

# Certificat

## Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs



## Certificat

### Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/informatique/cours/conception-programmation-interfaces-utilisateurs](http://www.techtitute.com/fr/informatique/cours/conception-programmation-interfaces-utilisateurs)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

Les sites web que vous visitez pratiquement tous les jours doivent être intuitifs et fonctionnels. Sans être tout à fait conscient, cela génère une expérience satisfaisante, car il donne la possibilité à l'utilisateur de trouver ce dont il a besoin rapidement et sans effort. C'est l'expérience utilisateur, ce programme génère des connaissances spécialisées dans la conception de ces expériences. Ce programme traite de la recherche et de l'analyse de l'expérience d'utilisation, notamment par l'évaluation d'opinions subjectives, l'évaluation heuristique et des outils d'analyse spécifiques. Il aborde ensuite la phase de prototypage en utilisant les outils appropriés pour cela, entre autres questions d'intérêt.





“

*Ce Certificat vous permettra de combiner l'efficacité des méthodes d'apprentissage les plus avancées avec la flexibilité d'un programme créé pour s'adapter à vos possibilités de dévouement, sans perdre en qualité"*

Ce Certificat a pour objectif d'étudier et d'analyser le comportement des utilisateurs, leurs interactions avec les différents systèmes et l'impact qu'ils causent sur leur vie et sur la prise de décision. Il est donc nécessaire de comprendre les besoins des utilisateurs pour créer des expériences réussies et significatives. Un concepteur UX doit donc appliquer différentes méthodes, techniques et outils pour trouver des solutions à des problèmes spécifiques et offrir une navigation intuitive aux utilisateurs.

En outre, il approfondit la conception d'interfaces et d'architectures de l'information en abordant le concept de facilité d'utilisation (pour qu'elles soient compréhensibles, concises et rapidement apprises), ainsi que celui d'accessibilité (pour qu'elles puissent être utilisées par le plus grand nombre d'utilisateurs possible, en accordant une attention particulière aux personnes souffrant d'un handicap). Enfin, il examine la relation qui existe entre SEO et UX et établit comment élaborer des guides de style en fonction des différents éléments qui les composent.

La conception UX est un facteur pratiquement indispensable dans tout produit ou service numérique et avec une grande perspective d'avenir professionnel, est en constante évolution en raison des changements et des mises à jour effectuées fréquemment par les technologies qui y sont impliquées.

Ce Certificat a été créé par une grande diversité d'enseignants, chacun d'entre eux étant expert dans son domaine, avec une grande expérience et avec des contenus spécialisés dans chacun de leurs domaines. Être dans un format 100% en ligne, l'élève n'aura pas à renoncer à ses obligations personnelles ou professionnelles. Une fois le programme terminé, l'étudiant aura mis à jour ses connaissances et sera en possession d'un diplôme de Certificat de prestige incroyable qui lui permettra d'avancer personnellement et professionnellement.

Le **Certificat en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Conception et Programmation des Interfaces des Personnages
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Approfondir vos connaissances dans le domaine des technologies informatiques en incluant dans votre corpus de connaissances les aspects les plus avancés de ce domaine de travail"*

“ *Tous les sujets et domaines de connaissances ont été rassemblés dans un programme complet et d'une actualité absolue, pour amener l'élève au plus haut niveau tant théorique que pratique* ”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Réussissez avec les meilleurs et acquérez les connaissances et les compétences dont vous avez besoin pour vous lancer en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs.*

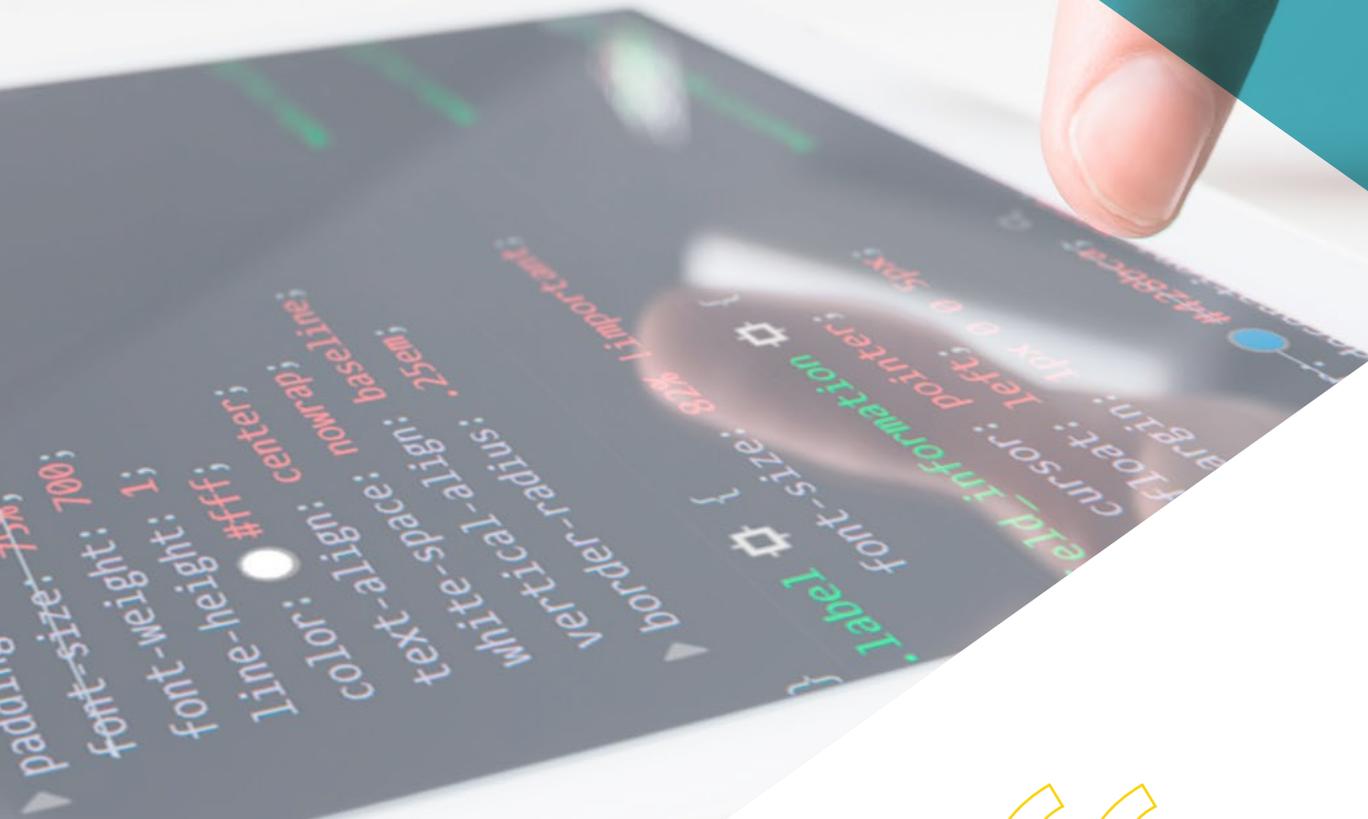
*Une occasion unique de se spécialiser dans la conception et la programmation de sites web avec des professionnels renommés ayant des années d'expérience dans le secteur.*



# 02 Objectifs

Grâce à une approche de travail totalement adaptable à l'étudiant, ce Certificat l'amènera progressivement à acquérir les compétences qui le propulseront vers un niveau professionnel supérieur. L'objectif de cette spécialisation est de former des professionnels de la Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs, avec les connaissances et les compétences nécessaires pour exercer leur activité, en utilisant les protocoles et les techniques les plus avancés du moment. Une formation unique conçue par des professionnels ayant une vaste expérience dans le secteur.





“

*Un programme complet et de pointe qui vous permettra d'avancer progressivement et complètement dans l'acquisition des connaissances dont vous avez besoin pour intervenir dans ce secteur"*



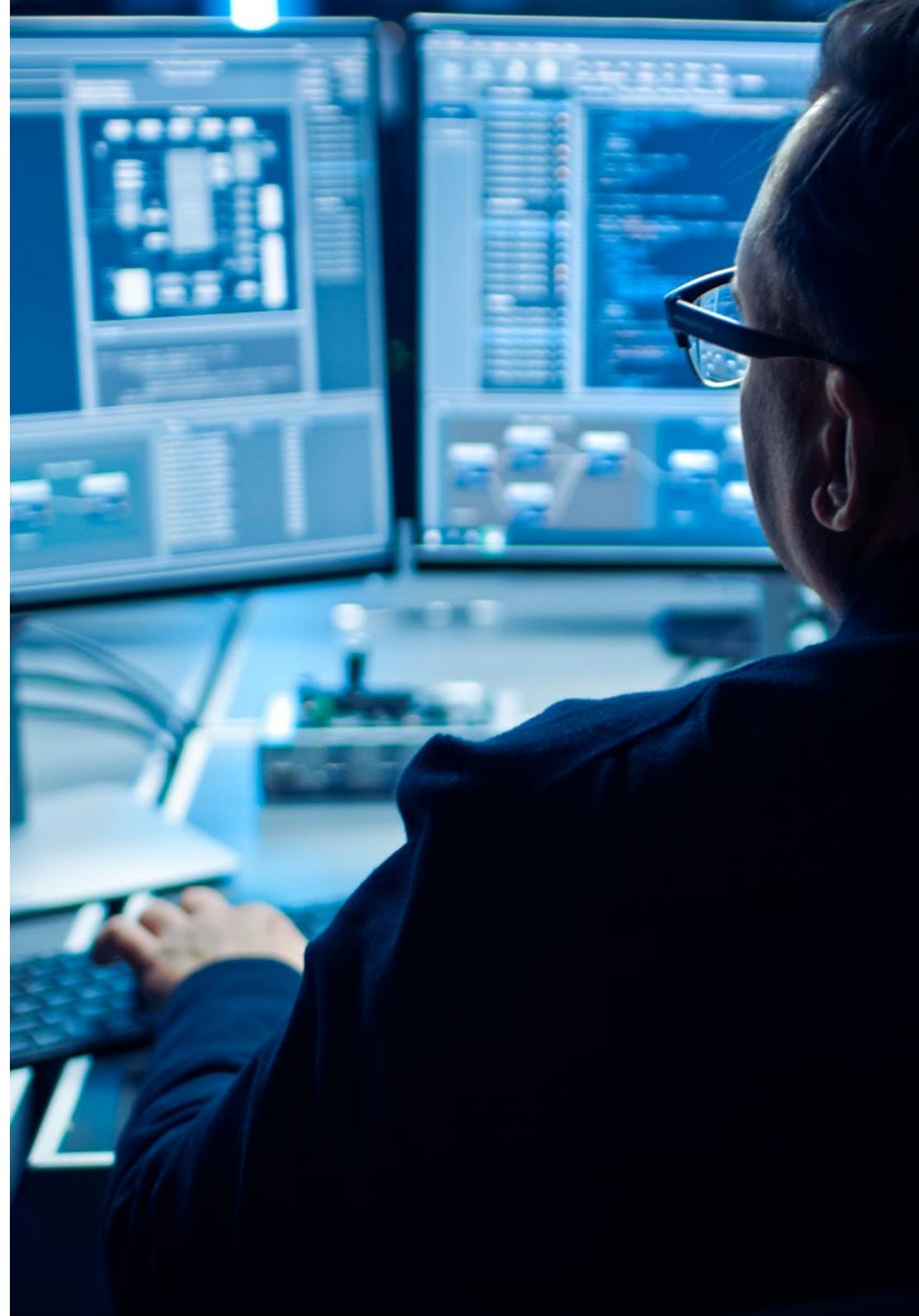
## Objectifs généraux

---

- ◆ Analyser l'importance de l'expérience utilisateur en tant que discipline permettant d'appréhender avec succès la technologie, la conception et l'interaction
- ◆ Déployer les phases de conception de l'expérience utilisateur
- ◆ Appliquer les principaux outils, méthodes et techniques de recherche pour concevoir des expériences numériques centrées sur l'utilisateur
- ◆ Créer des environnements numériques attrayants, utilisables et accessibles pour une expérience utilisateur satisfaisante

“

*Ce Certificat apporte une valeur complémentaire aux études antérieures de tout ingénieur informaticien qui souhaite une formation spécialisée de qualité en sécurité des sites web”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Détecter les besoins et les modèles de comportement des utilisateurs sur le web
- ◆ Interpréter les données d'analyse pour prendre des décisions
- ◆ Appliquer les différentes méthodologies et outils centrés sur l'utilisateur
- ◆ Identification et mise en oeuvre des principes d'utilisabilité pour concevoir des applications efficaces et performantes
- ◆ Soulever les éventuels handicaps de l'utilisateur à prendre en compte pour offrir un environnement accessible
- ◆ Développer les différentes théories, principes et types de conception web
- ◆ Détail des différentes méthodes de prototypage
- ◆ Prévoir des erreurs dans les interfaces et être en mesure de réagir lorsqu'elles se présentent
- ◆ Organiser et hiérarchiser les informations sur le web
- ◆ Offrir une navigation intuitive à l'utilisateur
- ◆ Obtenir une vue de l'UX Writing au-delà de l'écriture
- ◆ Établir la relation entre l'expérience utilisateur et le positionnement organique (SEO)
- ◆ Détermination des objectifs et du processus d'élaboration des guides de style

# 03

## Direction de la formation

Dans sa maxime d'offrir une éducation d'élite pour tous, TECH a fait appel à des professionnels de renom afin que l'étudiant acquière des connaissances solides dans la Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs. C'est Certificat dispose d'une équipe hautement qualifiée et dotée d'une grande expérience dans le secteur, qui offrira les meilleurs outils à l'étudiant dans le développement de ses compétences pendant le Certificat. Ainsi, les étudiants ont les garanties nécessaires pour se spécialiser à un niveau international dans un secteur en plein essor qui les catapultera vers la réussite professionnelle





“

*Une formation complète de grand intérêt pour le professionnel de l'informatique, qui vous permettra de rivaliser avec les meilleurs du secteur”*

## Direction



### M. Gris Ramos, Alejandro

- Directeur de Persatrace, agence de développement web et de Marketing numérique
- Directeur du Talent Club
- Ingénieur Informatique UNED
- Master en Digital Teaching and Learning Tech Education
- Master en Hautes capacités et éducation inclusive
- Directeur du développement commercial à Alenda Golf
- Directeur du Service d'Ingénierie des applications web chez Brilogic
- Planificateur web dans le Groupe Ibergest
- Logiciel/développeur web dans Reebok France



## Professeurs

### M. Méndez Martínez, Brandon

- ◆ Conception et développement web - HIADIS Diplômé en Ingénierie Multimédia par l'Université d'Alicante
- ◆ Traitement du Langage Naturel (PLN) - GPLSI (Université d'Alicante)
- ◆ Master en Développement d'Applications et Services Web par l'Université d'Alicante
- ◆ "Analysis of gamification techniques to learn complex subjects through collaborative applications" - Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology
- ◆ "Grams: a web application for learning and generating creative language" - INTED2017 Proceedings
- ◆ Recherche sur les Technologies du Langage Humain (TLH) - GPLSI (Université d'Alicante)

“

*Un excellent cadre d'enseignement pour les professionnels qui veulent s'améliorer dans leur profession"*

# 04

## Structure et contenu

Le programme a été conçu sur la base de l'efficacité éducative, en sélectionnant soigneusement les contenus pour offrir un cours complet, qui inclut tous les domaines d'étude essentiels pour atteindre une réelle connaissance du sujet. Avec les dernières mises à jour et aspects du secteur. Un syllabus a donc été établi dont les modules offrent une large perspective en Création et Programmation de Interfaces utilisateur. Dès le premier module, les étudiants verront leurs connaissances s'élargir, ce qui leur permettra de se développer professionnellement, sachant qu'ils peuvent compter sur le soutien d'une équipe d'experts.



“

*Une Certificat de haute formation qui permettra à l'élève d'avancer rapidement et régulièrement dans l'acquisition de connaissances, avec la rigueur scientifique d'un enseignement de qualité globale"*

## Module 1. Conception et programmation d'interfaces utilisateur

- 1.1. Expérience Utilisateur
  - 1.1.1. Expérience Utilisateur (UX)
  - 1.1.2. Conception de Interface (UI)
  - 1.1.3. Design d'Interactions (IxD)
  - 1.1.4. Contexte et nouveaux paradigmes
- 1.2. Conception d'interfaces utilisateurs
  - 1.2.1. Le design et son influence sur l'UX
  - 1.2.2. Psychologie de la conception de sites web
  - 1.2.3. *Design Thinking*
  - 1.2.4. Types de design web
    - 1.2.4.1. Conception fixe
    - 1.2.4.2. Conception élastique
    - 1.2.4.3. Conception des liquides
    - 1.2.4.4. Conception réactive
    - 1.2.4.5. Conception flexible
  - 1.2.5. Design System & Atomic Design
- 1.3. Recherche sur les utilisateurs ou UX Research
  - 1.3.1. UX Research
  - 1.3.2. Importance et processus
  - 1.3.3. Recherche et analyse
  - 1.3.4. Évaluation heuristique
  - 1.3.5. *Eye Tracking*
  - 1.3.6. Test A/B
  - 1.3.7. *Crazy Egg*
  - 1.3.8. *Card Sorting*
  - 1.3.9. *Customer Journey*
  - 1.3.10. Autres techniques
- 1.4. UX Writing
  - 1.4.1. UX Writing
  - 1.4.2. UX Writing vs. Copyrighting
  - 1.4.3. Utilisations et avantages
  - 1.4.4. Microcopie
  - 1.4.5. Écrire pour le web



- 1.5. Conception d'interaction et prototypage web
  - 1.5.1. Phase de prototypage
  - 1.5.2. Méthodes
    - 1.5.2.1. Sketches
    - 1.5.2.2. Wireframes
    - 1.5.2.3. Mockups
  - 1.5.3. Flux de navigation
  - 1.5.4. Interaction
  - 1.5.5. Utilisation d'outils en ligne
- 1.6. Utilisabilité
  - 1.6.1. Impact de l'utilisabilité sur l'expérience utilisateur
  - 1.6.2. Métriques
  - 1.6.3. Essais
    - 1.6.3.1. Tests internes d'utilisabilité
    - 1.6.3.2. Test d'utilisabilité à distance sans modérateur
    - 1.6.3.3. Test de convivialité à distance modéré
  - 1.6.4. Outils d'évaluation
- 1.7. Accessibilité
  - 1.7.1. Accessibilité du web
  - 1.7.2. Bénéficiaires
  - 1.7.3. Handicap
    - 1.7.3.1. Déficience visuelle
    - 1.7.3.2. Déficience auditive
    - 1.7.3.3. Handicap moteur
    - 1.7.3.4. Trouble de la parole
    - 1.7.3.5. Handicap cognitif
  - 1.7.4. Directives sur l'accessibilité des contenus web
    - 1.7.4.1. WCAG 2.1 et priorités
    - 1.7.4.2. Perceptible
    - 1.7.4.3. Opérations
    - 1.7.4.4. Compréhensible
    - 1.7.4.5. Robuste
  - 1.7.5. Outils et techniques d'application
- 1.8. Architecture de l'information
  - 1.8.1. Systèmes organisationnels
  - 1.8.2. Systèmes d'étiquetage
  - 1.8.3. Systèmes de navigation
  - 1.8.4. Systèmes de recherche
- 1.9. SXO: UX et SEO
  - 1.9.1. Similitudes entre l'UX et le SEO
  - 1.9.2. Facteurs SEO
  - 1.9.3. Impact et avantages de l'optimisation de l'UX pour le SEO
  - 1.9.4. Conseils UX pour améliorer le référencement
- 1.10. Guide de style
  - 1.10.1. Objectifs
  - 1.10.2. Contexte
  - 1.10.3. Palette de couleurs
  - 1.10.4. Typographie
  - 1.10.5. Iconographie
  - 1.10.6. Composants
    - 1.10.6.1. Composants de base
    - 1.10.6.2. Composants complexes
  - 1.10.7. *Mise en page*
  - 1.10.8. Cohérence et identité
  - 1.10.9. Extensions des services publics
  - 1.10.10. Exemples



*Une formation unique qui se distingue par la qualité de son contenu et l'excellence de son équipe pédagogique"*

# 05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

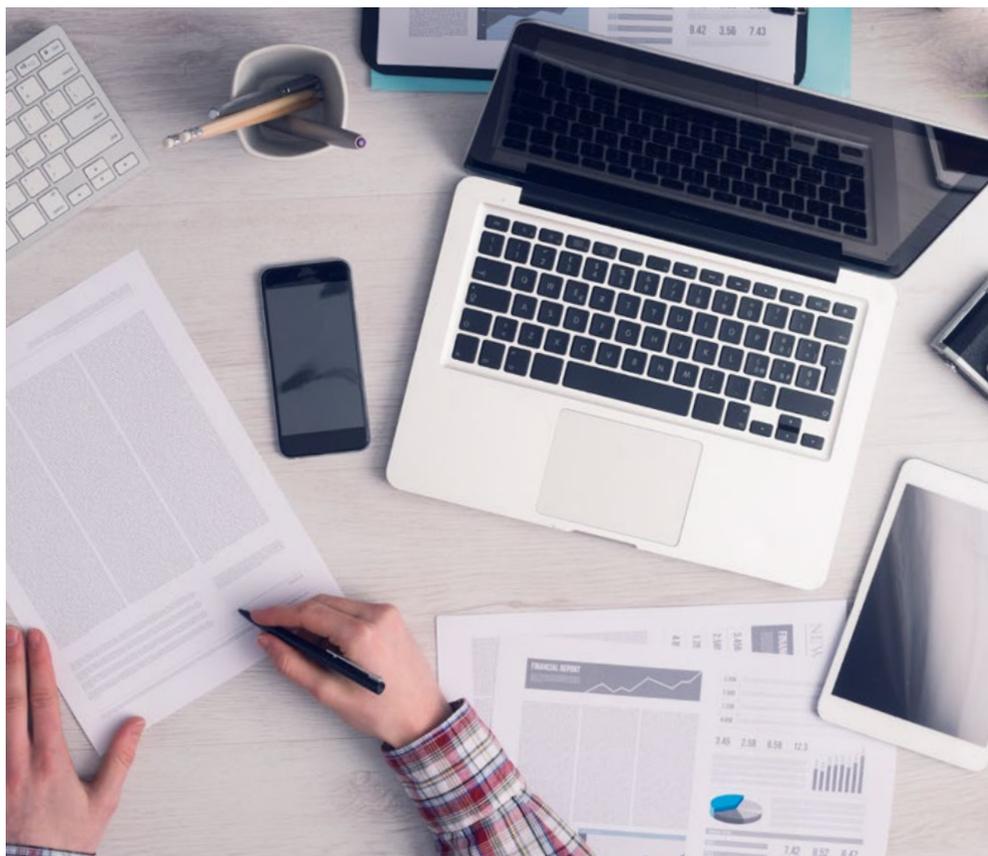
Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



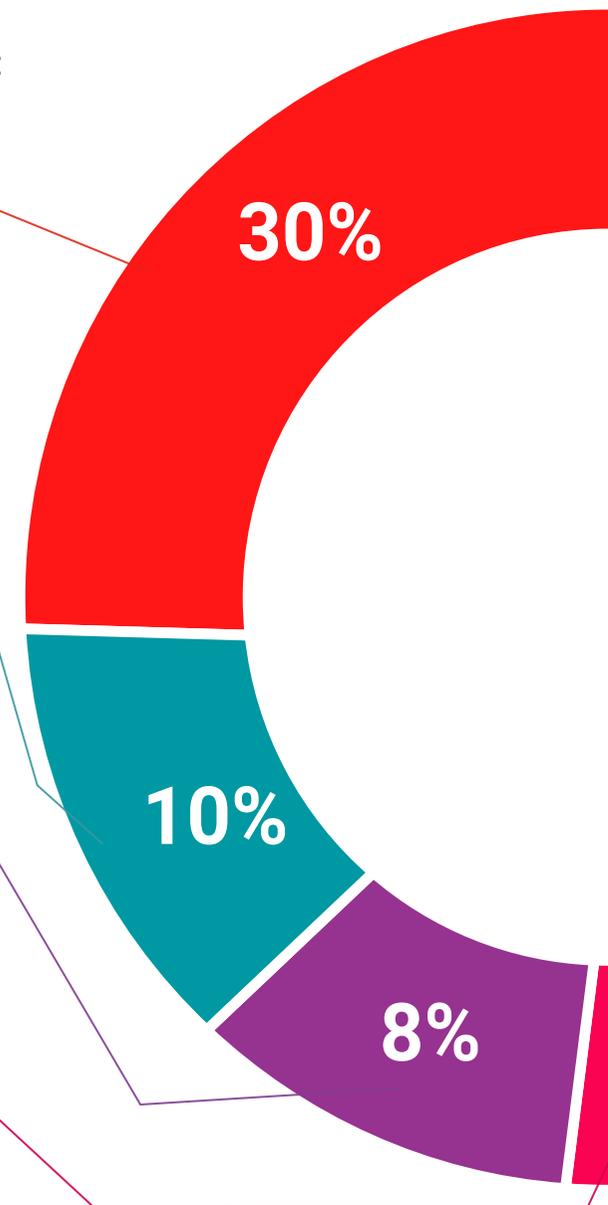
#### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Case studies**

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



**Résumés interactifs**

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Dépassez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”*

Le **Certificat en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engager

**tech** université  
technologique

Certificat

Conception et  
Programmation des  
Interfaces Utilisateurs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs