

UX Design

OBJECTIF : Maîtrisez les fondamentaux de l'UX Design afin de mettre en œuvre la conception centrée utilisateurs, ses outils et méthodes

NIVEAU REQUIS : Avoir une expérience de projet numérique

PUBLIC VISE : Chef de projet web, ergonomiste, webdesigner ou créatif et globalement toute personne souhaitant appréhender les fondamentaux de la conception UX

COMPETENCES VISEES : Comprendre les enjeux de l'UX Design et ce qu'implique, à tous les niveaux, la mise en œuvre de son processus.
Appréhender les méthodes UX et outils disponibles.
Mettre en place les équipes et les workflows adaptés aux contraintes quotidiennes et structurelles.
Communiquer sereinement auprès des différents interlocuteurs

MOYENS PEDAGOGIQUE : Alternance de cours théorique et de cas pratique, possibilité d'adapter les exercices en fonction des besoins des participants. Exercices individuels sur PC. Support pédagogique remis au stagiaire

MOYENS TECHNIQUE : Vidéo projecteurs, imprimante, et ordinateurs équipés du logiciel

MOYENS D'ENCADREMENT : Formateur UX Design avec 5 ans d'expérience

APPRECIATION DES RESULTATS : Exercices pratiques, évaluation orale pour attester des connaissances acquises individuellement en fin de formation et questionnaire de satisfaction en fin de formation

LIEU DE FORMATION : Site client ou à l'extérieur de l'entreprise

MODE D'ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Présentiel en intra entreprise

DUREE : 21 heures

SANCTION : Attestation de formation

Contenu de la formation :

Qu'est-ce que l'ux design ?

Définitions
Principes d'ergonomie digitale
Exemples
Exercices pratiques

Le design thinking

Approche de la méthode
Exercices pratiques

Pourquoi l'ux design et quel roi ?

Les itérations
Exemples
Différences UX/UI
Exercices pratiques

Aborder un projet ux

Comment aborder un brief ? méthode des 5W (atelier)
Les acteurs à prendre en compte
Recherches utilisateurs
Réaliser un questionnaire
Benchmark fonctionnel
Shadowing
SWOT
Exercices pratiques

Les personas

Définir des personas (atelier)
Les points de blocage et les leviers
Exercices pratiques

Parcours utilisateurs

Concevoir des parcours utilisateurs propre aux personas (atelier)
Storyboard et Flowchart
Exercices pratiques

Hiérarchisation et organisation des contenus

Etablir une stratégie des contenus
Auditer les contenus existants
Concevoir une arborescence
Méthode du tri de carte (atelier)
Exercices pratiques

Spécificités du design mobile

Le responsive design
Les grilles (layout)
Changement de dispositif de pointage et gestes
Designer pour le tactile
Les écrans rétina
Exercices pratiques

Human interface guidelines

A quoi servent-elles ?
Aperçu des GUI d'iOS et d'Android
Différences entre iOS et Android
L'image de marque sur mobile
Exercices pratiques

Site mobile ou application

Les différences
Avantages et inconvénients de chaque solution
Exercices pratiques

Wireframing et prototypage

Sketching et idéation (atelier)
Le zoning
Les wireframes
Les prototypes interactifs
Présentation de plusieurs logiciels de prototypage
Exercices pratiques

Tests utilisateurs

Quand et quoi tester ?
Les différentes méthodes
Etablir un protocole de test
A/B Testing
Eye Tracking
Conduire un entretien utilisateur
Exercices pratiques