



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

UX DESIGN : MÉTHODOLOGIE ET ERGONOMIE DES INTERFACES

Dernière mise à jour le 14/10/2024.

OBJECTIF

Comprendre, maîtriser et appréhender les méthodes UX, ainsi que savoir les appliquer.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Comprendre les enjeux de la phase de conception
- Appréhender les méthodes UX et savoir les appliquer sur un projet
- Maîtriser les principes de la conception centrée utilisateur

PUBLIC CONCERNÉ

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

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.

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.

Tarif

2090 € HT
par participant

Réf.

UXDESIGNmeth

Contact

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

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de l'usage Internet et mobile
- Des notions en ergonomie seraient un plus

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.



Niveau

**Autres formations
professionnelles continues**



Modalité

Présentiel



Effectif par session

2 mini > 6 maxi



Durée

21 heures / 3 jour(s)



PROGRAMME

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

Quelques définitions pour débiter

- IHM : Interactions Homme-Machine ou Interface Homme-Machine ?
- Les principales différences entre ergonomie et utilisabilité
- Les concepts liés à l'UX
- Les différents systèmes informatiques : Applications mobiles, web et sites web

Un peu de théorie sur les Interactions Homme-Machine

- Communication entre l'utilisateur et le système : Les processus humains mis en œuvre
- Présentation de divers contextes d'usages et des contraintes à prendre en compte : web, mobile, souris/clavier, tactile, ...

Impliquer l'utilisateur dans le processus

- Cycle en "V"
- Méthodes agiles

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

Les livrables

- Persona ou empathy map pour connaître l'utilisateur
- Scénario de travail ou journey map pour comprendre le contexte
- User stories ou exigences pour formaliser les besoins

Travaux pratiques

- Elaboration de persona et scénario
- Rédaction de user stories

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

Quelques principes d'accessibilité ainsi que quelques conseils

- Pour minimiser ou gérer les erreurs
- Pour créer des formulaires efficaces
- Pour les processus en plusieurs étapes

Les méthodes

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

Les livrables

- Parcours utilisateur, site map, scénarios de conception
- Wireframes, storyboards, prototypes
- Différence entre maquette et prototype et présentation des différents niveaux de prototypage

Travaux pratiques

- Jeu autour de la co-conception
- Card sorting



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 : par exemple tests utilisateurs, design walkthrough, ...
- Sans utilisateur : par exemple audit (critères ergonomiques et heuristiques), ...

Les livrables

- Analyse des résultats d'évaluation
- Rapport sur les défauts et problèmes rencontrés
- Recommandations d'amélioration

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