

Programme de formation e-learning : UX Design

• Objectifs

Cette formation UX Design vise l'appropriation des grands principes de l'UX Design. Organisée en 7 modules, elle permettra aux apprenants d'aborder l'expérience utilisateur dans sa globalité et d'intégrer un processus applicable à tous types de projets : site web, application mobile, tablette ou tout autre produit ou service. Au travers des vidéos explicatives, ils découvriront de nombreuses méthodes comme l'interview, l'observation, les personas, l'UX card, le storyboard ou la gamification, qu'ils pourront mettre en application rapidement. A l'issue de la formation, les participants maîtrisent les grands principes de l'expérience utilisateur et sont en mesure de l'utiliser comme un véritable levier business.

• Pré requis

Aucun

• Durée

10 heures

• Public

Chefs de projet, Product Owners, Business analysts, Managers, Développeurs, Marketing, Web designers, Graphistes / Infographistes

• Plan de formation

Les bases de la conception de l'expérience utilisateur (UX) – 1h34

S'approprier l'approche centrée utilisateur
Les évolutions de l'expérience utilisateur (UX) au fil du temps
Focus sur la conception de produits digitaux
Comprendre ce qu'est une bonne ou une mauvaise expérience
Analyser l'expérience utilisateur sur un site Internet
L'expérience client et ses différences avec l'UX
Le processus de conception pour mettre en œuvre une démarche centrée utilisateur
L'UX Design, une approche itérative du développement de produits
Comment utiliser la conception centrée utilisateur en entreprise ?
Identifier les bénéfices et inconvénients d'une telle démarche
Intégrer les enjeux business et le retour sur investissement de l'UX

Les métiers de l'UX Design

La compréhension des utilisateurs et de leurs besoins – 1h48

L'UX Research, ou recherche utilisateur :
objectifs, méthodes et bénéfices
Différencier les (bons) utilisateurs et cas d'usage de la solution proposée
Sélectionner une méthode de recherche appropriée
Etablir un questionnaire et un guide d'entretien
Comprendre l'activité réelle des utilisateurs grâce à l'observation terrain
Les outils pour extraire une information de qualité
Utiliser la carte d'empathie pour décrypter une situation
Les Personas
Définir un Customer Journey, ou parcours utilisateur

La carte d'expérience pour faire un bilan de la recherche
Savoir compiler et restituer l'information

Technique brainstorming et storyboard pour générer des solutions pertinentes – 1h20

Utiliser la carte d'expérience pour identifier de potentielles solutions
Trouver des sources d'inspiration pour l'expérience utilisateur (benchmark)
Méthodes pour réaliser un brainstorming
Mobiliser la créativité individuelle et collective
Réaliser des cartes d'idéation
Booster la créativité grâce aux contraintes
Le diagramme d'affinité pour mettre de l'ordre dans ses idées
Déterminer les idées à retenir en utilisant un système de vote
Tester sans passer par un prototype (préprototype)
Établir un scénario d'usage et un parcours utilisateur type
Scénariser l'expérience à l'aide du storyboard
Réaliser des storyboards en équipe (Design Studio)

Architecture des contenus Web – 57min

Être en capacité pour un contenu riche d'inventorier efficacement
S'aider du modèle mental de l'utilisateur pour la classification des informations
Organiser ses contenus à l'aide de la méthode Marie Kondo
Regrouper intelligemment les contenus grâce au diagramme d'affinité
S'approprier les différentes mécaniques pour rechercher l'information
Pouvoir estimer l'architecture d'information pour un site de eCommerce
Pouvoir réorganiser une arborescence en s'aidant du tri par cartes

Conception d'interfaces numériques – 1h24

S'approprier l'ergonomie et la différence entre UX et UI
Réaliser des interfaces en fonction des critères d'ergonomie
De l'importance du design émotionnel

Utiliser le storyboard pour produire des wireframes
Bonnes pratiques pour les wireframes
Booster l'engagement grâce à la gamification
S'aider de mécaniques sociales et de mécaniques de coaching
Pouvoir décoder une expérience gamifiée
Mettre en place un système de navigation
Intégrer le Responsive Design dans sa conception

Prototypage de produits numériques – 58 min

S'approprier la notion de prototype, ses usages et ses différents types
Être capable de prototyper sur papier
Créer un prototype interactif à partir du wireframe
Connaître Sketch, Figma, Adobe XD et les autres outils pour les prototypes
Maîtriser les concepts de basse et de haute fidélité pour le prototypage
Connaître les bonnes pratiques pour la réalisation d'un prototype

Test et évaluation de l'expérience utilisateur – 1h09

Sélectionner la meilleure approche de test en fonction de ses objectifs
Connaître les principales méthodes de tests
Gérer le recrutement de testeurs
Réaliser un script pour un scénario de test
Effectuer un test utilisateur sur site, un test A/B
Recueillir la première impression des utilisateurs avec le test des 5 secondes
De l'importance de bien collecter les feedbacks après les tests
Savoir estimer l'expérience vécue
Utiliser AttrakDiff simplifiée pour effectuer une évaluation
Affiner ses priorités à l'aide des résultats de tests