

L'expérience utilisateur (UX): **Présentiel** les meilleures pratiques

Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital

3 jours / 21 heures Tarif inter **1700 € HT**

CODE: WM078 Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)



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

PUBLIC CONCERNÉ

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

PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une bonne expérience du digital (sur des problématiques de Web design et / ou d'ergonomie) pour suivre cette formation.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module Présentiel



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Tests d'observation, analyses comparatives de sites, études de cas sur des exemples Web et mobiles rythment cette formation.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

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

PROGRAMME

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

- Décrire le périmètre, la finalité 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**

PLANNING PARIS

28 au 30 janvier 2019	>	
>	>	
>	11 au 13 septembre 2019	>
>	23 au 25 septembre 2019	>
20 au 22 mai 2019	>	
>	9 au 11 décembre 2019	>

L'AVIS DES APPRENANTS

"Cela va donner une nouvelle dimension à mon métier."
Jeanne S, directrice de créations digitales