

UX Design

Définir l'ergonomie de sa solution avec les méthodes de l'UX

► Objectifs d'apprentissage

Définir les attentes des utilisateurs et l'ergonomie de sa solution. Décrire les méthodes de l'UX design. Acquérir des compétences pratiques en ergonomie et design d'interfaces. S'appuyer sur des recommandations ergonomiques. La formation est constituée d'apports théoriques et d'exercices pratiques

► Programme de la formation

<p>Définir les éléments de l'expérience utilisateur (Jour 1)</p> <p>> Vision stratégique et méthodes de l'UX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir l'UX design • Pluridisciplinarité • La relation entre l'UX et l'ergonomie • Travailler à l'aide d'itérations • Rôle du Design Sprint • Adapter l'UX aux méthodes Agile • La différence entre l'UX Design et l'UI Design • Les éléments composants l'expérience utilisateur <p>> L'UX et la stratégie du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impliquer les parties prenantes • Les utilisateurs finaux • L'UX et la notoriété d'une marque • Faisabilité : identifier le design qui apportera le plus de valeur • Prendre en compte les objectifs de business • Intégrer l'approche de GV : Design Sprint <p>> Atelier 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler avec la méthode Design Sprint • Mener des interviews • Concevoir des personas <p>Besoins et attentes des utilisateurs (Jour 2)</p> <p>> Design persuasif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte les émotions • Les vecteurs clefs de l'émotion • Design persuasif 	<p>> Atelier 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suite de l'atelier 1 : diverger et converger en Design Sprint • Mettre le design persuasif au service de son interface <p>Améliorer la qualité de l'interface à l'aide de l'ergonomie (Jour 3)</p> <p>> Concevoir et améliorer le produit</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'évaluation ergonomique • Travailler avec les heuristiques de Jacob Nielsen • Travailler avec les critères de Bastien et Scapin <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un benchmark fonctionnel • La méthode de l'UX mapping <p>> Atelier 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse ergonomique • Emettre des recommandations ergonomiques • Sketching de la solution <p>> Définir l'architecture de l'information</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce-que l'architecture de l'information ? • La différence entre tri des cartes ouvert et tri des cartes fermé • Les différents types de structures
---	--



<ul style="list-style-type: none">• Principes de la Gestalt• Rôle du graphisme <p>> Recherche utilisateur</p> <ul style="list-style-type: none">• Panorama des méthodes de la recherche utilisateur• S'y retrouver parmi les méthodes de l'UX• Définir ses personas• Réaliser des interviews• Mettre en place des questionnaires• Tester l'utilisabilité de son site ou de son application <p>> L'importance de l'accessibilité</p> <ul style="list-style-type: none">• Accessibilité, "Web for all" et WAI• Les principaux critères d'accessibilité• Evaluer l'accessibilité d'un site• Rendre les couleurs accessibles <ul style="list-style-type: none">•	<ul style="list-style-type: none">• L'approche hiérarchique• L'approche modulaire• Schèmes d'organisation <p>> Wireframe et Prototype HD</p> <ul style="list-style-type: none">• L'importance du zoning• Principaux modèles d'interfaces• Rappel des composants UI• La méthode du wireframe• Créer des prototypes• Guidelines et spécifications <p>> Atelier 3</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifier son modèle d'interface• Faire le Sketching <p>Réaliser le Wireframe</p>
---	--

► **Public visé**

Développeur, Chef de projet, Product Manager, Responsables fonctionnels, Community Manager, Webmaster, Webdesigner, Directeur artistique

► **Lieu** : Dans vos locaux

► **Pré-requis** :

Avoir une première expérience dans le design de solutions

► **Durée** : 3 jours

► **Intervenant** Pascal M., Expert et Formateur en UX Design

• **Organisation pédagogique**

- Ateliers de mise en œuvre

► **Tarif en inter-entreprise ou intra-entreprise**

- Nous consulter