

Design D'expérience Utilisateur (UX/UI design)

2 j (14 heures)

Ref : UXMT

Public

Directeurs artistiques, directeurs création, Web designers, infographiste

Pré-requis

Avoir des connaissances Web et un intérêt marqué pour les terminaux mobiles et leurs usages

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur ou écran interactif tactile, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Cette formation vous permettra d'assimiler toutes les étapes, principes et méthodes du processus de la conception centrée utilisateur

Objectifs

- Définir les principes de la conception centrée utilisateur
- Appliquer les méthodes de conception centrée utilisateur
- Identifier les spécificités de l'UX/UI design pour les Smartphones et Tablettes
- Optimiser ses formulaires et call to action
- Définir des personas
- Maquetter une IHM
- Evaluer une IHM

Programme détaillé

INTRODUCTION A UX DESIGN

Qu'est-ce que l'UX Design ?

Qu'est-ce qu'une expérience ?

Hierarchie des besoins de UX Design

METHODOLOGIE DE UX DESIGN

Les différentes phases de conception

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE DESIGN

La Loi de Hick

La Loi de Fitts

La Théorie de Gestalt

SMARTPHONE, TABLETTE

Contexte, marché, évolution

Affichage (tailles des éléments, résolutions)

Une expérience visuelle

Une expérience tactile

ERGONOMIE TACTILE

Gestuelle tactile

Système et mode de navigation

Cut off design

EFFICIENCE DE L'EXPERIENCE

Formulaire et mode de saisie

Affordance des call to action

EXPERIENCE EMOTIONNELLE

Design émotionnel

APPROCHE UX CENTREE UTILISATEUR

Personas

Comportement & parcours utilisateurs

CONCEPTION UX ET IDEATION

Tri de cartes (Hierarchisation)

Crazy 8

Le Six-to-One

RESPONSIVE DESIGN

Définition

Approche Mobile First

Grille fluides, médias flexibles

MAQUETTAGE D'UNE IHM MOBILE / TABLETTE

Présentation des logiciels

Wireframes et prototypes (adobe XD)

Atomic Design (adobe XD)

EVALUATION D'UNE IHM

Tests utilisateurs

Echelle d'utilisabilité

Echelle UX

Test des 5 secondes
