

**INTITULÉ :** UI/UX Design, l'indispensable  
**DURÉE :** 2 Jours (14h) / 3 jours (21h) si application pratique  
**TARIF INTRA :** Nous consulter  
**PUBLIC :** Chargée de communication, webdesigner, ...  
**PRÉREQUIS :** Être à l'aise avec l'outil informatique  
**FORMATEUR :** Consultant UI/UX en activité  
**MOYENS PÉDAGOGIQUES :** Ordinateurs Mac ou PC mis à disposition et accès internet. Clé USB 8Go offerte avec support de cours numérique. 5 personnes maximum par stage.

**OBJECTIFS :**  
• Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif  
• Découvrir et analyser le projet  
• Structurer la démarche de conception  
• Passer de l'idéation au prototype

**RÉF : WEB**

## DÉFINITION DE L'ERGONOMIE ET DE L'USABILITÉ

Définition et principes de l'ergonomie  
Les contextes et usages actuels du web  
Comprendre l'impact de l'UX/UI Design sur un produit numérique  
Présentation des critères généraux recommandés

## NORMES ET CONVENTIONS

Heuristiques de Nielsen : Critères d'évaluation d'ergonomie (identification des problèmes d'utilisabilité)  
Recommandations de Bastien et Scapin (identifications des problèmes généraux d'interface, des interactions homme-machine, ...)  
Audit ergonomique

## PRINCIPES PSYCHOLOGIQUES APPLICABLES

Théories de la Gestalt  
Loi de Fitts, loi de Hick  
Concept d'affordance  
Nombre magique de Miller

## CONCEPTION UX/UI

Maquette basse / moyenne / haute fidélité (zoning, wire-frames, maquette, prototype)  
Outils permettant la conception d'interfaces

## PHASES DE LA DÉMARCHE UX

Décrire le périmètre, la finalité et les enjeux de la démarche de conception orientée sur l'expérience utilisateur  
Envisager les domaines d'exploration : usages, activités, concurrence  
Concevoir pour l'utilisateur et choisir son modèle de conception : UCD, CUBI, Lean UX  
Expliquer les étapes et les composantes de la conception UX : empathie, analyse, idéation, prototype

## MÉTHODES CENTRÉES SUR L'UTILISATEUR

Définir les utilisateurs et leurs besoins  
Créer et utiliser des personas dans la conception  
Présentation des règles et concepts généraux  
Méthodes d'analyse d'un site web ou d'une application pour en déduire des utilisations  
Exemples de cas pratiques : réalisation de personas pour un site web donné, audit d'un site web pour en déduire des utilisations.

## L'UX ET LA STRATÉGIE DU PROJET

Cerner l'expérience utilisateur dans la qualification d'un brief client  
Cerner l'impact stratégique de l'UX Design dans la conception d'un produit numérique  
Estimer l'espace fonctionnel d'un produit numérique  
Cerner les étapes essentielles d'une expérience utilisateur  
Prioriser les étapes de mise en oeuvre de l'UX Design dans un projet  
Estimer les étapes de mise en oeuvre de l'UX Design dans un projet

## MÉTHODOLOGIE UX / UI

Déroulement d'un test utilisateur  
Définir les scénarios de test  
Utiliser la technique de l'A/B Testing  
Décrire les approches des MVC et des personas  
Décrire la structure d'une fiche de persona  
Création d'une fiche persona

# UI / UX DESIGN, L'INDISPENSABLE