

UX Design

Mettre en œuvre une démarche expérience utilisateur

Filière : **UX, UI, Web design** Sous-filière : **UX**

RÉFÉRENCE
MM-UXD

DURÉE
2 JOURS (14H)

PRIX PAR PERSONNE HT
1 550 €

Description

L'UX Design ou conception de l'eXpérience Utilisateur d'un site web est composée de 5 niveaux et va du plus abstrait au plus concret, des phases de conception jusqu'à la complétion. L'UX va inclure dans sa démarche la finalité stratégique du site, les fonctionnalités de l'application ou le contenu du site qui en découlent, l'enchaînement des pages ou des écrans (design d'interaction ou architecture de l'information), le squelette du site qui va définir la clarté et la lisibilité et enfin l'aspect visuel qui permettra de rendre l'ensemble plus désirable et d'agir principalement sur nos émotions.

Cette formation UX design vous permettra de vous approprier ses méthodes ainsi que sa mise en place au sein de votre structure, qu'il s'agisse d'une agence, d'un annonceur ou d'une start-up, et ce, en adéquation avec vos contraintes structurelles.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur
- Mettre en œuvre une démarche UX
- Améliorer la qualité des solutions en s'appuyant sur des critères ergonomiques

Public cible

- Chefs de produits
- Chefs de projets
- Directeurs artistiques
- Managers digitaux
- Web designers

Pré-requis

Maîtrise de l'outil informatique et de la navigation sur le Web

OXiane Institut

34 rue de St Petersburg 5e étage
75008 Paris

RCS Nanterre 430 112 250 000 21 / Code NAF 6202A
Organisme de formation N° 11 92 16 52 492

Programme de la formation

Introduction à la conception basée sur l'expérience utilisateur

- Qu'est-ce-que l'ergonomie ?
- Démarche qualité et normes ISO
- Qu'est-ce-que l'expérience utilisateur (UX design) ?
- Qu'est-ce-qu'une expérience utilisateur réussie ?
- Les éléments composants l'expérience utilisateur
- La différence entre UX et UI (Webdesign)
- Introduction au Design Thinking

Atelier

- Lancement du sujet : repenser le parcours client sur un site e-commerce
- Identifier les acteurs clés
- Mener des interviews auprès des publics cibles
- Définir le modèle mental des utilisateurs finaux
- Réaliser des questionnaires orientés UX
- Atteindre ses objectifs de business et d'UX
- Identifier les points d'amélioration de l'expérience
- Comprendre les attentes
- L'interview exploratoire
- User Experience and Evaluation Cards
- User Experience Mapping (vs User journey Map)
- Les méthodes de recherche en UX : comment bien choisir
- Travailler avec la méthode des proto-personas (Lean UX)
- Travailler avec des hypothèses (Lean UX)
- Personas et critères de différences entre personas

Atelier (suite)

- Design studio : concevoir à plusieurs, focus sur la partie divergence
- Esquisser les solutions (versions mobile et PC)

Appliquer les méthodes de l'UX design

- Design thinking, Lean UX et agilité
- La méthode Design Sprint
- L'architecture de l'information

OXiane Institut



- Le tri des cartes
- Le responsive et l'approche mobile 1st
- L'importance de l'ergonomie
- Les critères ergonomiques et l'évaluation
- Prendre en main l'outil Figma
- Concevoir le design de ses pages pour mobile et desktop
- Créer un système de design avec Figma
- Concevoir un test utilisateur

Atelier (suite)

- Concevoir le MVP de sa solution
- Réaliser la version UI du prototype
- Identifier les questions à poser
- Tester le MVP
- Analyser les résultats du test

Qualité

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap, nous contacter en cas de besoin d'informations complémentaires.

Programme mis à jour le **25 juillet 2025**