

Programme de formation

Intégrer une démarche UX Design dans vos projets digitaux avec le Design Thinking

Durée

3 jours / 21 heures

Description

L'UX Design ou conception de l'eXperience Utilisateur d'un site web est composée de 5 niveaux et va du plus abstrait au plus concret, des phases de conception jusqu'à la complétion. L'UX va inclure dans sa démarche 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'interaction 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.

Cette formation UX design vous permettra de vous approprier ses méthodes ainsi que sa mise en place au sein de votre structure, qu'il s'agisse d'une agence, d'un annonceur ou d'une start-up, et ce, en adéquation avec vos contraintes structurelles.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les origines de l'ergonomie et ses principes de base
- Comprendre l'articulation des différentes phases et outils d'un processus de conception orienté utilisateur (Design Thinking)
- Choisir, utiliser et mettre à profit ces outils dans le cadre d'un projet web, mobile, métiers, etc.
- Découvrir et manipuler les outils standards du domaine (InVision, Sketch, Axure, etc.)
- Convaincre de l'utilité de l'UX en interne

Public

Chef de projet web, ergonomiste, webdesigner ou créatif et globalement toute personne souhaitant appréhender les fondamentaux de la conception UX

Pré-requis

Avoir une expérience de projet numérique

Méthodes pédagogiques

60 % théorie / 40 % pratique

Profil intervenant

L'ensemble de nos formations sont animées par des formateurs expérimentés possédant une expérience terrain éprouvée.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation

Programme

Définitions

Les principes fondamentaux de l'UX

- 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 avec un projet à réaliser sous la méthodologie du design thinking

Poser le contexte

- Prendre vos marques, comprendre les enjeux et connaître l'objectif à atteindre
- Identifier les problèmes, les objectifs
- Déterminer les leviers d'opportunités et de valeur

Partez à la découverte des utilisateurs

- Ecouter vos 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
- Etudier 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

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