



# FORMATIONS

RÉFÉRENTIEL  
JUILLET 2020



Sophie Gex  
06 09 94 47 45  
sgex@sokiwa.fr  
www.sokiwa.fr  
Lyon

> estimation temps

## ERGONOMIE

|  |                      |
|--|----------------------|
| Théorie de l'ergonomie web + digest  | > 7 h                |
| - Définitions de l'ergonomie, de l'utilisabilité   |                      |
| - Normes et conventions : heuristiques de Nielsen, recommandations de Bastien et Scapin, norme AFNOR Z67-133-1 |                      |
| - Théories de la Gestalt, loi de Fitts, concept d'affordance, nombre magique de Miller, loi de Hick            |                      |
| - Méthodologie et critères de l'audit ergonomique  |                      |
| Réaliser une audit ergonomique, d'un site desk / mobile + grille de Bastien & Scapin                           | > 1 h installation   |
| - expérimentation  | > 4 h                |
| - présentation orale + corrections   | > 20' + 20' / groupe |
| Battle d'ergonomie   | > 1 h installation   |
| - expérimentation  | > 4 h                |
| - battle + corrections   | > 20' + 20' / groupe |
| Recommandation ergonomique + wireframe   | > 1 h installation   |
| - expérimentation  | > 4 h                |
| - présentation orale + corrections   | > 20' + 20' / groupe |

## WIREFRAME

|                                       |                      |
|---------------------------------------|----------------------|
| Zoning                                | > 2h                 |
| Shadow wireframing / wireframe carbon |                      |
| - expérimentation                     | > 4 h                |
| - présentation orale + corrections    | > 20' + 20' / groupe |
| Observation et analyse des structures |                      |
| - expérimentation                     | > 4 h                |
| - présentation orale + corrections    | > 20' + 20' / groupe |
| Atomic design, design system          | > 2h                 |
| Designer une wireframe                |                      |
| - expérimentation                     | > 4 h                |
| - présentation orale + corrections    | > 20' + 20' / groupe |

## DESIGN EMOTIONNEL

|  |      |
|--|------|
| Théorie du design émotionnel + digest                            | > 4h |
| Connotation Typographies / Psychologie des couleurs / animations |      |

## PROCESS UX

|   |                      |
|---|----------------------|
| Définition de l'UX design + digest  | > 7 h                |
| Posture, déontologie et éthique de l'UX designer  |                      |
| Découvrir / analyser / entretiens des utilisateurs / agent cover /                                  | > 1 h installation   |
| - expérimentation   | > 4 h                |
| - restitution + corrections   | > 20' + 20' / groupe |
| Définir / persona / modélisation du parcours utilisateur : storyboard, user journey, experience map | > 1 h installation   |
| - expérimentation   | > 4 h                |
| - restitution + corrections   | > 20' + 20' / groupe |
| Idéation / concevoir / six to one   |                      |
| - expérimentation   | > 4 h                |
| - restitution + corrections   | > 20' + 20' / groupe |
| Itération / tester / entretiens et tests utilisateurs /   |                      |
| - expérimentation   | > 4 h                |
| - restitution + corrections   | > 20' + 20' / groupe |

## PRODUCTION GRAPHIQUE PRINT

|  |            |
|--|------------|
| Histoire du graphisme / logo / affiche / mise en page print  | > 7 h - 8h |
| Théorie de la forme imprimé  | > 7 h - 8h |
| Illustrator / dessin vectoriel / typographie / illustration / pictogramme / ...<br>- expérimentation   | > 22h -28h |
| Photoshop / retouche photographique / photomontage / animation / ...<br>- expérimentation  | > 22h -28h |
| Indesign / conception de supports de communication print<br>- expérimentation / création de supports de type affiche, flyer, dépliant, badges / Création de PDF normalisés pour impression professionnelle | > 22h -28h |

## CRÉATION UI

|  |              |
|--|--------------|
| Culture du design web<br>- Skeuomorphisme / Flat / Neumorphisme / Atomic design / Design systeme / Material design / ...   | > 4h         |
| Définition de L'UI<br>- Les formats du WEB / Les standards technique<br>- Les bons usages du graphisme / L'utilisation des couleurs / Typographie et polices de caractères / Photos et images d'illustration               | > 4h - 6h    |
| Zoning / wireframes / maquettes<br>- expérimentation   | > 4h<br>> 8h |
| Illustrator / dessin vectoriel / typographie / illustration / pictogramme / ...<br>- expérimentation   | > 22h -28h   |
| Photoshop / retouche photographique / photomontage / animation / ...<br>- expérimentation / création de bannières web, de pictogrammes, de logos, d'icônes, d'illustrations simples en flat design, gifs animés, mêmes ... | > 22h -28h   |
| Préparation des fichiers en vue de l'intégration web   |              |
| Prototypage, Xd, invision, Figma   | > 22h -28h   |

## TECHNIQUE DE CRÉATIVITÉ

Animation de Design Thinking  
Brain storming / Méthode de concassage / Méthode SCAMPERR / Défectuologie / les 6 chapeaux  
Mind Map / facilité graphique

## VEILLE ET TENDANCE

Méthodologie de veille  
Trouver ses outils  
Recherche sémantique  
Expérimentation

## SUPERVISION

Accompagnement et coaching, gestion de projet avec un «client»

## ÉVALUATION

création et rédaction de sujet de partiel ou d'examen