



# UX Design - Les bases

Mise à jour janv. 2023

**Durée :** 1 jour - 7 heures

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Adopter une démarche centrée sur les utilisateurs.
- Savoir maîtriser 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.

## PRÉREQUIS

- Une bonne connaissance de l'environnement web

## PARTICIPANTS

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

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants 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.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Évaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Évaluation formative tout au long de la formation
- Évaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

## MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

## MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation 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-Entreprises 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
- Les participants recevront une convocation avec lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à [secretariat@feep-entreprises.fr](mailto:secretariat@feep-entreprises.fr)

## ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

## 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.

## ACCESSIBILITÉ

- Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages sur l'ensemble de nos formations. Aussi, si vous rencontrez une quelconque difficulté, nous vous invitons à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation

# Programme de formation

## Introduction

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

## Connaitre les utilisateurs, leurs besoins et le contexte d'utilisation

- 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

- 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

- Présentation de 10 critères ergonomiques (heuristiques de Nielsen)

## Adopter une démarche d'amélioration continue

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

## Mise en pratique :

### Audit d'une interface

- Audit d'une interface
- Sur la base des heuristiques de Nielsen
- Proposée par le formateur ou choisie par le groupe

### Conclusion

- Comment continuer à développer ses compétences en UX Design