

Formation UX/UI Design : concevoir des produits numériques

Notre formation UX Design vous permet de devenir opérationnel pour mener une démarche de conception centrée sur l'utilisateur. Vous apprendrez à utiliser les outils d'UX nécessaires pour conduire une recherche utilisateur, à maîtriser Figma pour la conception d'interfaces utilisateur, et à concevoir et gérer des tests utilisateur pour mesurer l'expérience utilisateur et identifier les problèmes d'utilisabilité. Cette formation combine une approche théorique solide et de nombreux travaux pratiques pour vous permettre d'appliquer vos connaissances à des cas concrets.

Durée

5 jours

Objectifs pédagogiques

- ❖ Être opérationnel pour conduire une démarche de conception centrée utilisateur
- ❖ Maîtriser les outils UX permettant de mener une recherche utilisateur
- ❖ Utiliser Figma pour concevoir et proposer des UI basse ou haute fidélité pour des sites web ou des applications desktop et mobiles
- ❖ Mettre en œuvre les meilleures pratiques pour concevoir un design system
- ❖ Concevoir et encadrer des tests

Public

concepteurs, chefs de projet, web designers, product owners...

Prérequis

Aucun.

Programme de formation

Phase d'inclusion

Accueil des participants, présentation des objectifs et contextes professionnels de chacun.

Introduction à la formation UX Design

Du design vers l'expérience utilisateur

Perles et mythes de l'UX

Les différences entre l'UX et l'UI

Qu'est-ce qu'une bonne expérience utilisateur ? De quoi dépend-elle ?

Les risques d'une mauvaise UX

Quel retour sur investissement ?

Notion de maturité UX

Exemple de cas pratique : évaluez la maturité UX de votre entreprise

A la découverte de la recherche utilisateur

Améliorer l'expérience avec la démarche de conception centrée utilisateur

Notion d'étude d'usage : approche terrain,

postures et environnements d'usage, usage réel vs usage prescrit, fréquence

d'usage, contexte matériel et logiciel

Modéliser l'activité de vos utilisateurs : notions de scénarios d'usage et de parcours utilisateur

Tour d'horizon des principaux outils :

interviews, observations terrain, questionnaire et étude ethnographique

Exemple de cas pratique : étude d'usage pour la conception d'un produit tactile

Modéliser les utilisateurs

Des utilisateurs finaux ou des « user proxies » ?

Les personas : caractéristiques, freins, objectifs, profil psychologique

Étude ethnographique ou protos personas ?

Carte d'empathie

Exemple de cas pratique : création de 2 personæ

Modéliser les usages

Scénarios d'usage et « job to be done »

Notion de fréquence d'usage

Notion de parcours utilisateur

Représentation sous forme de carte

d'expérience : étapes, actions, courbe

émotionnelle, points de douleurs,

opportunités

Hierarchiser les scénarios pour optimiser l'effort UX

Optimiser un parcours utilisateur existant

Exemple de cas pratique : création d'un parcours utilisateur pour le scénario d'un persona

Découverte des principes de conception d'une UI

Les étapes de la conception d'une UI

Architecture de l'information : zoning

Maquettage basse et haute fidélité

Les principaux outils de maquettage

Présentation des fondamentaux de Figma

Exemple de cas pratique : création d'une maquette basse fidélité sur Figma

Maquetter un scénario d'usage

Introduction à la notion de design system :

styles et échelle typographique, palette de

couleur, atomic design, composants

graphiques, patrons de conception UX

Du parcours utilisateur vers le storyboard UX

Maquettage en co-conception avec les utilisateurs

Exemple de cas pratique : transformation de la maquette basse fidélité en un

storyboard puis en maquette dynamique

Evaluer l'ergonomie d'un produit digital

Définition de l'ergonomie : utilité, utilisabilité et accessibilité

Rendre une application ergonomique :

focus sur les critères de Bastien et Scapin

Faire une évaluation experte :

identification et hiérarchisation des défauts d'ergonomie, scoring, restitution

Faire des recommandations

d'améliorations et proposer un plan d'action

Exemple de cas pratique : évaluation

experte d'une application web existante

Conduire un test utilisateur

Les tests utilisateurs :

présentiel/distanciel, modérés/non

modérés, approche qualitative et quantitative
Recrutement des utilisateurs
Focus sur le test présentiel modéré :
définir un protocole de test, préparer et conduire une séance de test, recueil et analyse des données brutes, identification et hiérarchisation des problèmes d'utilisabilité,
Restitution et plan d'action suite à un test utilisateur
Les autres tests : tests AB, tests des 5s, guerilla testing, tests d'arborescence...
Exemples de cas pratiques : préparer d'un test avec OBS Studio, simuler un test à distance avec LookBack, analyser une vidéo d'un test utilisateur

Responsive Design - Concevoir pour tous les écrans

Evolution de la taille des écrans : stratégie mobile first.

Qu'est-ce que le responsive web design ?
Les différents types de design : statique, adaptatif, liquide, responsive
Notion de breakpoint et de grille de conception
Faire un écran responsive avec Figma : contraintes et auto layout
Exemple de cas pratique : portage d'une page d'accueil d'un site web existant vers une version mobile

L'ergonomie mobile

Les différents niveaux de mobilité
Usages et postures d'usage d'un smartphone
Interactions tactiles
Material Design : un design system conçu pour la mobilité
Quelques écrans et composants mobiles
Exemple de cas pratique : maquettage d'un scénario mobile avec Figma

Moyens et méthodes pédagogiques

- La formation alterne entre présentations des concepts théoriques et mises en application à travers d'ateliers et exercices pratiques (hors formation de type séminaire).
- Les participants bénéficient des retours d'expérience terrains du formateur ou de la formatrice
- Un support de cours numérique est fourni aux stagiaires

Modalités d'évaluation

- **En amont de la session de formation**, un questionnaire d'auto-positionnement est remis aux participants, afin qu'ils situent leurs connaissances et compétences déjà acquises par rapport au thème de la formation.
- **En cours de formation**, l'évaluation se fait sous forme d'ateliers, exercices et travaux pratiques de validation, de retour d'observation et/ou de partage d'expérience, en cohérence avec les objectifs pédagogiques visés.
- **En fin de session**, le formateur évalue les compétences et connaissances acquises par les apprenants grâce à un questionnaire reprenant les mêmes éléments que l'auto-positionnement, permettant ainsi une analyse détaillée de leur progression.