

Formation UX Design Fondamentaux

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 575,00 € HT (standard) 1 260,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Connaissance de l'environnement PC ou Mac
■ Objectifs :	Comprendre et maîtriser la méthodologie UX Appliquer l'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 :	SIT100834-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,77 / 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

Interaction 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

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

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