

Programme de 5 jours

Formation Webdesign en UX et UI

Découverte du Webdesign

Les métiers du Webdesign et ses différences avec le Print
Comment fonctionne le Web
Comment est construit un site ou une application et comment les mettre en ligne
Comprendre une URL
En parallèle du Design

UX Design : Présentation

L'expérience utilisateur
Le rôle de l'UX Designer

UX Design : Architecture de l'information

Définition
Travailler avec des grilles
Les blocs qui constituent un site ou une application
Les différents types de pages d'un site Web
Les différents éléments d'interface
Les bons sens de lecture
La zone de flottaison
La hiérarchie textuelle
Réussir ses formulaires

UX Design : Le facteur humain

Définition
Le cerveau comme micro-processeur
6 lois liées à la théorie de la forme (Gestalt)
Les neurones miroirs
Les interférences
Les limites cognitives
Les 4 moteurs de séduction

UX Design : Adobe XD

Ouvrir, importer, enregistrer, exporter, partager et fermer un document
L'onglet Design et l'onglet Prototype
La barre d'outils
Le panneau des actifs
Le panneau des plans de travail
Les plans de travail
Les repères Les grilles
Les outils de dessin
Le texte La fluidité responsive
Les colonnes
Les actifs
Les composants
Le prototype
L'animation
Responsiver sa conception

UX Design : Les 7 étapes clés

La stratégie (vision du projet)

Les personas

La taxonomie

L'utilisateur flow

Le croquis

Le wireframe / prototype

Le test utilisateur

L'anticipation

UX Design : Les principes de conception

Le feedback (retour système)

L'affordance

Le mapping

Le guidage

La découverte progressive

L'homogénéité

L'anticipation de l'erreur

La narration (le storytelling)

UI Design : Architecture d'interface

Qu'est-ce que le Design d'interface

Quel est le rôle du Designer d'interface

Pourquoi la qualité graphique doit être au rendez-vous

Les grandes tendances

Le Skeuomorphisme

Le Flat Design

Les devices et les checkpoints

Le responsive

UI Design : Typographie

Définition

Les différents formats

Différence entre police et fonte

Les 5 familles typographiques

Les polices à éviter

Les balises H

Jouer avec les formes et les familles

L'usage des textes

Les sites indispensables

UI Design : Colorimétrie

Définition

Le bon choix de couleurs

Le bon vocabulaire

La règle des 60-30-10

Adobe Color

Les différentes combinaisons

L'importance du contraste

L'exploitation des couleurs
Définition de toutes les couleurs

UI Design : Iconographie

Définition
Dénotation & connotation
Le réalisme
La géométrie
Les signes
Toucher au plus juste
Hiérarchie des composants visuels
Comment choisir la bonne image
La règle de tiers
Le nombre d'or
Les bons outils
Où faire sa veille graphique

Travaux pratiques

Conceptions sur Adobe XD
Wireframe d'une Newsletter
Maquette d'une application
Wireframe & Maquette d'une landing page