

# Intégrer une démarche UX Design avec le Design Thinking

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

RÉFÉRENCE

**UX01**

DURÉE

**3 JOURS (21H)**

PRIX UNITAIRE HT

**1 790 €**

## Description

L'UX Design ou conception de l'eXperience 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.

Formation de 3 jours présentant les fondamentaux de l'UX Design et du Design Thinking. Pour rendre cette formation plus opérationnelle, la partie pratique de la formation s'appuiera sur des projets fictifs où les participants seront amenés à organiser et conduire des ateliers, créer des interfaces et les tester

## Objectifs pédagogiques

- Découvrir les origines de l'ergonomie et ses principes de base
- Comprendre l'articulation des différentes phases et outils d'un processus de conception orienté utilisateur (Design Thinking)
- Choisir, utiliser et mettre à profit ces outils dans le cadre d'un projet
- Découvrir et manipuler les outils standards du domaine (Figma, Dovetail, Optimal Sort, etc.)
- Convaincre de l'utilité de l'UX en interne

## Public cible

- Chef de projet digital
- DA, web designer, etc.
- Product owner
- Globalement toute personne souhaitant appréhender les fondamentaux de l'UX Design

## OXiane Institut

## Pré-requis

- Avoir une expérience de projet numérique

## Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation

## Méthodes pédagogiques

40% théorie / 60% pratique

## Programme de la formation

### Les principes fondamentaux de l'UX

- Définition de l'UX Design
- Expertise VS connaissance des utilisateurs
- La pluridisciplinarité
- Co-créativité et collaboration
- Processus itératif et méthodes
- L'ergonomie cognitive et les IHM
- Les critères ergonomiques

### Mode d'organisation et intervenants

- Les parties prenantes et leur participation
- Les utilisateurs
- L'équipe projet

### Comprendre les enjeux associés au design d'expérience

- UX et stratégie : impact sur l'identité de marque sur l'expérience du service
- Les dark patterns
- UX et faisabilité : concevoir sans ignorer le monde réel
- UX et esthétique : l'importance du visuel et du graphisme sur le produit
- UX et le design émotionnel : les vecteurs clés d'une expérience
- Mise en pratique avec un projet à réaliser sous la méthodologie du design thinking

### Poser le contexte

#### OXiane Institut



- Prendre vos marques, comprendre les enjeux et connaître l'objectif à atteindre
- Identifier les problèmes, les objectifs
- Déterminer les leviers d'opportunités et de valeur

### **Partez à la découverte des utilisateurs**

- Ecouter vos utilisateurs, observer leurs usages réels et les comparer à l'expression des besoins
- Interviews classiques et questionnaires
- Interviews contextuelles
- Etudier l'analytics
- Mettre en place des enquêtes
- Le diagramme d'affinité
- Les personas

### **Définir le produit**

- Réaliser des benchmarks
- Les parcours utilisateurs
- Les expérience maps
- Le tri de carte
- L'accessibilité, les performances, le multi-device
- L'approche « mobile first », les spécificités des devices : mobile vs desktop
- Faire des choix et prioriser

### **Générer des idées, innover, co-designer**

- Sketching
- Six-to-one (ou crazy eight)
- Méthode Osborn
- User Story Mapping
- Six Thinking Hats

### **Prototyper l'interface**

- Zoning et chorégraphie des contenus
- Prototypage carton / papier
- Prototypage moyenne et haute définition
- Guidelines et spécifications

### **Tester l'interface**

- Pourquoi est-il nécessaire de tester ?
- Les méthodes : lab testing (usability testing)

### **OXiane Institut**



- 
- Les méthodes : remote testing
  - Les méthodes : guerilla testing
  - L'audit ergonomique (les normes, référentiels)

## 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 **30 avril 2024**