

<b>OBJECTIFS</b>	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des scénarios utilisateurs (user flows)</li> <li>• Formuler une architecture d'information</li> <li>• Établir des wireframes des interfaces utilisateurs</li> <li>• Articuler le contenu en choisissant parmi les standards des éléments d'interface.</li> <li>• Construire des prototypes interactifs testables</li> <li>• Fournir les spécifications de design aux développeurs</li> <li>• Définir des métriques d'UX</li> </ul>
<b>PUBLIC</b>	Tout professionnel qui souhaite acquérir des connaissances en UX et UI, que ce soit pour ses propres besoins et/ou ceux d'un tiers, telles que : webdesigner, graphiste, développeur front, collaborateur d'agence de pub et communication amener à développer une interface web ou mobile.
<b>CONTENU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des notions fondamentales : expérience utilisateur (UX), design d'interface utilisateur (UI) et design d'interaction (IxD) ; quelques points de repère : vecteurs vs pixels, design sprints, human-centered design.</li> <li>• Design patterns : la différence entre les applications et les sites.</li> <li>• Responsive design.</li> <li>• Cas pratique : design d'une application mobile.</li> <li>• Revue des règles de composition d'interface selon les standards Material Design de Google.</li> <li>• Utilisation de Sketch et Adobe XD. Tour d'horizon des autres outils utilisés dans ce domaine (InVision, UXPin, Moqups, Proto.io, etc.).</li> <li>• Design specifications: la différence entre une démo de produit et la programmation de celui-ci.</li> <li>• Survol des ressources en ligne: design systems, design principles, contenu en libre accès, communautés.</li> </ul>
<b>PRÉ-REQUIS</b>	<p>Être familier des raccourcis courants et fonctions clés (calques...) des logiciels de la Suite Adobe CC (Photoshop, Illustrator, After Effects...). Disposer d'un Mac si cours est suivi à distance. Bonne compréhension de l'anglais (niveau B1 minimum).</p>
<b>MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT</b>	<p>La formation est organisée sous la forme d'un atelier animé par un formateur spécialiste des techniques Web. Les fonctionnalités et les apports théoriques sont abordés en fonction de l'avancement du travail. Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté. L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices communs et individuels, permettant à l'apprenant de se situer.</p>
<b>SUPPORT DE COURS</b>	Tutoriels vidéos, accès valable 1 année
<b>ORGANISATION</b>	La formation est organisée en groupe de 10 participants au maximum.
<b>DURÉE</b>	6 jours complets
<b>DATES</b>	Se renseigner auprès de l'institut ou consulter notre site internet
<b>HORAIRES</b>	Jours complets : 8h45 - 12h30 et 13h45 - 17h30 soit 7 heures effectives par jour

# UX UI DESIGN

FORMATION D'EXPÉRIENCE UTILISATEURS (UX) & DESIGN D'INTERFACE (UI)

FORMATION BASE À INTERMÉDIAIRE

PAGE 2

---

<b>PRIX</b>	Cours :	Fr. 1'950.-
	E-learning :	Fr. 60.- (Tutoriels vidéos, accès valable 1 année)
	TOTAL :	Fr. 2'010.-

---

**ÉVALUATION  
DES ACQUIS** L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices communs et individuels, permettant à l'apprenant de se situer.

---

**ATTESTATION ET  
CERTIFICATION** Un certificat est délivré au terme de la formation lorsque les critères suivants sont remplis :

- un taux de présence au cours de 80% minimum
- un taux de réussite au test QCM de 70% minimum
- la présentation d'un prototype interactif en fin de formation

Dans le cas où ces conditions ne sont pas remplies, le certificat est remplacé par une attestation dans laquelle figure le nombre de jours de présence du participant.

---