



9 Jours

63 Heures



27 rue François Arago
33700 Mérignac



09 73 50 03 83
06 68 20 23 19



www.kaleo-formation.com
contact@kaleo-formation.com

UX DESIGN ET ERGONOMIE

UX Design est une discipline qui prend en compte les besoins et les attentes des utilisateurs pour créer un site. Il teste et pose les fondations de l'expérience utilisateur générée par le produit. Ce cursus est adapté à tout travailleur dans la création de produits numériques et souhaite en apprendre davantage sur les processus, les outils et techniques pour créer des expériences utilisateur réussies.

Objectifs :

A l'issue de la formation UX Design, les apprenants auront les capacités de :

- Comprendre ce que c'est l'expérience utilisateur et l'expérience de pensée
- Comment organiser et mettre en place une procédure d'architecture de l'information
- Utiliser l'expérience utilisateur pour le design des applications mobiles
- Comprendre et utiliser l'interaction design
- Maîtriser la conception visuelle de l'expérience utilisateur
- Explorer la recherche dans l'expérience utilisateur
- Maîtriser la cartographie de l'expérience utilisateur
- Maîtriser les fonctions de test d'utilisabilité

Public :

La formation UX Design et ergonomie s'adresse à tout public salarié, demandeur d'emploi ou en reconversion professionnelle et souhaitant acquérir des compétences en UX Design et ergonomie, notamment :

- Futur Webmaster ou développeur WEB ou développeur Mobile
- Futur Webmarketeur

Prérequis :

Pas de prérequis nécessaire pour la formation « UX Design et ergonomie ».

Utilitaires:

Pour le bon déroulement de la formation UX Design et ergonomie, voici une liste non exhaustive des outils indispensables :

- Néant

Programme détaillé

Jour 1 :

Savoir ce qu'est la recherche sur l'expérience utilisateur, la stratégie et le design UX.

Comprendre le processus pour créer des expériences remarquables.

Créer une approche efficace de recherche et de conception UX.

Regroupez les bonnes ressources pour créer des expériences utilisateur réussies.

Introduction à l'UX Design

- Quelle est l'expérience utilisateur, quelle est la facilité d'utilisation ?
- Vue d'ensemble du processus pour concevoir des expériences remarquables
- Pourquoi appliquer ces outils et techniques ?
- Avantages de l'utilisabilité et la conception centrée utilisateur (User Centered Design : UCD)

Besoins de l'entreprise

- Vue générale
- Indicateurs de succès d'affaires
- Analyse compétitive
- Analyse des parties prenantes

Exigences clients et utilisateurs

- Vue d'ensemble des personas clients et personas de l'utilisateur
- Techniques pour concevoir les besoins des utilisateurs
- Contexte d'utilisation : pourquoi et comment ?

Design de l'expérience utilisateur et test d'utilisabilité

- Le processus de création de l'expérience : les trois phases de la conception de l'expérience utilisateur
- Outils et techniques pour la conception UX Design
- Test d'utilisation avec les intervenants et les utilisateurs : pourquoi, comment et quand ?

Expérience de pensée (experience thinking)

- Présentation de l'expérience de pensée dans l'organisation
- Le cycle de vie de l'expérience
- UX et les processus Agile
- Modèles de maturité d'utilisabilité et l'organisation

Programme détaillé

Jour 2 :

Principes d'architecture de l'information (AI).

Architecture des comportements et de l'information de l'utilisateur.

Structures d'information.

Testez votre AI avec les utilisateurs finaux.

Créer des principes AI dans les processus de conception de votre organisation.

Introduction à l'architecture de l'information

- Qu'est-ce que l'architecture d'information (AI) ?
- Pourquoi utiliser l'architecture de l'information ?
- Quelles sont les compétences nécessaires pour l'architecture de l'information (AI) ?

Principes de l'architecture de l'information

- Structures d'information
- Les meilleures pratiques en architecture d'information
- Les composants de l'architecture de l'information
- Les caractéristiques de la recherche
- Le cadre de l'architecture de l'information
- Les systèmes de navigation

Exigences clients et utilisateurs

- Vue d'ensemble des personas clients et personas de l'utilisateur
- Techniques pour concevoir les besoins des utilisateurs
- Contexte d'utilisation : pourquoi et comment ?

Recherche et outils de l'architecture de l'information

- Le tri des cartes (Card Sorting)
- Le tri des cartes inversé
- Le plan du site
- Validation de l'architecture de l'information (AI)

Les éléments de l'architecture de l'information

- Vocabulaires contrôlés
- Métadonnées ou Metadata
- Conception de design de l'information
- Structures d'information
- Gouvernance de l'architecture de l'information

Programme détaillé

Jour 3 :

Principes de design d'interaction.

Méthodologies de design d'interaction.

Création de principes d'identification dans les processus de conception de votre organisation.

Introduction au design d'interaction

- Qu'est-ce que l'architecture d'information (AI) ?
- Pourquoi utiliser l'architecture de l'information ?
- Quelles sont les compétences nécessaires pour l'architecture de l'information (AI) ?

Design d'interaction et principes

- Exigences de l'utilisateur pour la conception d'interaction
- Identifier l'expérience utilisateur et les objectifs d'utilisabilité
- Architectures de l'expérience utilisateur UX
- Contrôles, Widgets et flux de travail
- Modèles de conception de l'expérience et du design utilisateur (UX / UI Design Patterns)
- Caractéristiques, normes et lignes directrices

Exigences clients et utilisateurs

- Vue d'ensemble des personas clients et personas de l'utilisateur
- Techniques pour concevoir les besoins des utilisateurs
- Contexte d'utilisation : pourquoi et comment ?

Le processus du design d'interaction

- Analyse hiérarchique des tâches
- Exploration des conceptions et des designs alternatifs
- Prototypage de l'interaction
- Interactions du design et améliorations
- Évaluation du design d'interaction
- Planification du design d'interaction dans le flux de production de développement de produits
- Résumé et les meilleures pratiques

Programme détaillé

Jour 4 :

Améliorer la convivialité dans la conception de l'information et la conception de l'interaction.

Un aperçu de la théorie de la conception visuelle.

Techniques de conception visuelle qui améliorent l'engagement émotionnel.

Les outils pour créer une langue visuelle.

Lignes directrices pour la compréhension, la création et la mise en œuvre de guides de style.

Introduction à la conception visuelle (Visual Design)

- Le processus de conception visuelle
- Le processus de conception de l'expérience utilisateur
- Faire travailler ensemble les processus

Principes de conception visuelle

- Appliquer la psychologie de la Gestalt
- Droit de proximité
- Droit du destin commun
- Les éléments graphiques dans le design visuel
- Engager les utilisateurs grâce à la conception visuelle et au design visuel
- Présenter les données

Exigences clients et utilisateurs

- Vue d'ensemble des personas clients et personas de l'utilisateur
- Techniques pour concevoir les besoins des utilisateurs
- Contexte d'utilisation : pourquoi et comment ?

Création d'un langage visuel

- L'image de marque
- Création de guides de style
- Application de guides de style
- Iconographie

Travailler avec un designer visuel

- Types de fichier
- Programmes de conception visuelle
- Terminologie de base
- Dossier créatif
- Éviter les pièges de la communication
- L'intégration de la conception visuelle dans le processus de développement de produits

Programme détaillé

Jour 5 :

Techniques et principes de conception d'interface utilisateur mobile.

Comprendre le comportement de l'utilisateur avec les périphériques mobiles.

Éléments de design mobile et modèles réactifs.

Création de la conception UX mobile dans les processus de développement.

Introduction au Mobile UX Design

- Quels sont les applications et les appareils mobiles ?
- Comment est-ce qu'on est arrivés ici ? Evolution du Design Mobile
- Plates-formes mobiles : Android, iOS, Windows Phone
- Pourquoi créer des expériences mobiles ?

Expérience utilisateur mobile : principes, adaptation et design responsive

- Conception Adaptive : Design pour écrans mobiles
- Responsive design
- Clavier et saisie tactile
- Navigation, menus
- Les meilleures pratiques du design mobile
- Interface utilisateur et appareils mobiles

Les éléments du design mobile

- Design et structure de l'information
- Création de modèles de design mobile
- Conception pour les plates-formes : iPhone, iPad, BlackBerry, Android et Windows
- Recherche sur les appareils mobiles
- Design Patterns mobiles
- Parcourir et naviguer
- Web mobile VS applications mobiles
- Responsive Design Mobile

Design mobile : Recherche et test

- Analyse compétitive
- Observation et entrevue
- Méthodes de journal
- Les approches ethnographiques
- Personas de l'utilisateur mobile et scénarios mobiles
- Concept Design et prototypage
- Test d'ergonomie et d'utilisabilité mobile
- Processus du design mobile et de conception d'application

Programme détaillé

Jour 6 :

Savoir quels outils et techniques sont idéaux pour collecter les exigences d'expérience client et les exigences d'expérience utilisateur.

Créer une approche de recherche efficace.

Gérer efficacement les entrepreneurs de recherche expérimentale.

Introduction à la conception expérience utilisateur : Recherche

- Pourquoi la recherche de l'expérience client et utilisateur ?
- Rôle de l'expérience de la recherche
- Les méthodes de recherche : de la recherche ethnographique à l'analyse des produits (Observation, Recherche ethnographique sur le terrain, Analyse des tâches, Enquête contextuelle, Cartographie d'expérience, Tests d'utilisabilité)
- Méthodes de recherche qualitative et quantitative : le rapport à l'analyse de l'expérience client et utilisateur

Exigence de capture et leurs techniques

- Stratégie d'entreprise par rapport à la stratégie de l'expérience
- Personas clients et segmentation de la clientèle
- Les méthodes de recherche de l'expérience client : qualitative et quantitative
- Personas et profils de l'utilisateur
- Les méthodes de recherche d'expérience utilisateur : qualitative et quantitative
- La recherche sur le terrain : la recherche ethnographique et le contexte d'utilisations

Intégration de l'expérience

- Sélectionner la bonne méthode de recherche d'expérience utilisateurs
- La planification de l'expérience de la recherche dans le processus de création de produits
- Résumé et les meilleures pratiques

Programme détaillé

Jour 7 :

Découvrez la cartographie de l'expérience des voyages des clients et des usagers.

Comprendre les techniques et les principes de cartographie de l'expérience.

Testez vos voyages d'expérience avec les utilisateurs finaux.

Développez la réflexion sur le cycle de vie de l'expérience dans les processus de conception de votre organisation.

Introduction à la cartographie d'expérience

- Qu'est-ce que la cartographie de l'expérience ?
- Pourquoi faire un mappage d'expérience pour l'utilisateur et le cycle de vie des produits ?
- Quels sont les profils et les compétences nécessaires pour la cartographie de l'expérience ?
- Identifier des points d'expérience dans une expérience et un parcours utilisateur

Mapping expérience : Recherche

- Techniques de recherche de l'utilisateur et de la clientèle pour la cartographie de l'expérience
- Cartographies de l'itinéraire utilisateur VS cartographie de l'itinéraire client
- Recherche utilisateur, personnes, analyse des tâches et cartographie de l'expérience
- Composants de cartographie de l'expérience : Objectifs, activités, émotions et opportunités

Expérience mapping : Capture

- Point d'expérience
- Visualisez l'histoire de l'itinéraire
- Structures de l'itinéraire et de l'histoire
- Itération de l'itinéraire de l'utilisateur

Analyse de la cartographie de l'expérience

- Validation d'une carte de l'expérience avec les utilisateurs, les clients

Utilisation de la cartographie de l'expérience dans l'organisation

- Meilleures pratiques en matière de cartographie de l'expérience
- Partager l'expérience, l'itinéraire d'un utilisateur à un moment
- Cartographie de l'expérience en tant que technique de l'innovation
- Comment susciter le succès d'alignement dans l'organisation avec l'expérience cartographie

Programme détaillé

Jour 8 :

Savoir ce que sont les tests d'utilisabilité et la façon dont il correspond au processus de conception UX.

Créer un plan de test efficace.

Comment identifier et recruter des participants appropriés aux tests des utilisateurs.

Faciliter les sessions de test et analyser les données d'essai.

Transformer les résultats des tests d'utilisabilité en recommandations.

Expérimenter le processus de test d'utilisabilité grâce à des exercices pratiques.

Introduction au test d'utilisabilité

- Pourquoi le test pour l'utilisabilité et l'expérience utilisateur ?
- Vue d'ensemble des types de tests d'utilisation :
- Laboratoire modéré
- Tests d'utilisation à distance
- Tests d'utilisation rétrospective
- Tests d'utilisation automatisée
- Tests d'utilisation mobile
- Revues d'utilisabilités fondées sur les experts ou sur les utilisateurs : avantages et inconvénients
- Intégrer les tests d'utilisabilité dans le processus de conception UX Design

Méthodes de test d'utilisabilité

- Tests d'utilisation à distance
- Suivi de l'œil
- Tester les appareils mobiles
- Logiciel d'enregistrement de test
- Les tests d'utilisabilité avec des prototypes de production précoce, des produits matériels, des sites web, des applications web et interface graphique des applications

Programme détaillé

Jour 9 :

Test d'utilisabilité : Préparation et sessions

- Recruter des participants
- Caractéristiques d'un plan de test
- Identification des tâches et des scénarios tests
- Les tests d'utilisabilité avec des prototypes de papier, les premières maquettes
- Tests d'utilisabilité formative VS sommative
- Les pièges courants dans les tests d'utilisabilité
- Faciliter les séances d'essais : compétences et techniques
- Capture des données de session de test
- Observations
- Échelles de notation
- Suivi de l'œil
- Captures d'écran
- L'analyse de souris et de frappe
- Tests d'utilisation à distance par rapport à des tests en laboratoire
- Test de haute-fidélité par rapport à des prototypes de fidélité faible
- Test rétrospectif par rapport à des tests automatisés

Analyse et reporting

- L'analyse des données : mesures métiers et analyse statistique
- Transformation des résultats de tests dans les recommandations de conception
- Les tests d'utilisabilité justifiant des coûts
- Norme pour le reporting des tests d'utilisabilité

Cas pratique : Pour la refonte d'un site internet existant, mettre en place et développer la procédure de l'expérience utilisateur pour créer des maquettes d'ergonomie et de design du site.