



## Formation : UX-Design : les fondamentaux – Paris

**Prix :** 1.600 HT€

**Prochaine date :** 17-18 Septembre 2020

**Lieu :** 11 rue de Rome, 75008 Paris

**Planning annuel :**

**2020 :** 06-07 jul | 17-18 sept | 19-20 oct | 03-04 dec |

Toutes nos formations sont disponibles en Intra. Contactez-nous pour plus de renseignements.

Retrouvez cette formation sur notre site web : <https://training.ux-republic.com/course/ux-design/>

### Objectif de la formation

L'UX-Design est une méthode de conception d'expérience centrée sur les utilisateurs finaux. Itérative et créatrice de valeur, elle s'appuie sur la collaboration des parties prenantes d'un projet pour répondre à un besoin précis en prenant comme point de départ une problématique clairement identifiée.

**User experience encompasses all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products.** Don Norman

Au terme de cette formation, vous saurez :

- **Maitriser** le vocabulaire UX-Design
- **Connaitre** les étapes clés de la méthode de conception UX-Design
- **Animer** les ateliers fondamentaux : persona, parcours utilisateur, six-to-one...
- **Collaborer** plus efficacement avec les équipes de conception
- **Auditer** l'expérience d'un site, d'un produit ou d'un service
- **Définir** les bons indicateurs de performances (KPI) de l'UX-Design
- **Développer** un discours client engageant sur l'Expérience Utilisateur

### Pédagogie de la formation

**Durant ces deux journées, vous bénéficierez d'une expérience de formation immersive.**

Vous serez amené à mettre en oeuvre l'ensemble des étapes de la méthodologie UX-Design afin de résoudre une problématique concrète (création d'un service, conception d'une application, refonte de parcours client...). Notre consultant-formateur vous accompagnera dans la réalisation des différents ateliers, leur animation et leurs attendus.

**Nos formations sont issues des savoir-faire de nos consultants et illustrées de leurs retours d'expérience.**

Notre cursus est conçu selon les principes suivant :

- **Répartition** du temps d'apprentissage entre **40% de théorie & 60% de pratique**
- **Illustration** de l'UX-Design sur des cas concrets

- **Mise en pratique** de l'UX-Design et de ses ateliers
- **Échanges** réguliers avec le formateur et les participants
- **Evaluation et analyse** par un formateur-consultant expert en UX-Design

## Programme de la formation

### Jour 1 : Introduction – Recherche Utilisateur – Analyse

## Introduction aux notions fondamentales de l'Expérience Utilisateur

- Définir les notions de Design, d'Utilisateur, d'Expérience Utilisateur
- Planifier un cycle de conception centrée utilisateur
- Connaître les méthodes autour de l'UX-Design
- Découvrir les nouvelles tendances de l'UX-Design

## Découverte : étudier les utilisateurs

- Définir la recherche utilisateur et ses objectifs
- Définir le périmètre de la recherche utilisateur pour un projet
- Recueillir les données utilisateurs : méthodes qualitatives & quantitatives
- Construire une grille d'entretien semi-directif & réaliser une interview

## Analyse : comprendre les utilisateurs

- Synthétiser les données utilisateurs à travers *unpersona*
- Matérialiser l'usage du produit / service grâce *auparcours utilisateur (user journey)*
- Réaliser une étude de marché pour positionner son produit / service : *benchmark*

### Jour 2 : Ergonomie – (Co)Conception – Tests Utilisateurs

## Conception d'une solution : ergonomie & contenu

- Construire une interface ergonomique en se référant aux principes de la *Gestalt* de *Bastien & Scapin*
- Élaborer un principe de navigation selon les *Heuristiques* de Nielsen
- Auditer une interface selon les principes ergonomiques
- Hiérarchiser les contenus selon la valeur pour les utilisateurs : *Card Sorting*
- Animer un atelier de co-conception : *Six-to-One*

## Prototypage rapide : techniques et outils

- Utiliser les méthodes de *sketching* pour préparer un prototype rapide
- Concevoir un prototype papier avec Marvelapp

## Tests utilisateurs : méthodes, mesure et amélioration

- Connaître les différentes méthodes de tests : qualitatif et quantitatif
- Intégrer les tests utilisateurs dans le processus de conception
- Construire et réaliser un protocole de test simple
- Implémenter les retours des tests

## Moyens techniques

- **Lieux de la formation** : en présentiel dans notre salle de créativité
- **Repas** : petit-déjeuner, déjeuner et autres collations et boissons seront offertes
- **Technologie** : un grand écran est utilisé pour la projection des exercices pratiques
- **Matériel pédagogique** : mise à disposition de l'ensemble du matériel (post-it, feutres, scotch, ciseaux...)
- **Supports pédagogiques** : chacun des apprenants disposera d'une clé USB avec les supports de formation (et/ou envoyés par mail si besoin)
- **Émargement** : une copie de la feuille d'emargement est transmise ?au commanditaire

## Pré-requis

- **Intervenir** sur des projets digitaux : e-commerce, banque / assurance, BtoB, BtoE, BtoC...
- **Avoir un intérêt** pour l'Expérience Utilisateur

## Publics concernés

- UI-Designer
- Webdesigner
- Développeur
- Product Designer
- Product Owner / Product Manager
- Chef de projet
- Marketing Manager
- Data Analyst
- Consultant en Transformation Digitale

## Durée de la formation

Durée : 14 heures

# Modalités des évaluations des acquis

- Une attestation de fin de formation
- Un contrôle de connaissances sous forme de QCM ou exercices pratiques est réalisé pendant et à l'issue de la formation. Il permet de valider et de reprendre les points non assimilés

UX-REPUBLIC Training est une marque déposée de la société UX-REPUBLIC ([www.ux-republic.com](http://www.ux-republic.com))

Nous sommes un centre de formation agréé numéro 11922021792 dédié aux métiers de la User Expérience et du Développement Front-office

Vous pouvez nous joindre par téléphone au +33 1 44 94 90 70, par email [training@ux-republic.com](mailto:training@ux-republic.com) ou via notre site web <http://training.ux-republic.com>