



PARCOURS CERTIFIANT UX DESIGNER

Intégrer l'expérience utilisateur dans sa méthodologie de conception

CERTIFICAT DE MAITRISE DES FONDAMENTAUX DE L'UX DESIGN OU EXPERIENCE UTILISATEUR

Intégrer les fondamentaux de l'UX Design, s'approprier les méthodologies, tester, itérer et prototyper afin de percevoir l'ensemble des interactions d'un utilisateur quelle qu'en soit la nature, avec un produit ou service.

Sur les deux dernières années le taux de réussite est de 100%

FORMATIONS LONGUES

INITIATION



Ref. : FCUD0419

Durée :
11 jours - 77 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 4990
€ HT
Particulier : 4886 € TTC

Code Dokelio : 86372

OBJECTIFS

- Intégrer les fondamentaux de l'UX design
- S'approprier les méthodologies de l'UX design
- Prototyper (UI design)
- Tester l'expérience utilisateur

EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

POUR QUI ?

Webdesigners, directeurs artistiques, graphistes...

PRÉREQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

COMPÉTENCES ACQUISES

COMPÉTENCE 1 : Intégrer les fondamentaux de l'expérience utilisateur

- Intégrer les composants et le rôle stratégique de l'expérience utilisateur dans un projet digital

COMPÉTENCE 2 : Mettre en place les méthodologies UX Design

- Utiliser les principes, méthodes de conception des divers types d'interfaces et d'interactivité
- Utiliser les différentes techniques : collectes de données marketing, création de parcours, personas..
- Appliquer les principes d'idéation (brainstorming, cartes d'idéation, benchmark, expérience map)

COMPÉTENCE 3 : Concevoir des prototypes et des tests utilisateurs

- Intégrer les principes des neurosciences appliqués au Web design
- Appliquer les différentes méthodes de conception (outils de prototypage, test de tri de cartes, questionnaire..)
- Restitution des tests utilisateurs

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont
Présentiel
Modules vidéos
E-quiz aval

PROGRAMME

Module 1 : Intégrer les fondamentaux de l'UX Design (2 jours)

Introduction à l'UX

- Décrire et définir le design de l'expérience utilisateur (UX)
- Identifier les composants de l'expérience utilisateur
- Appréhender le rôle stratégique de l'UX design
- Rappeler les modèles et les normes de conception d'une application : UCD, CUBI, Lean UX



Organisme qualifié
par l'ISQ-OPQF

Membre de la Fédération
Les Acteurs de la Compétence

ISM - 35, rue du Louvre - 75002 PARIS
Tél. : +33 (0)1 43 72 64 00 - e-mail : serviceclient@ism.fr
Siret 712 010 362 000 28



- Comprendre les métiers de l'UX au sein de l'équipe projet

Le projet digital et l'UX

- Situer la démarche de conception UX dans le projet digital
- Questionner le projet pour dégager une vision d'ensemble et des objectifs utilisateurs clairs
- Déterminer et planifier les phases et les étapes de la méthode UXD
- Distinguer les livrables et la budgétisation des tests

Interfaces et interactivité

- Découvrir les principes, spécificités et méthodes de conception des IHM
- Cerner et assimiler la notion de modèle mental
- Appréhender la relation architecture, interactivité, interface
- Spécifier les points-clés du design d'interaction (IxD)
- Situer les points-clés du design d'interface (UI)
- Distinguer la place de l'ergonomie dans les interfaces digitales

Les techniques de collaboration

- Travailler en équipe : pluridisciplinarité et agilité
- Co-travailler, collaborer et partager
- Sélectionner les modes de communication
- Impliquer l'utilisateur

? Exercice : appliquer les principes acquis en mode collaboratif sur un mini-projet / Produire les grandes lignes d'une note de cadrage pour le module 2

Module 2 : S'approprier la méthodologie de l'UX Design (3 jours)

Les techniques de la recherche utilisateur

- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Segmenter les études quantitatives vs études qualitatives
- Lire et analyser les différents outils analytics du point de vue de la recherche
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eyetracking, scrollmap)
- Bâtir les hypothèses de travail et le protocole de recherche
- Incarner la notion d'utilisateurs : cibles, utilisateurs et personas
- Structurer un registre de personas en rapport avec le projet digital
- Bâtir les parcours utilisateurs
- Relier les personas aux parcours utilisateurs
- Localiser et recruter les utilisateurs-tests
- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Rédiger et mettre en place un questionnaire
- Procéder à des observations ethnographiques pour valider le modèle conceptuel

Les techniques d'idéation

- Appliquer des techniques de brainstorming
- Utiliser les cartes d'idéation pour dégager les ressentis utilisateurs
- Produire un diagramme des tâches et des contrôles
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

? Exercice : produire un benchmark / Créer un persona / Co-produire une expérience map

Module 3 : Prototyper et tester l'Expérience utilisateur (2 jours)

Éclairage Neuro Web design

- Intégrer les bases de la perception visuelle chez l'être humain
- Appréhender la notion de charge cognitive et les processus d'attention, de compréhension, de mémorisation

Les techniques de conception

- Se disposer en mode "Design Studio"
- Passer des sketches aux prototypes
- Choisir son outil de prototypage
- Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype
- Distinguer les tests ergonomiques : utilisabilité et accessibilité
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Mettre en place un questionnaire AttrakDiff
- Expérimenter une évaluation heuristique
- Produire un diagramme d'affinité
- Mettre en place des tests de contenus
- Monter un questionnaire de type System Usability Scale (SUS)
- Appréhender le rôle du journal de bord
- Itérer et corriger le prototype



? Exercice : produire un prototype / Appliquer des tests en mode atelier pour reproduire la méthode lors de la soutenance

Module 4 : Maîtriser les fonctionnalités essentielles d'Adobe XD (1jour)

Découvrir les principales fonctionnalités d'Adobe XD en se familiarisant avec l'interface de l'outil au travers d'un exercice pratique

- Créer un document dans Adobe XD
- Ajouter et modifier des plans de travail de différents formats
- Utiliser les calques
- Utiliser une grille de mise en page
- Créer des interactions simples
- Partager son prototype en ligne

Exercice pratique : réaliser deux interfaces fonctionnelles avec micro-interactions

Module 5 : Finalisation du projet (3 jours)

Finalisation (2 jours)

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

Jury (1 jour)

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury

INTERVENANTS

Hélène ZUILI

BIZNETCOM

Kevin MERCIER

Kevin MERCIER

MOYENS HUMAINS, TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met

également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif.

Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

LIEUX ET DATES

À distance

25 août au 13 déc. 2022

Paris

12 sept. au 23 déc. 2022

Strasbourg

25 août au 13 déc. 2022

