



# UX Design vue d'ensemble et méthodes

**Durée de la formation :**  
3 jours (21h)

- Horaires de formation**  
08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00
- Pré-requis**  
Avoir une bonne connaissance en design d'interface.
- Public visé**  
Chef de projet numérique, ergonomiste IHM, designer d'interaction, webdesigner ou créatif (CR, DA, DC). Cette formation apporte une vision globale et transverse de l'UX Design, elle ne s'adresse donc pas à des UX Designer déjà en poste.
- Objectifs et compétences visées**  
Cette formation permet d'acquérir une vue d'ensemble de la notion d'expérience utilisateur et plus précisément d'identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur, de décrire les méthodes de l'UX Design d'appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces, d'adopter des démarches de conception itératives et d'améliorer la qualité de ses interfaces.
- Organisation**  
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.
- Le formateur**  
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.
- Moyens techniques et pédagogiques**  
Alternance entre théorie et pratique.  
Mise à disposition d'une salle équipée.  
Support de cours.
- Validation des acquis et attestation**  
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

## Module 1 : Qu'est-ce que l'UX design ?

Définir le terme UX design  
Comparer l'UX design et la conception centrée utilisateur (ISO 9241-210)  
Décrire la méthode du Design Thinking  
Définir la notion de Point noir  
Décrire le processus & le mode itératif de l'UX design  
Identifier l'UX design dans une démarche qualité

## Module 2 : L'UX et la stratégie du projet

Cerner l'expérience utilisateur dans la qualification d'un brief client  
Cerner l'impact stratégique de l'UX design dans la conception d'un produit numérique  
Estimer l'espace fonctionnel d'un produit numérique  
Cerner les étapes essentielles d'une expérience utilisateur  
Prioriser les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet  
Estimer les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet

## Module 3 : Identifier les utilisateurs

Décrire le processus psychologique d'une expérience utilisateur  
Identifier les processus de mémorisation d'un utilisateur  
Identifier les états psychiques d'un utilisateur  
Identifier l'environnement utilisateur  
Décrire la méthode des personas  
Décrire la structure d'une fiche de persona

## Module 4 : Atelier 1

Différencier les profils d'utilisateur d'un produit numérique  
Concevoir des fiches de persona  
Évaluer l'environnement & les états psychiques des utilisateurs

## Module 5 : Créer une expérience utilisateur

Identifier les enjeux du processus d'idéation en UX design  
Décrire les principaux modes d'idéation (six-to-one, workshop, tri des cartes, focus groupe, etc.)  
Décrire les niveaux d'expérience utilisateur  
Identifier les niveaux de dialogue interface & utilisateur  
Envisager la création d'un dialogue interface & utilisateur

## Module 6 : Atelier 2

Créer une expérience utilisateur originale  
Créer le dialogue interface et utilisateur  
Évaluer les niveaux de l'expérience utilisateur

## Module 7 : Scénariser une expérience utilisateur

Décrire les méthodes de création d'histoire d'utilisateur (user story)  
Décrire les principaux modes de storyboarding  
Identifier les points noirs dans une expérience utilisateur  
Identifier les enjeux de l'expérience mobile (smartphone, tablettes)

## Module 8 : Atelier 3

Concevoir l'histoire d'utilisateur d'un produit numérique  
Identifier et résoudre les points noirs de l'expérience utilisateur  
Créer le storyboard d'une histoire d'utilisateur

## Module 9 : Concevoir le modèle d'une expérience utilisateur

Identifier les enjeux de l'utilisation de diagrammes d'alignement  
Énumérer les éléments d'expérience d'une histoire d'utilisateur  
Identifier les enjeux d'expérience globale (environnement connecté, magasin, TV, affichage, etc.)  
Décrire la structure d'un diagramme d'alignement  
Décrire l'utilisation des diagrammes d'alignement

## Module 10 : Atelier 4

Concevoir les diagrammes d'alignement d'une histoire d'utilisateur  
Cerner l'alignement des éléments d'expérience du produit  
Résoudre les problématiques d'alignement

## Module 11 : Concevoir le modèle d'interface d'une expérience utilisateur

Identifier les enjeux de la conception d'interface en UX design  
Décrire les modes de découpage en pages d'une histoire d'utilisateur  
Identifier les enjeux & décrire l'utilisation de wireframe  
Décrire les principes du design émotionnel  
Identifier les enjeux du modèle d'interface mobile & tactile

## Module 12 : Atelier 5

Concevoir le modèle d'interface d'un produit numérique  
Créer des modèles de pages sous forme de wireframe ergonomique  
Estimer l'environnement émotionnel de l'interface  
Envisager le modèle d'interface pour mobile

**Pour vous inscrire**

**04.78.14.19.19**

[contact@atoutmajeur-ra.com](mailto:contact@atoutmajeur-ra.com) / [www.atoutmajeurlyon.com](http://www.atoutmajeurlyon.com)

(Mise à jour : 05-2024)

---