

## UX Design

### Améliorer la qualité des interfaces avec l'UX design

L'UX design ou « Expérience Utilisateur » repose sur l'optimisation de la conception d'une application afin quelle soit pour l'utilisateur final : intuitive, facile d'utilisation, compréhensible immédiatement, ergonomique, logique...

Il s'agit donc d'accroître la satisfaction de l'utilisateur en agissant sur le design, l'architecture, la structure, l'interactivité, les possibilités offertes par l'application.

Cette formation de 3 jours vous permet de vous approprier les concepts de l'UX Design et de les mettre en œuvre dans de la conception d'interfaces.

#### Détails

- **Code** : DW-UXD
- **Durée** : 3 jours ( 21 heures )

#### Public

- Chefs de projets
- Développeurs
- Web Designer
- Web Designers

#### Pré-requis

- Avoir une première expérience en design ou en conception d'interfaces.

#### Objectifs

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur
- Décrire les méthodes de l'UX design
- Appliquer l'UX design à la conception d'interfaces
- Améliorer la qualité des interfaces

#### Programme

##### Jour 1 : Introduction au design UX

- Introduction à la conception basée sur l'expérience utilisateur
  - Fondamentaux de l'ergonomie web
  - Qu'est-ce que l'expérience utilisateur ?
  - Les éléments composants l'expérience utilisateur
  - Conception centrée utilisateur
  - Pluridisciplinarité
  - Co-créativité et collaboration
  - Démarche itérative
  - Comparaison entre l'UX design et le design d'interaction
- L'UX et la stratégie du projet
  - Impliquer les parties prenantes
  - Les utilisateurs finaux
  - L'UX et l'expérience de la marque
  - Faisabilité : identifier le design qui apportera le plus de valeur
  - Comprendre l'intérêt et mettre en œuvre le Design Thinking
  - L'approche Google Venture : Design Sprint
  - Stratégie de conception : identifier les bons problèmes, feuille de route.
- Atelier 1
  - Comprendre les problèmes
  - Travailler avec les personas
  - Points d'amélioration de l'expérience business et utilisateurs

##### Jour 2 : Besoins et attentes des utilisateurs

- Les vecteurs clés d'une expérience
  - Comment rendre l'expérience mémorable
  - Introduction au design persuasif
- Compréhension du contexte
  - Indicateurs de performances et données analytics
  - Accessibilité, WCAG 2.0 et RGAA
  - Les critères de Bastien et Scapin
  - L'évaluation heuristique
  - Maîtriser le benchmark
- Compréhension des utilisateurs
  - S'adapter aux nouvelles attentes
  - Panorama des méthodes de la recherche utilisateur
  - Méthodes qualitatives vs quantitatives
  - Mener des interviews
  - Réaliser des questionnaires
  - Concevoir et mettre en œuvre des tests utilisateurs
  - Interview type
- Atelier 2
  - Design studio : diverger puis converger vers la bonne solution.
  - Format hypothèses (Lean UX)

## Jour 3 : Architecture de l'information et conception d'interface

- Définir le produit
  - Poser la vision du produit
  - L'intérêt des personas
  - Structure d'une fiche de personas
  - Travailler avec la technique du diagramme d'alignement (User Journey)
- Atelier 3
  - Penser l'expérience utilisateur à l'aide d'un diagramme d'alignement
- Définir l'architecture de l'information
  - Théorie de la Gestalt
  - Loi de Miller et loi de Fitts
  - Objectifs du design : de la structure au vocabulaire
  - Systèmes d'organisation
- La différence entre PC et mobile : approche descendante vs ascendante
- L'approche ergonomique de Material Design
- Prototyper l'interface
  - Concevoir les gabarits qui vont composer l'expérience
  - Principaux modèles d'interface
  - L'importance du zoning
  - Prendre en compte les interactions tactiles
  - L'approche Mobile 1st
  - Travailler avec les GUI
  - L'importance du maquettage dans la démarche ergonomique
  - Prototyper avec Sketch, Adobe XD ou une autre solution
- Atelier 4
  - Réaliser le prototype haute définition des écrans PC et mobile d'un site ou d'une application

## Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle - 1 poste par stagiaire - 1 vidéo projecteur - Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés - Cas pratiques - Synthèse
- **Validation** :Exercices de validation - Attestation de stages