

UX Design

Détails

- **Code** : MM-UXD
- **Durée** : 2 jours (14 heures)

Public

- Chefs de projets
- Web Designers
- Directeurs artistiques
- Chefs de produits
- Managers digitaux

Pré-requis

- Maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web

Objectifs

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur
- Mettre en oeuvre une démarche UX
- Améliorer la qualité des solutions en s'appuyant sur des critères ergonomiques

Programme

Introduction à la conception basée sur l'expérience utilisateur

- Qu'est-ce-que l'ergonomie ?
- Démarche qualité et normes ISO
- Qu'est-ce-que l'expérience utilisateur (UX design) ?
- Qu'est-ce-que une expérience utilisateur réussie ?
- Les éléments composants l'expérience utilisateur
- La différence entre UX et UI (Webdesign)
- Introduction au Design Thinking

Atelier

- Lancement du sujet: repenser le parcours client sur un site e-commerce
- Identifier les acteurs clés
- Mener des interviews auprès des publics cibles
- Définir le modèle mental des utilisateurs finaux
- Réaliser des questionnaires orientés UX
- Atteindre ses objectifs de business et d'UX
- Identifier les points d'amélioration de l'expérience
- Comprendre les attentes
- L'interview exploratoire
- User Experience and Evaluation Cards
- User Experience Mapping (vs User journey Map)
- Les méthodes de recherche en UX : comment bien choisir
- Travailler avec la méthode des proto-personas (Lean UX)

- Travailler avec des hypothèses (Lean UX)
- Personas et critères de différences entre personas

Atelier (suite)

- Design studio : concevoir à plusieurs, focus sur la partie divergence
- Esquisser les solutions (versions mobile et PC)

Appliquer les méthodes de l'UX design

- Design thinking, Lean UX et agilité
- La méthode Design Sprint
- L'architecture de l'information
- Le tri des cartes
- Le responsive et l'approche mobile 1st
- L'importance de l'ergonomie
- Les critères ergonomiques et l'évaluation
- Les bibliothèques de composants sur Adobe XD et Sketch
- Concevoir un test utilisateur

Atelier (suite)

- Concevoir le MVP de sa solution
- Réaliser la version UI du prototype
- Identifier les questions à poser
- Tester le MVP
- Analyser les résultats du test

Modalité

- Stage pratique en présentiel
- Stage pratique en distanciel
- Nombre de stagiaires minimum : 4
- Nombre de stagiaires maximum : 10

Profils des intervenants

- Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

Modalités d'évaluation

- Evaluation des acquis de la formation par le biais de cas pratiques et/ou mises en situation.
- Attestation de formation remise à chaque participant.

Démarche qualité

- Questionnaire d'évaluation de satisfaction à chaud complété par chaque participant à l'issue de la formation.

Moyens pédagogiques

- Salle équipée de PC (1 poste par stagiaire), vidéo-projecteur.
- Espace de pause.

Dernière mise à jour le 29/06/2021