



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Formation UI/UX : Optimiser les UI et les UX pour la conception logicielle

Objectifs de la formation UI et UX

Une expérience Utilisateur (UX) est un domaine émergent de la conception de logiciel centrée sur l'utilisateur qui priorise les interactions de l'utilisateur lors de la création et de la maintenance de sites Web et d'applications. Ce domaine prend en compte des pratiques centrées sur l'utilisateur, des outils et des techniques de test permettant d'améliorer le design, les interfaces, les graphiques et l'utilisabilité globale du produit fini. La conception d'UX dicte aussi un processus itératif et collaboratif entre les concepteurs, les développeurs, les clients et les utilisateurs finaux, processus similaire à ce que l'on trouve dans les méthodes agiles. Ceci est fait à travers l'utilisation de prototypes de produits itératifs, les tests des utilisateurs et l'analyse des données pour créer les idées et la direction du produit. L'UX peut aussi être étendue pour englober tous les aspects des interactions du client ou de l'utilisateur avec l'entreprise, ses services et ses produits (touch points). Une interface utilisateur bien conçue signifie un utilisateur satisfait. Pour créer des interfaces utilisateur efficaces et intuitives, les développeurs doivent créer des UX (User eXperience) associant fonctionnalités et utilisabilité d'une application à la fois dans un environnement mobile et de bureau. Cette formation vous apporte les compétences et les techniques pour mettre en oeuvre un processus de conception des UX efficace dans votre entreprise.

Concrètement à la fin de ce stage vous saurez :

- Produire une expérience utilisateur (UX) avec l'application tenant compte de ses besoins
- Créer des personas et des récits pour piloter la création des interfaces graphiques (UI)
- Exploiter les modèles et les design patterns d'UX pour développer un design fonctionnel

À qui s'adresse cette formation ?

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015
Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com
Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Public :

Cette formation profite à toute personne impliquée dans la création d'interface utilisateur pour les applications Web : concepteurs, développeurs et chefs de projets. Les parties prenantes des applications tels que les chefs de projets, les chefs de produits ou les business analysts non directement impliqués dans le processus de conception pourront tirer profit de cette formation afin de comprendre l'importance de la conception d'une UX, les idées que les parties prenantes doivent fournir au process ainsi que les résultats qu'ils peuvent en attendre.

Prérequis :

Des connaissances de base du développement et de la conception d'applications sont supposées acquises.

Contenu du cours UI et UX

Élaboration de la conception de l'UX

Créer un processus de conception

Choisir des outils de création de processus (lean ou autres)

Identifier les parties prenantes pour obtenir leur adhésion et leur engagement

Ébauche des personnes et des scénarios

Prendre conscience de l'utilisateur Explorer la réalité de l'utilisateur

Évaluer ce qui est important pour le public

Examiner les détails qui influenceront la conception de l'UX

Hierarchiser les personnes Rédiger les scénarios Caractéristiques d'un scénario pertinent

Évaluer le modèle mental de l'utilisateur

Identifier le point de gratification de l'utilisateur Établir le contexte Prendre du recul pour observer l'expérience dans sa globalité

Créer un scénario à partir de la tâche et du contexte

Prendre conscience des spécificités de l'UX mobile

Créer une structure de site visible

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Organiser l'UI Créer des catégories pour développer des systèmes d'étiquetage

Élaborer le design initial Créer les différents niveaux de l'UI

Enrichir les artefacts des informations

Définir la structure de navigation

Ajouter des fonctions de recherche et de défilement Concevoir la structure de

navigation Analyser les éléments de haut niveau

Spécifier l'étiquette de navigation

Création d'un design statique

Exploiter les processus de modélisation Générer des options pour la conception initiale

Distinguer les maquettes basse-fidélité / haute-fidélité Gérer les tâches complexes Créer des interactions complexes

Guider les utilisateurs avec le feedback et le feedforward

Rendre accessibles les informations complexes

Intégrer des indicateurs visuels dans le design de l'interface

Appliquer le modèle de gestion des erreurs en trois étapes Composer l'expérience interactive

Intégrer les design patterns d'UX Évaluer les tâches communes de l'UX

Choisir les design patterns d'UX en fonction des attentes des utilisateurs et du vocabulaire

utilisé pour les interactions Guider les utilisateurs avec le feedback et le feedforward Composer

un modèle basse fidélité Le rôle de la cartographie, des wireframes et des storyboards

Mise en œuvre des cartographies

Créer des wireframes avec les principaux composants de l'interface

Documenter les décisions pour apporter de la valeur aux parties prenantes Conception pour les

appareils mobiles Traiter le contexte mobile Intégrer les fonctionnalités de l'expérience mobile dans une interface mobile

Façonner les tâches dans le contexte mobile Développer un design mobile Faire des ajustements pour gérer l'impact de l'ubiquité et de l'omniprésence

Utiliser des options pour rendre les applications mobiles Création d'un modèle dynamique

Réaliser un prototype de l'interface utilisateur Travailler avec des prototype

Combiner l'utilisabilité, les facteurs humains et les besoins des parties prenantes

Élaborer le design initial en fonction de ces trois perspectives

Créer des scripts générant des interactions pour identifier les limites de l'UX Développer un

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

design haute-fidélité Composer l'expérience interactive

Mettre en œuvre des fonctions de navigation intégrées supplémentaires

Éviter les interfaces peu conviviales

Peaufiner le design via les tests

Préparation aux tests Le rôle du test d'utilisabilité dans l'affinage du design de l'UX

Préparer les tests d'utilisabilité basés sur les objectifs Réaliser des tests d'utilisabilité

Travaux Pratiques

Cette formation est ponctuée de divers Travaux Pratiques tels que : - Définir les personnes représentant les membres clés de chaque public - Développer les scénarios que les personnes exécuteront - Créer des modèles en utilisant des wireframes, un storyboarding, et des prototypes interactifs - Prendre en charge les interactions complexes avec le design patterns