



Fiche technique Innov'Emploi 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 et logique

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

Journée d'information collective :

Le vendredi 4 Juin 2021

Contact : Gaël GEIGER
Tel : 04 67 15 01 66 - Fax : 04 67 99 52 20
email : 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 :

Financeur :

Parcours individualisé : 12 stagiaires dont 3 rémunérés

Du 28/06/2021 au 18/05/2022
1008 heures en centre et 450 heures en entreprise
OBJECTIF 3W - Sarl Formatage Languedoc
Parc Scientifique Agropolis - 2214 boulevard de la Lironde
34980 MONTFERRIER SUR LEZ
Formation professionnalisante
1 ordinateur adapté par stagiaire
Région Occitanie

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 – 658 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 (175h)

- 1/ HTML5
- 2/ CSS3
- 3/ RWD
- 4/ Javascript (interaction avec le DOM)

MODULE IV : LES TESTS UTILISATEURS – 70 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 - 450 heures

