

# 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/ingenierie/cours/conception-programmation-interfaces-utilisateurs](http://www.techtitute.com/fr/ingenierie/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

L'utilisateur des sites web et des applications est le destinataire final de tout le travail de programmation et de conception de tous les aspects d'un service en ligne. Pour cette raison, il est nécessaire que l'utilisateur final puisse utiliser confortablement le site web et comprendre le fonctionnement de tous les éléments fournis. Par conséquent, se spécialiser dans la conception d'interfaces utilisateur et la convivialité est une tâche essentielle pour pouvoir offrir aux clients et aux entreprises les meilleures solutions lorsqu'il s'agit d'attirer les utilisateurs et de rendre compréhensibles et utilisables les éléments qui composent un service numérique.





*Les interfaces sont la face visible d'un service numérique: ne les négligez pas et devenez un expert de ce Certificat"*

Bien que l'importance d'une bonne interface dans un service en ligne tel qu'un site web ou une application soit souvent négligée, il s'agit de l'un des éléments les plus importants pour faire de ce service un succès. Sans une interface esthétique, propre, ordonnée et conviviale, l'utilisateur qui la parcourt ne restera pas assez longtemps pour utiliser les différentes options proposées, ou ne comprendra pas son fonctionnement.

C'est pourquoi il faut des experts qui savent appliquer des solutions personnalisées et spécifiques en matière de conception d'interfaces de sites web. Les éléments qui composent une interface sont souvent conçus sans tenir compte de l'usage qu'en feront les personnes qui n'ont pas de connaissances avancées en informatique ou en ingénierie. Les spécialistes peuvent connaître leur code, mais ce code doit être traduit en options simples et intuitives pour les utilisateurs ordinaires.

Ainsi, ce Certificat en Conception et Programmation des Interfaces Utilisateurs propose non seulement d'apprendre tout ce qui est nécessaire pour réaliser une bonne conception et une bonne programmation d'interfaces, mais aussi de prendre conscience de l'importance de cet aspect lorsqu'il s'agit de faire en sorte qu'un site web soit bien accueilli par l'utilisateur ou qu'il soit expulsé pour avoir une conception hostile.

Le programme de ce diplôme est complet et approfondi, et a une orientation pratique qui permettra au professionnel d'appliquer rapidement les connaissances apprises, ce qui rend le transfert de connaissances fluide et l'apprentissage ne reste pas théorique.

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:

- ◆ Contenu spécialisé, axé sur la mise en évidence de l'importance des interfaces Internet
- ◆ Un programme axé sur la pratique, guidé par les meilleurs enseignants
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vos clients voudront à nouveau travailler avec vous lorsqu'ils auront découvert votre maîtrise de la Conception d'Interfaces"*

“

*Vous n'utiliserez pas non plus un site web dont l'interface est mal conçue, apprenez à améliorer cet aspect et devenez le professionnel préféré de vos clients"*

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.

*Le meilleur contenu, appliqué à des cas pratiques.*

*Apprenez à programmer et à concevoir des interfaces et devenez un développeur web complet.*



# 02 Objectifs

Les objectifs de ce programme visent à enseigner aux étudiants les outils et les connaissances qui les aideront à concevoir et à programmer les meilleures interfaces utilisateur, afin qu'ils soient des professionnels respectés par leurs clients et leurs employeurs.



“

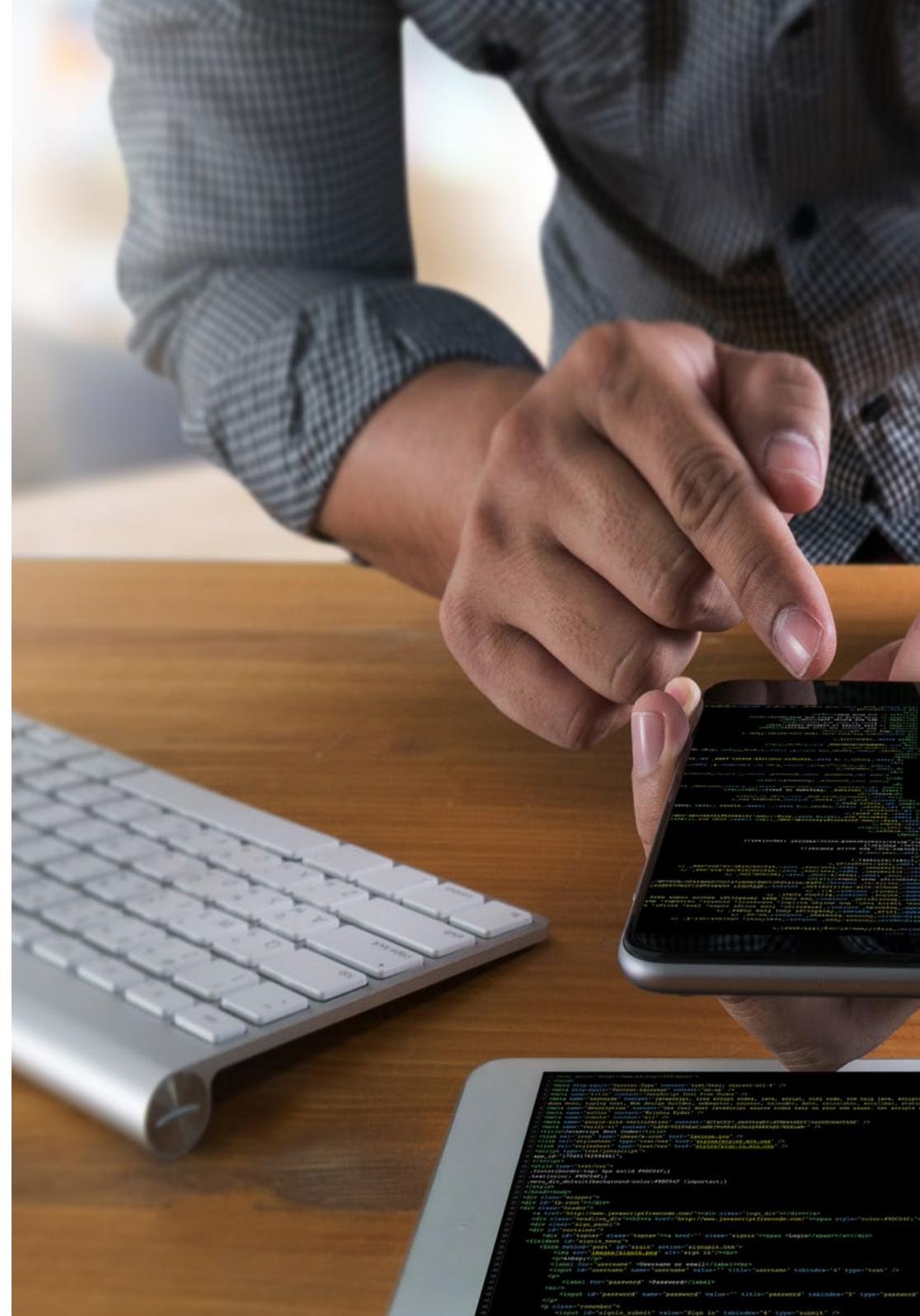
*TECH sait que vous voulez vous améliorer et couvrir plus de terrain: ce Certificat est la réponse”*



## 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

“ *TECH vous aide à atteindre vos objectifs en vous offrant le meilleur enseignement spécialisé* ”





## 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

Les meilleurs enseignants, dotés d'une vaste expérience professionnelle dans le domaine de la conception et du développement d'interfaces utilisateur, fournissent aux étudiants les meilleurs outils et connaissances afin qu'ils puissent relever les défis auxquels ils doivent faire face dans un environnement aussi changeant et compétitif que celui de la programmation et de la programmation web en particulier.



“

*Les meilleurs experts vous offrent  
leurs connaissances pour vous  
aider à réussir professionnellement”*

## 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 de Développement Commercial à Alenda Golf
- ◆ Directeur du Service d'Ingénierie des Applications Web chez Brilogic
- ◆ Planificateur Web dans le Groupe Ibergest
- ◆ Programmeur Logiciel/Web chez Reebok Espagne

## Professeurs

### M. Méndez Martínez, Brandon

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

### M. Vicente Miralles, David

- ◆ (CSO) Responsable Stratégies Expansion dans 'ICU Medical Technologies'
- ◆ (PDG) Directeur exécutif / Co-fondateur dans "CE Informatique"
- ◆ Enseignant/Formateur dans des entités privées
- ◆ Diplôme d'Ingénieur Technique Informatique de l'Université Miguel Hernández de Elche
- ◆ Ingénieur du Développement chez Computer Elche
- ◆ (COO) Responsable des Opérations dans "VinoTrade"

### **M. Del Moral García, Francisco José**

- ◆ Security Analyst. Page Group
- ◆ Diplôme d'Ingénieur des Technologies de Télécommunications, Université de Grenade. Spécialité Systèmes de Télécommunication
- ◆ Master en Sécurité Informatique, Université Internationale de La Rioja
- ◆ Roche Sanitaire (Cyber Security Analyst)
- ◆ Allianz Technology (Information Security Analyst)
- ◆ Clover Technologies (IT Security Airbus Defence and Space)
- ◆ EVERIS (Solutions Assistant)

### **M. Boix Tremiño, Jorge**

- ◆ Fondateur de HostingTG, Société de Services d'Hébergement Web professionnel
- ◆ Fondateur de GrupoTG, Société de Services de Marketing Numérique et de Conception Web
- ◆ Co-fondateur de WebOnline Store, Société de Création d'Affaires Dropshipping numériques
- ◆ Nortempo, formateur dans le domaine de la Programmation et des Stratégies Marketing
- ◆ Intergon2000, Concepteur graphique
- ◆ Ibertex, Concepteur graphique
- ◆ Xion Animation, Chef de Projet Informatique
- ◆ Kingest, Directeur des Ventes et du Marketing
- ◆ Ingénieur Informatique par l'UNED
- ◆ Prix de l'Excellence Entrepreneuriale de l'Institut d'Excellence Professionnel en 2019
- ◆ Médaille Européenne du mérite au travail pour le parcours professionnel par l'Association Européenne pour l'Économie et la Compétitivité
- ◆ Étoile d'Or à l'Excellence Professionnelle par l'Institut pour l'excellence professionnelle en 2016

### **M. Alfaro, José**

- ◆ *Team Leader* dans Disneyland Paris
- ◆ Diplômé en Journalisme
- ◆ Cours dans *Project Management Methodologies*

### **M. Herrero García, Diego**

- ◆ Analyste, Gestionnaire et Développeur d'Applications Informatiques
- ◆ Ingénieur Technique Industriel de l'Université de la Rioja
- ◆ Ingénieur Industriel de l'Université de la Rioja
- ◆ Expert Universitaire en Gestion de l'Innovation de l'Université de la Rioja



*Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne"*

# 04

## Structure et contenu

Ce programme a été conçu en tenant compte des applications pratiques de son contenu, afin que les étudiants sachent que les connaissances acquises dans ce Certificat ont une application directe dans leur domaine professionnel. En outre, sa structure, qui va du général au spécifique, aide les étudiants à approfondir peu à peu jusqu'à atteindre des aspects très spécifiques de la conception et de la programmation des interfaces utilisateur.





“

*Un programme conçu pour que vous puissiez appliquer immédiatement vos connaissances dans votre travail”*

## Module 1. Conception et Programmation d' Interfaces de Utilisateur

- 1.1. Expérience Utilisateur
  - 1.1.1. Expérience Utilisateur (UX)
  - 1.1.2. Conception de Interface (UI)
  - 1.1.3. Design d'interaction (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

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 a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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 8 éléments didactiques différents 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 apprenez 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.



“

*Réussissez 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.**





## 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