

UI/UX DESIGN

L'INDISPENSABLE

REF : WEB
DURÉE : 3 JOURS (14H)
TARIF INTER : Nous consulter



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

PUBLIC : Chargé(e) 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.

ÉVALUATION : En cours de formation par le formateur et en fin de formation via un atelier de mise en pratique et bilan.

5 personnes maximum par stage.

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, wireframes, maquette, prototype)
Outils permettant la conception d'interfaces

PHASES DE LA DÉMARCHÉ 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

