



## Fiche technique DESIGNER UI/UX

### **PUBLIC CONCERNE :**

- Demandeur d'emploi
- Tout public

### **PRE-REQUIS :**

- Connaissances de l'environnement informatique et d'un logiciel de retouche d'images
- Intérêt pour la culture web et le design d'interfaces web
- Sens artistique

### **OBJECTIFS :**

- . Maitriser l'ergonomie et l'expérience utilisateur.
- . Réalisation de support numérique (wireframe, maquette...).
- . Elaboration de sites web.
- . Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication Numérique.

### **RECRUTEMENT :**

Entretien individuel avec un formateur  
Chaque stagiaire doit présenter son CV, son projet professionnel, et éventuellement un book  
Validation des connaissances par tests informatiques

### **Renseignements administratifs :**

Contact : Gaël GEIGER  
Tel : 04 67 15 01 66 - Fax : 04 67 99 52 20  
email : [contact@objectif3w.com](mailto:contact@objectif3w.com)

**Lieu :** OBJECTIF 3W Sarl Formatage Languedoc  
Parc Scientifique Agropolis 1 - 2214 boulevard de la Lironde  
34980 MONTFERRIER SUR LEZ

### **Organisation :**

### **Dates d'exécution :**

### **Lieu de formation :**

### **Validation :**

### **Moyens pédagogiques :**

### **Financier :**

Parcours individualisé : 10 stagiaires dont 3 rémunérés  
A DEFINIR  
1008 heures en centre et 200 heures en entreprise  
OBJECTIF 3W - Sarl Formatage Languedoc  
Parc Scientifique Agropolis - 2214 boulevard de la Lironde  
34980 MONTFERRIER SUR LEZ  
Formation qualifiante  
1 ordinateur adapté par stagiaire  
AFDAS

### **Programme de formation :**

#### **MODULE I : LES PRINCIPES DE L'UI/UX – 70 heures**

- 1/ Fondamentaux du design d'interaction
- 2/ Comprendre l'expérience
- 3/ Le rôle de l'UI/UX Designer
- 4/ Histoire des IHM
- 5/ Histoire du design d'expérience
- 6/ Le Design Thinking
- 7/ L'architecture de l'information
- 8/ L'ergonomie des interfaces
- 9/ L'accessibilité
- 10/ Le multi-device

#### **MODULE II : COMPRENDRE L'UTILISATEUR – 210 heures**

- 1/ Processeur humain / Psychologie cognitive
- 2 / Analyse des besoins
- 3 / Les personas
- 4 / Modèles mentaux et User Journeys
- 5/ Analyse des recherches / Interprétation des résultats
- 6/ Scénarios utilisateurs
- 7/ Questionnaires / Études / ITW / Observations / Focus group

### **MODULE III : CONCEPTION ET METHODOLOGIE – 623 heures**

PROCESSUS (140h)

- 1/ La stratégie de contenu
- 2 / Tri de cartes
- 3 / La navigation
- 4 / La démarche heuristique
- 5/ Sketching
- 6/ Wireframing
- 7/ L'interface utilisateur (UI)
- 8/ Le prototypage (low et high fidelity)

WEB DESIGN & PAO (343h)

- 1/ Définition des contraintes (Accessibilité , supports)
- 2/ Adobe Illustrator
- 3/ Adobe Photoshop
- 4/ Adobe eXperience Design
- 5/ Design d'interface (Illustrator, Photoshop, eXperience Design, Invision studio)
- 6/ Livrables et documentations pour l'intégration

WEB (140h)

- 1/ HTML5
- 2/ CSS3
- 3/ RWD

### **MODULE IV : LES TESTS UTILISATEURS – 105 heures**

- 1/ Bonnes pratiques
- 2/ Outils
- 3/ Organisation
- 4/ Définition des objectifs
- 5/ Définition du protocole de test
- 6/ Conduite des tests utilisateurs
- 7/ Restitution des résultats de test

### **MODULE IV : PERIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE - 200 heures**