



FORMATION EN PRESENTIEL ET/OU EN DISTANCIEL (SELON LE THEME)

UX DESIGN : INTRODUCTION

Dernière mise à jour le 14/10/2024.

OBJECTIF

Comprendre et appréhender les méthodes UX

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Comprendre les principes de la conception centrée utilisateur
- Appréhender un panel de méthodes UX

Tarif **790 € HT**
par participant

Réf. **UXDESIGNint**

Contact **0465260114**
contact@univlearn.fr
<https://univlearn.fr/>

PUBLIC CONCERNÉ

Toutes personnes désireuses de concevoir les maquettes et les prototypes nécessaires aux développeurs web pour construire l'architecture d'un site

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de l'usage Internet et mobile

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

Vous pouvez vous inscrire pour suivre une de nos formations jusqu'à la veille de la date de démarrage si la formation est financée directement par votre entreprise ET si le nombre maximum de participants n'est pas atteint. Si la formation est financée via un OPCO, vous devez au préalable avoir obtenu un accord de ce dernier.

MÉTHODES ET MOYENS MOBILISÉS

Evaluation des acquis tout au long de la formation à travers des Tps, des Quizz ; Evaluation de satisfaction de fin de formation ; Attestation de fin de formation précisant les modules acquis et en cours d'acquisition ; Support de cours remis en fin de session.

MODALITÉS DE DÉROULEMENT DE L'ACTION DE FORMATION

Formation présentielle ou distancielle dispensée par un formateur expérimenté. La formation alterne des exposés théoriques, des démonstrations et la mise en pratique au travers d'exercices et de cas concrets.



Niveau

Autres formations
professionnelles continues



Modalité

Présentiel



Effectif par session

2 mini > 6 maxi



Durée

7 heures / 1 jour(s)



PROGRAMME

Module 1 : Introduction aux principes de base de l'IHM

Les concepts liés à l'UX

Présentation de divers contextes d'usages et des contraintes à prendre en compte : web, mobile, souris/clavier, tactile, ...
Les plus-values de l'UX et investir sur la phase de conception

Module 2 : Connaître l'utilisateur et ses usages et comprendre les besoins de l'utilisateur

Les enjeux de la phase de recherche et d'analyse

Les méthodes

- Étudier/observer l'utilisateur (Analyse de l'activité)
- Interviewer l'utilisateur
- Questionner l'utilisateur

Travaux pratiques

- Elaboration de persona

Module 3 : Concevoir et imaginer des solutions

Les enjeux de la phase de conception

Les méthodes pour proposer une solution optimale selon les besoins et les utilisateurs

- Définition des données à afficher
- Découpage d'un écran en zones
- Définition de la navigation

Les méthodes

- Atelier de co-conception
- Focus group
- Card sorting

Travaux pratiques

- Wireframing

Module 4 : Évaluer la solution mise en œuvre

Les enjeux de la phase d'évaluation et présentation des différents types de tests

Les méthodologies

- Avec utilisateur : tests utilisateurs et Eye Tracking
- Sans utilisateur : critères ergonomiques et heuristiques

Travaux pratique

- Audit ergonomique



INTERVENANT(S)

Aucun

ÉVALUATION

Chaque module de cours est concrétisé par un TP afin de permettre l'acquisition d'un vrai savoir-faire sur tous les points abordés, Questions posées par le formateur tout au long de la formation à l'oral ou à travers un QCM

ATTRIBUTION FINALE

Attestation individuelle de formation