

## UX Design - Les bases



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Adopter une démarche centrée sur les utilisateurs.
- Savoir maître en œuvre le processus de conception d'une interface web ou mobile.
- Connaître les critères d'une ergonomie réussie et les appliquer dans vos projets.



### PUBLIC CONCERNÉ

- Webmasters, graphistes, directeurs artistiques, responsables de communication et marketing, chefs de projets.



### PRÉREQUIS

- Une bonne connaissance de l'environnement web



### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



### MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



### MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



### ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



### ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



### PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



### CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

# UX Design - Les bases

---

## INTRODUCTION

- UX Design : de quoi parle-t-on exactement ?
- Concepts et méthodes associées

## CONNAÎTRE LES UTILISATEURS, LEURS BESOINS ET LE CONTEXTE D'UTILISATION

- Utilisation, outils méthodologiques d'exploration
- Persona
- Parcours utilisateurs
- Jobs to be done
- Mise en pratique d'un ou plusieurs outils (en fonction du groupe)

## LE PROCESSUS DE CONCEPTION D'UNE INTERFACE WEB OU MOBILE

- Les étapes de conception
- Zoning
- Wireframe
- Maquettes graphiques
- Prototypes
- Optimiser le processus de conception en utilisant des outils adaptés
- Mise en pratique : prototypage papier et conduite de tests utilisateurs

## LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE INTERFACE ERGONOMIQUE

- Présentation de 10 critères ergonomiques (heuristiques de Nielsen)

## ADOPTER UNE DÉMARCHE D'AMÉLIORATION CONTINUE

- Evolution et diversification des interfaces
- S'adapter aux changements techniques, esthétiques et sociétaux

## MISE EN PRATIQUE :

### AUDIT D'UNE INTERFACE

- Audit d'une interface
- Sur la base des heuristiques de Nielsen
- Proposée par le formateur ou choisie par le groupe

## CONCLUSION

- Comment continuer à développer ses compétences en UX Design