



Chargé d'UX design

Intégrer l'expérience utilisateur dans sa stratégie de communication digitale

15 rue de Turbigo, 75002 Paris
Tél. : 01 40 26 00 99

contact@pyramyd-formation.com
www.pyramyd-formation.com

SAS au capital de 110 000 €
RCS Paris n° 351 996 509
NAF : 8559A
TVA Intracom : FR 09 351 996 509
SIRET : 351 996 509 00029

Organisme de formation
n°11 75 15095 75

10 jours / 70 HEURES



4 000€ HT

CODE: FCUD04

OBJECTIFS

- Intégrer les fondamentaux de l'UX design
- S'approprier la méthodologie de l'UX design
- Prototyper et tester l'expérience utilisateur

PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, directeurs artistiques, graphistes...

PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider, étape par étape, les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les formateurs conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Plates-formes: logiciels, carte mentale, wireframe, prototype...

Conditions générales: voir page 9.

PROFIL DES FORMATEURS

Experts UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.

Frais de dossier: 48 € TTC.

CERTIFICAT

À l'issue des 10 jours de formation, chaque participant présentera son projet et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé d'UX design" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors du passage devant ce jury.

TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants: **3 600 € HT**

MODULE 1

2 JOURS

INTÉGRER LES FONDAMENTAUX DE L'UX DESIGN

Introduction à l'UX

- Décrire et définir le design de l'expérience utilisateur (UX)
- Identifier les composants de l'expérience utilisateur
- Appréhender le rôle stratégique de l'UX design
- Rappeler les modèles et les normes de conception d'une application: UCD, CUBI, Lean UX
- Comprendre les métiers de l'UX au sein de l'équipe projet

Le projet digital et l'UX

- Situer la démarche de conception UX dans le projet digital
- Questionner le projet pour dégager une vision d'ensemble et des objectifs utilisateurs clairs
- Déterminer et planifier les phases et les étapes de la méthode UXD
- Distinguer les livrables et la budgétisation des tests

Interfaces et interactivité

- Découvrir les principes, spécificités et méthodes de conception des IHM
- Cerner et assimiler la notion de modèle mental
- Appréhender la relation architecture, interactivité, interface
- Spécifier les points-clés du design d'interaction (IxD)
- Situer les points-clés du design d'interface (UI)
- Distinguer la place de l'ergonomie dans les interfaces digitales

Les techniques de collaboration

- Travailler en équipe: pluridisciplinarité et agilité
- Co-travailler, collaborer et partager
- Sélectionner les modes de communication
- Impliquer l'utilisateur

→ **Exercices: appliquer les principes acquis en mode collaboratif sur un mini-projet / Produire les grandes lignes d'une note de cadrage pour le module 2**

PREMIÈRE SESSION

Module 1	24 au 25	avril	2017
Module 2	22 au 24	mai	2017
Module 3	12 au 13	juin	2017
Module 4	10 au 12	juillet	2017

DEUXIÈME SESSION

Module 1	6 au 7	novembre	2017
Module 2	13 au 15	décembre	2017
Module 3	15 au 16	janvier	2018
Module 4	12 au 14	février	2018

15 rue de Turbigo, 75002 Paris
Tél. : 01 40 26 00 99

contact@pyramyd-formation.com
www.pyramyd-formation.com

SAS au capital de 110 000 €
RCS Paris n° 351 996 509
NAF : 8559A
TVA Intracom : FR 09 351 996 509
SIRET : 351 996 509 00029

Organisme de formation
n°11 75 15095 75

4 modules

MODULE 2 3 JOURS

S'APPROPRIER LA MÉTHODOLOGIE DE L'UX DESIGN

Les techniques de la recherche utilisateur

- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Segmenter les études quantitatives vs études qualitatives
- Lire et analyser les différents outils analytics du point de vue de la recherche
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eyetracking, scrollmap)
- Bâtir les hypothèses de travail et le protocole de recherche
- Incarner la notion d'utilisateurs: cibles, utilisateurs et personas
- Structurer un registre de personas en rapport avec le projet digital
- Bâtir les parcours utilisateurs
- Relier les personas aux parcours utilisateurs
- Localiser et recruter les utilisateurs-tests
- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Rédiger et mettre en place un questionnaire
- Procéder à des observations ethnographiques pour valider le modèle conceptuel

Les techniques d'idéation

- Appliquer des techniques de brainstorming
- Utiliser les cartes d'idéation pour dégager les ressentis utilisateurs
- Produire un diagramme des tâches et des contrôles
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

→ **Exercices : produire un benchmark / Créer un persona / Co-produire une expérience map**

MODULE 3 2 JOURS

PROTOTYPER ET TESTER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Éclairage Neuro Web design

- Intégrer les bases de la perception visuelle chez l'être humain
- Appréhender la notion de charge cognitive et les processus d'attention, de compréhension, de mémorisation

Les techniques de conception

- Se disposer en mode "Design Studio"
- Passer des sketches aux prototypes
- Choisir son outil de prototypage
- Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype
- Distinguer les tests ergonomiques: utilisabilité et accessibilité
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Mettre en place un questionnaire AttrakDiff
- Expérimenter une évaluation heuristique
- Produire un diagramme d'affinité
- Mettre en place des tests de contenus
- Monter un questionnaire de type System Usability Scale (SUS)
- Appréhender le rôle du journal de bord
- Itérer et corriger le prototype

→ **Exercices : produire un prototype / Appliquer des tests en mode atelier pour reproduire la méthode lors de la soutenance**

MODULE 4 3 JOURS

FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

Finaliser le projet

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury