wireframes et prototypes: pourquoi et comment faire ?
- Collaboration: comment travailler avec les différentes parties prenantes d'un projet

Design UI (2 jours)

- Contextualiser le design d'interface :
 - Spécificités du webdesign
 - Histoire du webdesign
- Maquetter une interface :
 - Atomic Design et composants d'interface
 - Layout
 - Responsive design
- Prototyper une interface :
 - États, micro-interactions et animation
- Collaborer autour d'une interface :
 - Travail collaboratif
 - Livrables du designer et design system
- S'inspirer avant de concevoir :
 - Les tendances webdesign

Figma (2 jours)

- Créer et paramétrer des frames, des formes et des textes
- Créer et utiliser des composants et des styles
- Poser une grille de mise en page
- Mettre en forme des éléments avec le padding et l'auto-layout
- Gérer le responsive design avec les contraintes
- Créer et paramétrer des variants de composants
- Créer des interactions entre les pages et les éléments
- Accéder à la community, utiliser des plug in's et des fichiers externes
- Publier un prototype et des assets

Idéation UX & wireframing, idéation UI & maquettage graphique (Module 2 - 6 Jours)

Idéation UX/UI, wireframing (3 jours)

Contexte : projet refonte d'un site e-commerce (sujet attribué)

- Sur la base d'interviews utilisateurs et de benchmark UX fourni, construire un parcours utilisateur
- Réaliser un story mapping
- Concevoir les wireframes des templates-clé au format desktop puis mobile

Idéation UI & maquettage graphique (3 jours)

Contexte : suite du projet de refonte

- Sur la base d'un benchmark UI et d'éléments de marque fournis, élaborer une identité visuelle digitale



- Sur la base des wireframes réalisés, concevoir les maquettes graphiques des templates-clé au format desktop puis mobile
- Fournir un UI kit

Soutenance du projet : (Module 3 - 1Jour)

Déroulement de la soutenance :

- Présenter les livrables réalisés devant un jury (30 min par personne)
- 15 minutes de questions réponses

INTERVENANTS

Guylaine MONNIER

MONTGOMERY CONSEIL - GROUPE ITG

Chloë BREUILLÉ

Chloë BREUILLÉ

Amane SAID IBRAHIM

SAID IBRAHIM

Stéphanie DUCHEMIN

AB Tasty

MOYENS HUMAINS, TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation : Formation en classe virtuelle : Durant la totalité de votre parcours vous aurez accès à FIGMA version payante cette mise en place sera gérée par Abilways - Il est recommandé de se munir d'un double écran. Formation en présentiel : Durant la totalité de votre parcours vous aurez accès à FIGMA version payante cette mise en place sera gérée par Abilways Équipe pédagogique : Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation. Techniques pédagogiques : Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs. Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation. Ressources pédagogiques : Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap



LIEUX ET DATES

À distance

30 janv. au 27 mars 2023

05 juin au 24 juil. 2023

02 oct. au 27 nov. 2023

Paris

04 avr. au 30 mai 2023