FORMATION - WEB

UX Design avec Figma

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

Durée
5 Jours - 35 Heures

Objectifs
L'UX (User Experience) design est au croisement de compétences telles que le design, la technologie et les sciences humaines. L'objectif est de vous spécialiser sur la conception d'interaction centrée sur l'internaute, d'acquérir de bonnes méthodologies d'ergonomie, de sensibiliser votre esprit d'analyse, de réaliser des gabarits Web et mobile et d'argumenter vos choix lors de présentation.

Taux de satisfaction pour l'année 2024 : 4,5/5 ?

Pré-requis
Connaitre l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels.

Modalités d'inscription
L'admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

Méthode pédagogique
Formation présentielle et/ou distancielle durant laquelle seront alternés explications théoriques et exercices pratiques.

Matériel pédagogique
Un ordinateur Mac ou PC par personne équipé de la dernière version du logiciel Figma.
Support de cours fourni.

Modalités d'évaluation

Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.

Public

Webdesigner. Graphiste. Directeur artistique. Concepteur ou développeur de sites ou d'applications mobiles. Chef de projet web. Chef de projet numérique multisupports. Chef de projet digital, etc.

Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

Programme

Comprendre l'UX design

Les principes de conception

- Le feedback
- Affordance et mapping
- Le guidage
- La découverte progressive
- Homogénéité et anticipation de l'erreur
- La narration

Le design thinking

- Définition
- Les méthodes d'idéation

Exercice

- Atelier d'idéation basé sur la refonte d'un site

Architecturer l'information

Architecture de l'information

- L'arborescence
- Croquis
- Zoning
- Wireframe
- Storyboard
- Les grilles
- Les types d'interface
- Sens de lecture
- Zone de flottaison
- Fil d'Ariane

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

- Zoning de bloc
- L’usage des textes et pictogrammes
- Hiérarchie textuelle et SEO
- Les formulaires

Réaliser un prototype le prototype

- Définition
- Les 4 étapes
- L’anticipation

Les bases du projet

- La stratégie
- Devices et checkpoints
- Veille fonctionnelle
- L’innovation
- Les personas
- La taxonomie
- L’user flow
- Le mockup
- Le prototypage
- Le design
- Le maquettage / Test utilisateur

Exercice

- Appliquer la méthodologie vue précédemment pour la homepage d’un site ecommerce. De la stratégie jusqu’au croquis.

Prototyper avec Figma

Découvrir Figma

- Découverte de l’interface
- Utiliser les plans de travail
- Dessiner des formes

- Plan de travail responsif
- Comprendre les actifs
- Comprendre les composants
- Créer un prototype ou un wireframe
- Animer son prototype

Exercice

- Réaliser un prototype à partir du croquis ébauché.

Concevoir une application

Exercice 1 : Stratégie et définition des objectifs

- La stratégie
- Les devices
- Les veilles fonctionnelles
- Les personas
- La taxonomie
- L'user flow

Exercice 2 : Ébauche graphique de 3 pages (croquis)

Exercice 3 : prototypage sur Figma au format mobile

Mise à jour le 18 février 2025