

Formation UX Design, les fondamentaux

Description de la formation UX Design

L'UX Design (pour "User Experience", expérience utilisateur) fait référence au ressenti d'un utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un objet ou d'un service. Il inclut la finalité stratégique du site, les fonctionnalités de l'application ou le contenu du site qui en découlent, l'enchaînement des pages ou des écrans (design d'intégration ou architecture de l'information), le squelette du site qui va définir la clarté et la lisibilité et enfin l'aspect visuel qui permettra de rendre l'ensemble plus désirable et d'agir principalement sur nos émotions.

Objectifs

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les enjeux de l'UX Design et ce qu'implique sa mise en œuvre
- Appréhender les méthodes UX et les outils disponibles
- Mettre en place les équipes et les workflows adaptés aux contraintes quotidiennes et structurelles
- Communiquer avec les différents interlocuteurs impliqués dans la construction du site ou de l'application.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation s'adresse aux chefs de projets web, ergonomes, webdesigners ou créatifs, ainsi qu'à toute personne désirant acquérir les fondamentaux de la conception UX.

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015
Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com
Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Prérequis :

Pour suivre ce cours UX Design, il est nécessaire de posséder une expérience en projet numérique.

Contenu du cours UX Design

Définitions

Les principes fondamentaux de l'UX Design

Définition de l'UX Design

Expertise vs connaissance des utilisateurs

La pluridisciplinarité

Co-créativité et collaboration

Processus itératif et méthodes

L'ergonomie cognitive et les IHM

Les critères ergonomiques

Mode d'organisation et intervenants

Les parties prenantes et leur participation

Les utilisateurs

L'équipe projet

Comprendre les enjeux associés au design d'expérience

UX et stratégie : impact sur l'identité de marque sur l'expérience du service

Les dark patterns

UX et faisabilité : concevoir sans ignorer le monde réel

UX et esthétique : l'importance du visuel et du graphisme sur le produit

UX et le design émotionnel : les vecteurs clés d'une expérience

Mise en pratique : Réaliser un projet avec la méthodologie du design thinking



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Poser le contexte

Prendre ses marques, comprendre les enjeux et connaître l'objectif à atteindre

Identifier les problèmes, les objectifs

Déterminer les leviers d'opportunités et de valeur

Découvrir les utilisateurs

Écouter ses utilisateurs, observer leurs usages réels et les comparer à l'expression des besoins

Observer le terrain : « Interviews contextuelles »

Observer le terrain : « Interviews classiques »

Mener des focus groups

Étudier l'analytics

Mettre en place des enquêtes

Le diagramme d'affinité

Les personae

Définir le produit

Réaliser des benchmarks

Les parcours utilisateurs

Les expérience maps

Le tri de carte

L'accessibilité, les performances, le multi-device

L'approche « mobile first »

Les spécificités des devices : les mobiles

Les spécificités des devices : les tablettes

Faire des choix et prioriser la mise en œuvre

Générer des idées, innover, co-designer

Brainstorming

Sketching

Six-to-one

D'autres méthodes de brainstorming

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Prototyper l'interface

Le zoning

La chorégraphie des contenus

Le prototypage carton / papier

Le prototypage moyenne définition

Le prototypage haute définition

Guidelines et spécifications

Tester l'interface

Pourquoi il est nécessaire de tester ?

Les méthodes : lab testing (usability testing)

Les méthodes : remote testing

Les méthodes : guerilla testing

L'audit ergonomique