

Formation UX Design Fondamentaux + Mises en situation

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Connaissance de l'environnement PC ou Mac
■ Objectifs :	Comprendre et maîtriser la méthodologie UX - Intégrer la méthodologie UX dans une interface UI
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	SIT100835-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,92 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr , moncompteformation.gouv.fr , maformation.fr , etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins

Définir l'eXpérience Utilisateur

Définition de l'UX Design

Les chiffres à connaître

Le diagramme de Jesse James Garrett

Le rôle de l'UX Designer

Histoire et UX

Comprendre la clé de l'UX : le facteur humain

Intéraction homme-machine (IHM)

"L'expérience" utilisateur

Le modèle de Mahlke

Les composantes de l'expérience utilisateur

Dynamique temporelle de l'expérience utilisateur

"UX Design" : la conception centrée sur l'utilisateur

Le processeur humain

Les biais cognitifs

La mémoire

La densité informationnelle et ses interférences

La hiérarchie des composants visuels

Les neurones miroirs

L'attention du cerveau

Focus 1 : Les lois en UX

La théorie de la Gestalt, l'extraction d'un schéma

Les lois de la Gestalt

Les lois complémentaires à connaître

Pourquoi utiliser l'UX ?

L'importance de l'UX

Les domaines d'application

L'objectif ultime

S'initier à l'UX Design par la méthode du Design Thinking

L'empathie

La problématique

L'idéation

Le prototypage

Le test

Atelier : Idéation > Comprendre un besoin et proposer une ou plusieurs solution(s)

Maîtriser le processus de conception UX

Les différentes phases du processus de conception UX

Cycle de conception des systèmes interactifs

Présentation du processus

Etape 1 : Planification > Définir le projet et réaliser des recherches préliminaires

Définir son projet

Mener ses recherches

Recruter des utilisateurs

Déontologie et éthique

Atelier : Benchmark

Atelier : Empathy map

Etape 2 : Exploration > Recueillir les besoins des utilisateurs

Les entretiens

Le focus group
L'observation
Le questionnaire exploratoire
Les sondes culturelles

Atelier : Entretien

Focus 2 : Phase d'analyse et de synthétisation
Les personas
L'experience map

Atelier : Persona et experience map

Focus 3 : L'architecture de l'information
Définir l'architecture de l'information
La hiérarchisation
La taxonomie / l'étiquetage
La méthode OOUX
Exemple d'outils

Etape 3 : Idéation > Produire des idées de conception

Le brainstorming
Les cartes d'idéation
Le design studio
Le tri de cartes

Etape 4 : Génération > Formaliser des solutions de conception

Le storyboarding
Le maquettage
La gamification
Le tri de cartes

Focus 4 : Prototyper avec Figma

Atelier : Sketching / zoning / wireframe

Etape 5 : Evaluation > Evaluer de façon itérative les solutions générées

Journal de bord

Complétion de phrases

Courbes d'évaluation UX

Echelles UX

Echelles d'utilisabilité

Test des 5 secondes

A/B Testing

Evaluation des émotions

Réaliser un audit UX / UI ou "Audit ergonomique"

Utiliser les heuristiques

Connaître sa cible

Définir les objectifs de l'audit

Etablir un plan d'actions

Atelier : Réaliser un audit

Workshop PCUX

Choix d'un projet (proposé par Dawan, projet perso ou projet pro)

Mise en situation du Processus de conception UX autour du projet choisi

Notions complémentaires (UX + UI)

Accessibilité

Affordance

Guidelines

Polices

Couleurs

Iconographie

Le design persuasif

Le design éthique

Annexes

Conception d'une application mobile

Retenir les concepts clés

Récapituler les bases du projet

Différencier méthodologies agiles et UX Design