

Formation UX Design

Cette formation UX en ligne vous donnera une vue d'ensemble de l'approche UX "centrée utilisateur", ses principales techniques et son apport au sein des projets. Vous aurez une vision d'ensemble des principales méthodes et techniques UX.

Objectifs :

Cette formation UX design a pour objectif de :

- Définir les fondamentaux de l'expérience utilisateur, de l'ergonomie et des autres notions qui gravitent autour de l'UX
- Etablir les liens entre l'UX et le Design Thinking
- Découvrir comment la démarche UX peut aider à innover lors de votre conception
- Apprendre à évaluer la maturité UX de votre entreprise / organisation, comment la faire évoluer et pourquoi le faire
- Concevoir des interfaces avec une démarche centrée utilisateur dans le cadre d'un projet
- Evaluer comment la démarche UX peut améliorer les interfaces d'un produit déjà existant

À l'issue de cette formation chaque apprenant sera capable de :

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur
- Assimiler les notions essentielles d'ergonomie
- Réaliser les différentes phases de la méthodologie UX Design.
- Appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces
- Améliorer la qualité des applications et des sites Web

Description :

Cette formation UX design en ligne vous donnera une vue d'ensemble de l'approche UX "centrée utilisateur", ses principales techniques et son apport au sein des projets.

Méthode et moyens pédagogiques utilisés :

- Cours vidéos
- QCM
- Travaux pratiques
- Connexion internet
- Adresse email
- PC permettant de travailler à distance / domicile
- Casque audio ou écouteurs
- Son

Prérequis :

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

Evaluation:

En amont : Questionnaire de positionnement entrée en formation

En cours : Quizz d'activation des connaissances

En fin de formation : Questionnaire d'évaluation de fin de formation

Certification :

Remise d'une attestation de suivi de formation et d'un certificat de réussite UpSkill4IT si la formation est réussie.

Accessibilité :

Si vous avez des difficultés ou êtes en situation de handicap veuillez nous contacter à l'adresse mail suivante : contact@upskill4it.com

Délais d'accès :

Video on demand, Accès immédiat

Durée de formation :

Cette formation en e-learning sur UX Design dure 7h sous format VOD (e-learning) et peut être réalisée en 1 journée.

Accès et format :

Cette formation sur l'UX Design est réalisable à votre rythme durant 2 mois en format VOD (e-learning).

Public concerné :

Toute personne impliquée dans des projets informatiques nécessitant des interfaces et de l'interaction homme-machine

Actualisation :

Date 06/04/2023 – V:001

Présentation du formateur UX Design :

Eric Ladier, UX Designer chez Ludotic

Eric apporte son expertise en ergonomie physique et organisationnelle pour une meilleure approche du contexte et des besoins des utilisateurs. Avec ses compétences en IHM, il intervient dans les projets d'ergonomie logicielle et Web afin de concevoir des interfaces adaptées aux usages des utilisateurs.

Sommaire

Section 1 – Introduction et définitions

Dans cette section on va définir les fondamentaux de l'expérience utilisateur, de l'ergonomie et des autres notions qui gravitent autour de l'UX.

- Leçon 1 – Le désir des utilisateurs
- Leçon 2 – La simplicité avant tout
- Leçon 3 – Il était une fois le web
- Leçon 4 – La révolution de l'iPhone
- Leçon 5 – Définition de l'ergonomie et ses domaines d'application
- Leçon 6 – Utilité et Utilisabilité
- Leçon 7 – Les mesures de l'Utilisabilité
- Leçon 8 – UX vs UI
- Leçon 9 – UX vs CX et les métiers de l'UX
- Leçon 10 – Use Case 1 : Le distributeur de pizzas
- Leçon 11 – Use case 2 : L'application Météo France
- Leçon 12 – L'homme à 360° et la vision systémique de l'UX
- Leçon 13 – Méthodologie UX et exemple avec une interface métier
- Leçon 14 – Exemple sur une Webapp médicale
- Fiche mémo de la section 1
- QCM de la section 1

Section 2 – UX et Design Thinking

Dans cette section nous allons établir les liens entre l'UX et le Design Thinking

- Leçon 1 – Définition du Design Thinking
- Leçon 2 – IBM et la création du Design Thinking
- Leçon 3 – Objectifs du Design Thinking et application en Agile
- Leçon 4 – Design Thinking et Lean UX
- Leçon 5 – Le schéma du double diamant
- Leçon 6 – Le schéma de Standford, IBM et Google
- Leçon 7 – Gérer la diversité avec des personas
- Leçon 8 – Personas et centiles
- Leçon 9 – Création des personas
- Leçon 10 – L'expérience map
- Leçon 11 – Phase convergente
- Leçon 12 – La méthode des 6 chapeaux
- Fiche mémo de la section 2
- QCM de la section 2

Section 3 – UX et innovation

Dans cette section allons découvrir comment la démarche UX peut aider à innover lors de votre conception.

- Leçon 1 – Les pain points et l'adoption d'une innovation
- Leçon 2 – Les réticences au changement
- Leçon 3 – La peur du changement
- Leçon 4 – Trouver le bon compromis et la responsabilité des Designers
- Leçon 5 – Le futur vu du passé
- Leçon 6 – L'Hype Cycle selon Gartner
- Leçon 7 – Innovation incrémentale vs Innovation de rupture
- Leçon 8 – Use case 1 : RA et pelleuseuses
- Leçon 9 – Use case 2 : URSSAF 1/2 La méthodologie
- Leçon 10 – Use case 2 : URSSAF 2/2 Questionnaires et personas
- Leçon 11 – Use case 2 : URSSAF 3/3 Tests utilisateurs et maquettage
- Fiche mémo de la section 3
- QCM de la section 3

Section 4 – Comment gagner en maturité UX ?

Dans cette section nous allons apprendre comment évaluer la maturité UX de votre entreprise / organisation, comment la faire évoluer et pourquoi le faire.

- Leçon 1 – ROI et KPI
- Leçon 2 – Le prix de l'UX
- Leçon 3 – Use case 1 : Le bouton à 300K \$
- Leçon 4 – Use case 2 : Webapp de traduction
- Leçon 5 – Techniques et ROI, Echelle de maturité
- Leçon 6 – Echelle de Schaffer et UX Champion
- Leçon 7 – Trouver les bons professionnels
- Fiche mémo de la section 4
- QCM de la section 4

Section 5 – Concevoir des IHM

Dans cette section on verra plus concrètement comment concevoir des interfaces avec une démarche centrée utilisateur dans le cadre d'un projet et comment mettre en place une méthodologie pour que ces interfaces soient adaptées au besoin des utilisateurs

- Leçon 1 – Les principes de base
- Leçon 2 – La simplicité
- Leçon 3 – L'intuitivité et la cohérence
- Leçon 4 – La sensation de contrôle 1/2
- Leçon 5 – La sensation de contrôle 2/2
- Leçon 6 – Le maquettage UX et quand le faire ?
- Leçon 7 – Maquettage, zoning et tri de carte
- Leçon 8 – Les relieurs MAD et Maquettage horizontal vs vertical
- Leçon 9 – Présentation des 3 niveaux de fidélité d'une maquette
- Leçon 10 – Avantages et inconvénients de ces 3 niveaux de fidélité
- Leçon 11 – Choisir le bon type de maquettage
- Leçon 12 – Spécifications IHM et bibliothèques de composants
- Leçon 13 – Quel outil choisir pour son maquettage ?
- Leçon 14 – Balsamiq, Axure, ou Adobe XD/Figma
- Fiche mémo de la section 5
- QCM de la section 5

Section 6 – Optimiser des IHM

Dans cette section nous allons évaluer comment la démarche UX peut améliorer les interfaces d'un produit déjà existant.

- Leçon 1 – Introduction des techniques disponibles
- Leçon 2 – Tests utilisateurs 1/5 Présentation
- Leçon 3 – Tests utilisateurs 2/5 Déroulement
- Leçon 4 – Tests utilisateurs 3/5 Echantillon et données recueillies
- Leçon 5 – Tests utilisateurs 4/5 L'Eye tracking
- Leçon 6 – Tests utilisateurs 5/5 Analyse
- Leçon 7 – Audit IHM 1/5 Présentation
- Leçon 8 – Audit IHM 2/5 Déroulement
- Leçon 9 – Audit IHM 3/5 Notation et Analyse
- Leçon 10 – Audit IHM 4/5 – Recommandations visuelles
- Leçon 11 – Audit IHM 5/5 – Recommandations en profondeur
- Leçon 12 – Logs et Analytics
- Fiche mémo de la section 6
- QCM de la section 6
- Evaluation finale
- Quiz