

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation UX Design

Maîtrisez la conception centrée utilisateur (UX) et ses outils.

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Acquérir les bases théoriques de la conception centrée utilisateur (UX).
- Mettre en place un audit ergonomique.
- Connaître les différentes méthodologies de recueil et l'entretien.
- Mettre en place une méthodologie d'architecture de l'information.
- Connaître et savoir définir des modèles d'interaction adaptés au parcours de l'utilisateur.
- Élaborer des maquettes papier et des maquettes dynamiques sur Figma.
- Mettre en place un test utilisateurs de façon à évaluer l'utilisabilité de votre interface.

Durée du stage

5 jours (soit 35 heures).

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris ou à distance.

Profil du formateur

Consultant spécialisé UX.

Public et pré-requis

Public : Vous êtes impliqués dans la conception d'interfaces et vous avez à cœur de les rendre plus intuitives ? Cette formation est faite pour vous !

La formation UX Design est idéale pour les techniciens : concepteurs, designers, webdesigners, webmasters, développeurs, etc. souhaitant rendre leurs applications plus fluides et plus intuitives. Elle s'adresse aussi aux profils opérationnels : chefs de produit, chefs de projet, responsables marketing ou communication, webmarketers, équipes R&D, etc. qui maîtriseront les méthodes d'évaluation et de tests utilisateurs à l'issue de la formation.

Pré-requis : Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre ce stage.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum.

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques :

- La formation vous apporte les principes clés de l'ergonomie, et les compétences pour mettre en application des techniques de maquettage et de test utilisateurs.
- Mise en application via des exercices de mise en situation, des exercices de maquettage papier, des exercices sur des logiciels de prototypage et de maquettage.
- Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle.
- Kit de formation complet fourni à chaque participant :
 - Support de formation
 - 1 exemplaire du livre «UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7^e édition
 - Templates utilisés lors des workshops fournis aux formats numériques à la fin de la formation.

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

Programme

Jour 1 :

1 - Acquérir les bases théoriques de la conception centrée utilisateur (UX).

- Connaître les notions clés de l'UX, l'UI, de l'ergonomie et des interactions homme-machine.
- Mettre en place une méthodologie UX et justifier son ROI.
- Comprendre le fonctionnement du cerveau quand il interagit avec une interface graphique.

2 - Mettre en place un audit ergonomique.

- Connaître les différentes heuristiques et critères d'ergonomie.
- Réaliser un audit ergonomique à l'aide des critères d'ergonomie.

Exercice pratique : réaliser un audit ergonomique en utilisant les heuristiques de Bastien et Scapin.

Jour 2 :

Connaître les différentes méthodologies de recueil et l'entretien.

- Connaître les différentes méthodologies de recueil.
- Comprendre et savoir éviter les biais cognitifs.
- Savoir mener une enquête terrain.
- Réaliser un protocole d'entretien.
- Exploiter les résultats du recueil pour réaliser des personas et une experience map.

Exercice pratique : réaliser un protocole et mener un entretien.

Jour 3 :

3 - Mettre en place une méthodologie d'architecture de l'information.

- Connaître les différentes méthodologies de définition de l'architecture de l'information.
- Savoir définir un système de navigation et des objets interactifs performants.
- Acquérir la méthodologie du tri par cartes.

4 - Connaître et savoir définir des modèles d'interaction adaptés au parcours de l'utilisateur.

- Connaître les grands principes de conception et de maquettage.
- Connaître les notions clés des modèles d'interactions : lecture, navigation, manipulation, ...
- Intégrer les aspects visuels et cognitifs dans la phase de conception.
- Rédiger des cas d'usage pour modéliser le parcours utilisateur.

Exercice pratique : concevoir un cas d'usage (Use Case) et réaliser un atelier "Parcours" pour définir les modèles d'interactions adaptés à la tâche.

Jour 4 :

Élaborer des maquettes papier et des maquettes dynamiques sur l'outil de conception Figma

- Savoir préparer le maquettage dynamique : objectifs, périmètres, bonnes pratiques, outils, livraison, ...
- Réaliser des écrans sur Figma : créer et nommer une page, ajouter et éditer un texte, une forme, des styles, utilisation de la librairie Figma, ...
- Savoir créer des interactions sur Figma : utilisation de "scripts", de "dynamic panel", ...

Exercice pratique : concevoir des maquettes papier puis une maquette dynamique avec Figma.

Jour 5 :

Mettre en place un test utilisateurs de façon à évaluer l'utilisabilité de votre interface.

- Définir les objectifs du test
- Recruter les utilisateurs
- Rédiger le protocole de test
- Animer le test utilisateur
- Analyser et restituer les résultats

Exercice pratique : concevoir un protocole de test et réaliser un test utilisateur en tant que modérateur.

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com