



UX Design - Les bases

Mise à jour févr. 2025

Durée 1 jour (7 heures)

« Délai d'accès maximum 1 mois »

Nantes / Rennes : 630 € HT

Brest / Le Mans : 630 € HT

Certification : NON

OBJECTIFS PROFESSIONNELS

- 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.

PARTICIPANTS

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

PRE-REQUIS

- Une bonne connaissance de l'environnement web

MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de 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.
- Remise d'un support de cours.

MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- 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,
- Sanction finale : Certificat de réalisation, certification éligible au RS selon l'obtention du résultat par le stagiaire

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard. Nous préconisons 8 personnes maximum par action de formation en présentiel

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES EN CAS DE FORMATION DISTANCIELLE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation uniquement synchrone en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré. Nous préconisons 4 personnes maximum par action de formation en classe à distance

ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30.

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.

A L'ATTENTION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.

Programme de formation

Introduction (01h00)

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

Connaître les utilisateurs, leurs besoins et le contexte

d'utilisation (01h00)

- 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 (01h30)

- 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

(00h30)

- Présentation de 10 critères ergonomiques (heuristiques de Nielsen)

Adopter une démarche d'amélioration continue (01h00)

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

Mise en pratique : (00h30)

Audit d'une interface (01h00)

- Sur la base des heuristiques de Nielsen
- Proposée par le formateur ou choisie par le groupe

Conclusion (00h30)

- Comment continuer à développer ses compétences en UX Design