

UX DESIGN : VUE D'ENSEMBLE ET MÉTHODES

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Analyser les usages et les besoins. Prendre en compte le facteur humain et la psychologie cognitive. Identifier les méthodologies de conception. Structurer l'information. Travailler en équipe.

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet d'acquérir une vue d'ensemble de la notion d'expérience utilisateur et plus précisément d'identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur, de décrire les méthodes de l'UX Design d'appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces, d'adopter des démarches de conception itératives et d'améliorer la qualité de ses interfaces.

Population visée

Chef de projet numérique, ergonomiste IHM, designer d'interaction, webdesigner ou créatif (CR, DA, DC). Cette formation apporte une vision globale et transverse de l'UX Design, elle ne s'adresse donc pas à des UX Designer déjà en poste.

Pré-requis

Avoir une bonne connaissance en design d'interface.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expert design d'interaction & UX Design.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Qu'est-ce que l'UX design ?

- Définir le terme UX design
- Comparer l'UX design et la conception centrée utilisateur (ISO 9241-210)
- Décrire la méthode du Design Thinking
- Définir la notion de Point noir
- Décrire le processus & le mode itératif de l'UX design
- Identifier l'UX design dans une démarche qualité

L'UX et la stratégie du projet

- Cerner l'expérience utilisateur dans la qualification d'un brief client
- Cerner l'impact stratégique de l'UX design dans la conception d'un produit numérique
- Estimer l'espace fonctionnel d'un produit numérique
- Cerner les étapes essentielles d'une expérience utilisateur
- Prioriser les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet
- Estimer les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet

Identifier les utilisateurs

- Décrire le processus psychologique d'une expérience utilisateur
- Identifier les processus de mémorisation d'un utilisateur
- Identifier les états psychiques d'un utilisateur
- Identifier l'environnement utilisateur
- Décrire la méthode des personas
- Décrire la structure d'une fiche de persona

Atelier 1

- Différencier les profils d'utilisateur d'un produit numérique
- Concevoir des fiches de persona
- Évaluer l'environnement & les états psychiques des utilisateurs

Créer une expérience utilisateur

- Identifier les enjeux du processus d'idéation en UX design
- Décrire les principaux modes d'idéation (six-to-one, workshop, tri des cartes, focus groupe, etc.)
- Décrire les niveaux d'expérience utilisateur
- Identifier les niveaux de dialogue interface & utilisateur
- Envisager la création d'un dialogue interface & utilisateur

Atelier 2

- Créer une expérience utilisateur originale
- Créer le dialogue interface et utilisateur
- Évaluer les niveaux de l'expérience utilisateur

Scénariser une expérience utilisateur

- Décrire les méthodes de création d'histoire d'utilisateur (user story)
- Décrire les principaux modes de storyboarding
- Identifier les points noirs dans une expérience utilisateur
- Identifier les enjeux de l'expérience mobile (smartphone, tablettes)

Atelier 3

- Concevoir l'histoire d'utilisateur d'un produit numérique
- Identifier et résoudre les points noirs de l'expérience utilisateur
- Créer le storyboard d'une histoire d'utilisateur

Concevoir le modèle d'une expérience utilisateur

- Identifier les enjeux de l'utilisation de diagrammes d'alignement
- Énumérer les éléments d'expérience d'une histoire d'utilisateur
- Identifier les enjeux d'expérience globale (environnement connecté, magasin, TV, affichage, etc.)

- Décrire la structure d'un diagramme d'alignement
- Décrire l'utilisation des diagrammes d'alignement

Atelier 4

- Concevoir les diagrammes d'alignement d'une histoire d'utilisateur
- Cerner l'alignement des éléments d'expérience du produit
- Résoudre les problématiques d'alignement

Concevoir le modèles d'interface d'une expérience utilisateur

- Identifier les enjeux de la conception d'interface en UX design
- Décrire les modes de découpage en pages d'une histoire d'utilisateur
- Identifier les enjeux & décrire l'utilisation de wireframe
- Décrire les principes du design émotionnel
- Identifier les enjeux du modèle d'interface mobile & tactile

Atelier 5

- Concevoir le modèle d'interface d'un produit numérique
- Créer des modèles de pages sous forme de wireframe ergonomique
- Estimer l'environnement émotionnel de l'interface
- Envisager le modèle d'interface pour mobile