

Formation UX Design : Découvrir et maîtriser l'expérience utilisateur

Durée :	5 jours
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 Comprendre les principes de conception et de prototypage avec logiciels de conception associés : Adobe XD, Figma, etc.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	SIT101856-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Définir l'eXpérience Utilisateur

- Définition de l'UX Design
- Quelques chiffres à connaître
- Les éléments de l'UX
- Le rôle de l'UX Designer

Comprendre la clé de l'UX : le facteur humain

Intéraction homme-machine (IHM)

- "L'expérience" utilisateur
- Modèle de Mahlke
- Dynamique temporelle de l'expérience utilisateur

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

- Le processeur humain
- Les biais cognitifs
- La mémoire
- Les interférences
- La densité informationnelle
- La hiérarchie des composants visuels
- Les neurones miroirs
- L'attention du cerveau

- Focus : Les lois en UX
- L'extraction d'un schéma

Les lois / théories de la Gestalt
Les lois complémentaires à connaître

L'objectif ultime de l'utilisation de l'UX Design

Assimiler la méthodologie : le facteur machine

Les différentes phases du processus de conception UX

Cycle de conception des systèmes interactifs
Présentation du processus

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

L'empathie
La problématique
L'idéation
Le prototypage
Le test

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

Maîtriser le processus de conception UX

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

Définir son projet
Mener ses recherches
Recruter des utilisateurs
Déontologie et éthique

Atelier : Empathy map

Atelier : Interview

Etape 2 : Exploration > Recueillir les besoins des utilisateurs

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

Atelier : Focus group

Atelier : Tri de cartes

Focus 2 : L'architecture de l'information

Définir l'architecture de l'information

La hiérarchisation

La taxonomie / l'étiquetage

La méthode OOUX

Exemple d'outils :

- Les grilles de mises en page
- Le zoning de blocs
- Le sens de lecture
- L'arborescence
- Le fil d'Ariane
- La hiérarchie textuelle et SEO
- SEO / SXO
- Les formulaires
- La ligne de flottaison

Etape 3 : Idéation > Produire des idées de conception

- Le brainstorming
- Les cartes d'idéation
- L'experience map
- Les personas
- Le design studio
- Les techniques génératives

Atelier : Experience map

Etape 4 : Génération > Formaliser des solutions de conception

- Le storyboarding
- Le maquettage
- La gamification
- L'iconographie
- Le tri de cartes
- Le design persuasif

Focus : Point UI

Focus : Prototyper avec Figma

Atelier : Initiation au prototype

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

Atelier : Audit UX d'un site internet existant + proposition d'une ou plusieurs solutions / Audit UX d'une application mobile existante + proposition d'une ou plusieurs solutions

Retenir les concepts-clés

- Le feedback
- L'affordance
- Le guidage
- La découverte progressive
- L'homogénéité
- L'anticipation de l'erreur
- La narration

Récapituler les bases du projet

- La stratégie
- La veille fonctionnelle
- Les devices et checkpoints
- L'innovation
- Les personas
- La taxonomie
- L'user flow
- L'UI Design
- Les test utilisateurs

Découvrir la conception d'une application

- Récap du processus de conception UX
- Déroulé de la mise en situation

Atelier : Conception d'une application mobile

- Focus : Les immanquables app'
- Les avantages de l'UX Design pour les applications

Connaître les méthodes de développement d'une application

- La réflexion
- Les différents modèles de conception
- La collaboration et les collaborateurs

Différencier méthodologies agiles et UX Design

- Qu'est-ce qu'une méthode agile ?
- UX Design VS Méthodes Agiles ?