



Durée : 06 Mois

Programme de Formation **CONCEPTEUR DESIGNER UI**

4



PROGRAMME DE FORMATION EN CONCEPTION UI DESIGNER

OBJECTIFS :

- Maîtriser les principes fondamentaux du design graphique et de la communication visuelle
- Créer des interfaces utilisateur attrayantes et ergonomiques
- Développer des sites web statiques et des prototypes d'interfaces mobiles
- Utiliser des logiciels professionnels de conception UI tels que Figma et Adobe XD
- Se familiariser avec les langages front-end HTML, CSS et Javascript

PUBLIC CIBLE :

Ce programme s'adresse aux personnes souhaitant devenir concepteur UI, aux infographistes et graphistes souhaitant élargir leurs compétences, ainsi qu'aux développeurs web souhaitant acquérir des notions de design UI.

PREREQUIS : Avoir des connaissances de base en informatique et en design graphique est un atout, mais pas obligatoire.

MODULE 1 : FONDEMENTS DU DESIGN GRAPHIQUE ET DE LA COMMUNICATION VISUELLE

Leçon 1 : Introduction au design graphique

- A. Les principes de base du design graphique
- B. Les différents types de design graphique
- C. Le rôle du design graphique dans la communication

Leçon 2 : La couleur en design

- A. La théorie des couleurs
- B. La psychologie des couleurs
- C. L'harmonie des couleurs

Leçon 3 : La typographie en design

- A. Les différents types de polices
- B. Le choix des polices pour un projet
- C. La hiérarchie typographique

MODULE 2 : CONCEPTS DE BASE DU DESIGN UI

Leçon 4 : Introduction au design UI

- A. Qu'est-ce que le design UI ?
- B. Les principes du design UI
- C. Les différents éléments d'une interface utilisateur

Leçon 5 : Ergonomie et interaction

- A. Les principes d'ergonomie en design UI
- B. L'interaction utilisateur
- C. Les tests d'utilisabilité

Leçon 6 : Responsive design

- A. Les principes du responsive design
- B. Concevoir des interfaces pour différents écrans
- C. Tester le responsive design

MODULE 3 : CREATION D'INTERFACES UTILISATEUR AVEC DES OUTILS PROFESSIONNELS

Leçon 7 : Introduction à Figma

- A. L'interface utilisateur de Figma
- B. Les outils de base de Figma
- C. Créer des prototypes d'interfaces avec Figma

Leçon 8 : UI Design avec Adobe XD

- L'interface utilisateur d'Adobe XD
- Les outils de base d'Adobe XD
- Créer des prototypes d'interfaces avec Adobe XD

Leçon 9 : Compléments en UI Design

- A. Systèmes de design
- B. Design d'icônes
- C. Design d'animations

MODULE 4 : DEVELOPPEMENT DE SITES WEB STATIQUES ET DE PROTOTYPES MOBILES

Leçon 10 : Introduction au HTML 5

- A. Les structures de base du HTML 5
- B. Les éléments HTML 5
- C. Créer des pages web simples avec HTML 5

Leçon 11 : Introduction au CSS 3

- A. Les sélecteurs CSS
- B. Les propriétés CSS
- C. Styliser des pages web avec CSS 3

Leçon 12 : Introduction au Javascript

- A. Les bases du langage Javascript
- B. Manipuler le DOM avec Javascript
- C. Créer des interactions avec Javascript

Leçon 13 : Conception de site web statique avec Mobirise

- A. L'interface utilisateur de Mobirise
- B. Créer des pages web avec Mobirise
- C. Publier un site web statique

MODULE 5 : MISE EN PRATIQUE ET PREPARATION AU

METIER

Leçon 14 : Réalisation de projets UI complets

- A. Mettre en pratique les compétences acquises
- B. Réaliser des projets UI complets du début à la fin
- C. Présenter ses projets

Leçon 15 : Préparation au métier de concepteur UI

- A. Les compétences recherchées par les recruteurs
- B. Créer un portfolio de réalisations
- C. Rechercher des opportunités d'emploi