



UX Design

Durée de la formation :
2 jours (14h)

- Horaires de formation**
08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00
- Pré-requis**
Aucune connaissance requise particulière
- Public visé**
WebMasters, graphistes concepteurs Web
- Objectifs et compétences visées**
Acquérir les fondamentaux de l'ergonomie et de l'UX Design pour optimiser vos publications Web. À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :
 - Intégrer l'ergonomie et l'UX Design dans les processus de conception Web
 - Appréhender les normes et techniques pour améliorer la qualité des interfaces
 - Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM
- 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.

Définitions, enjeux & principes

De l'ergonomie à l'UX Design
Rôle et intégration dans le cycle de développement
Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI)
Présentation de la norme ISO 9241
Techniques d'ergonomie

Les spécificités du Web

Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité
Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations
Aspects stratégiques : marketing digital, « Customer Journey », référencement naturel (SEO), réseaux sociaux
Tendances actuelles : Material design, responsive design, design émotionnel, gamification

Le design centré utilisateur

Facteurs humains : ergonomie physique, sociologique et psychologique
Approches ergonomiques « Bottom-Up » vs « Top-Down »
Etudes de terrain quantitatives/qualitatives : entretiens, focus groups...
Etudes indirectes : analyse contextuelle, critères heuristiques universels...
Modélisation des utilisateurs : personae
Modélisation de la tâche : arbre des tâches, MAD, cartes mentales

Concevoir ou corriger les IHM Web

Structuration du contenu : tri de cartes, zoning, storyboard
Maquettage basse/moyenne/haute-fidélité : Balsamiq, Axure, Photoshop
Prototypage dynamique : HTML, CSS, Javascript
Spécifications fonctionnelles
Design pour smartphones et tablettes : mobile-First, design fluide/adaptatif, amélioration progressive

Evaluer les IHM Web

L'évaluation en ergonomie de conception / correction
Audit expert : grilles d'évaluation Web
Tests utilisateurs : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing
Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking
Recueil de données indirectes : A/B Testing, Web Analytics

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19

contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com

(Mise à jour : 01-2023)