



UX DESIGN : BEST PRACTICES

Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital

FORMATIONS COURTES

INITIATION

BEST-OF

Ref. : WM07819

Durée :
3 jours - 21 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 2120 € HT

L'expérience utilisateur (UX) est désormais une discipline essentielle à la réussite de tout projet web.

Face à la concurrence, il ne suffit plus d'avoir plus du trafic ou d'être bien référencé : il faut aussi capter l'attention, susciter l'émotion, déclencher l'engagement.

Bref, un site ou une application de qualité doit tout faire pour garder ses visiteurs et les faire revenir.

C'est avec cet objectif en ligne de mire que PYRAMYD a développé sa formation UX Design : best practices.

Au terme de trois journées d'enseignement, vous découvrirez les principes fondamentaux de l'UX design et les processus propres à toute interaction digitale.

Audit ergonomique, définition des personas, méthodes de conception et prototypage : autant de notions que nos experts auront à cœur de vous transmettre. La formation UX Design : best practices est accessible à tous les profils travaillant sur des projets web ou digitaux.

LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

À distance

24 au 26 sept. 2025

- 24/09/2025 09:00 --> 26/09/2025 17:30 à À distance
 - 24/09/2025 09:00 --> 24/09/2025 17:30
 - 25/09/2025 09:00 --> 25/09/2025 17:30
 - 26/09/2025 09:00 --> 26/09/2025 17:30

OBJECTIFS

- Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif
- Découvrir et analyser le projet
- Créer les archétypes : la construction des personas
- Structurer la démarche de conception
- Passer de l'idéation au prototype

POUR QUI ?

Responsables et chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, ergonomes, communicants...

PRÉREQUIS

Aucun

COMPÉTENCES ACQUISES

- Assimiler les principes de l'UX design.
- Identifier les besoins et les objectifs des utilisateurs pour améliorer la conception.





- Initier des tests quantitatifs et qualitatifs autour d'une approche par personas

PROGRAMME

Pendant

L'expérience utilisateur (UX) : les meilleures pratiques

Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif

- Décrire le périmètre, la fiabilité et les enjeux de la démarche de conception orientée sur l'expérience utilisateur
- Envisager les domaines d'exploration : usages, activités, concurrence
- Concevoir pour l'utilisateur et choisir son modèle de conception : UCD, CUBI, Lean UX
- Expliquer les étapes et les composantes de la conception UX : empathie, analyse, idéation, prototype

Étude de cas : analyse "avant / après"

Découvrir et analyser le projet

- Valider les fondamentaux de la vision d'ensemble et poser les objectifs du projet digital
- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Identifier ce que recouvre l'audit ergonomique
- Bâtir des hypothèses de recherche et affiner la méthodologie d'expérimentation
- Planifier et budgéter les études et les tests
- Impliquer l'équipe dans le protocole de recherche

Exercice : produire une note de cadrage

Créer les archétypes : la construction des personas

- Identifier les besoins et les objectifs des utilisateurs
- Étudier les usages et les valeurs du sujet traité auprès des utilisateurs
- Observer in situ les personas : recherches ethnographiques
- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Bâtir les parcours utilisateurs

Exercice : observation, test du premier clic, création de personas

Structurer la démarche de conception

- Élaborer un modèle mental et valider le modèle conceptuel
- Rédiger et mettre en place un questionnaire en ligne
- Produire une analyse comparative de la concurrence
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eye tracking, scrollmap)
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

Exercice : élaborer un questionnaire, un test de tri de cartes

Passer de l'idéation au prototype



Définir les modes de navigation et créer un wireframe

Appréhender le processus de production d'une maquette et d'un prototype

Recruter et impliquer l'utilisateur dans le protocole de design

Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype

Relier les résultats pour faire évoluer les spécifications fonctionnelles et itérer le prototype

Exercice : expérimenter des outils de wireframing et de prototypage

INTERVENANTS

Hélène ZULI

BIZNETCOM

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation : Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation. Si vous utilisez votre ordinateur personnel (pour formation en présentiel ou classe virtuelle), merci d'installer au préalable : LA SUITE ADOBE 2022 (Photoshop) - Il est recommandé de se munir d'un double écran. Équipe pédagogique : Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation. Techniques pédagogiques : Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs. Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation. Ressources pédagogiques : Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap 