Formation UX Design Fondamentaux + Mises en situation

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarif :	2 475,00 € (standard) 1 980,00 € (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
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	SIT100835-F
Note de satisfaction des participants:	4,92 / 5

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 intéractifs
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