

## 01/. Les principes fondamentaux de l'UX DESIGN

Définition de l'UX Design  
Pluridisciplinarité  
Co-créativité et collaboration  
Itération  
Démarche non linéaire  
Lois de Gestalt et lois de Fitts.

## 02/. Mode d'organisation et intervenants

Les parties prenantes et leur participation  
Les utilisateurs  
L'équipe projet.

## 03/. Comprendre les enjeux associés au Design d'expérience

UX et stratégie : impact sur l'identité de marque et sur l'expérience du service  
UX et faisabilité : Concevoir sans ignorer le monde réel  
UX et l'esthétique : L'importance du visuel et du graphisme sur le produit  
UX et le design émotionnel : Les vecteurs clés d'une expérience : la surprise et l'engagement  
UX et l'éthique : La responsabilité des designers  
Dark pattern et la manipulation.

## 04/. La chorégraphie des contenus

Comment arranger les blocs de contenus ? L'approche centrée sur le contenu vs l'approche centrée sur le point de rupture.

## 05/. Les interactions et la nature du dispositif

Appréhender les différences d'usage et d'utilisation.

## 06/. La lisibilité des contenus

Appréhender les différences d'environnement et d'accessibilité.

## 07/. L'approche "Mobile First"

Implication et méthodologies.

## 08/. Poser le contexte

Prendre vos marques, comprendre les enjeux et connaître l'objectif à atteindre  
Identifier les problèmes  
Définir des objectifs  
Poser les hypothèses  
Déterminer les leviers d'opportunités et de valeurs.

## 09/. Effectuer des recherches

Écouter la voix des utilisateurs, observer leurs usages réels et les comparer à l'expression des besoins  
Observer le terrain  
Interviewer  
Mener des focus group  
Réaliser des benchmarks  
Étudier l'analytics  
Investir les réseaux sociaux  
Recueillir des feedbacks.

## 10/. Définir le produit

Poser le socle du produit, définir son cadre sur la base des acquis précédents  
Les personæ  
Le customer journey  
L'architecture de l'information  
Les performances  
L'accessibilité.

## 11/. Générer des idées, innover et rationaliser

S'ouvrir à toutes les possibilités  
Apprendre à faire des choix et prioriser la mise en œuvre  
Brainstorming  
Six-to-one  
Double diamant  
Tri de carte  
Diagramme d'alignement.

## 12/. Prototyper l'interface

Concevoir les gabarits qui vont composer l'expérience, dans les règles de l'art.Zoning  
Inventaire des contenus  
Prototypage papier  
Prototypage « haute définition »  
Guidelines et spécifications.

## 13/. Tester l'interface

Connaître les différentes méthodes  
Atouts et contraintes pour choisir en connaissance de cause  
Gerilla testing  
Remote testing  
Lab testing.

## 14/. Promouvoir l'approche UX

Communiquer auprès de votre donneur d'ordre et de vos équipes  
Concevoir des livrables visuels et communicants  
Évangéliser et faire rayonner l'approche UX Design en interne  
Valoriser la démarche UX et sensibiliser votre environnement de différentes manières.

REF. LD-112

### PUBLIC

Chef de projet web, ergonomes, webdesigners ou créatifs et globalement toute personne souhaitant appréhender les fondamentaux de la conception UX.

### OBJECTIFS

Comprendre les enjeux de l'UX Design et ce qu'implique, à tous les niveaux, la mise en œuvre de son processus, Appréhender les méthodes UX et outils disponibles, Mettre en place les équipes et les workflows adaptés aux contraintes quotidiennes et structurelles, Communiquer sereinement auprès des différents interlocuteurs.

### PRÉREQUIS

Avoir une expérience de projet numérique

### MOYENS PÉDAGOGIQUES

1 ordinateur et 1 support de cours par personne + 1 vidéoprojecteur. Évaluation par écrit en fin de cours et attestation de stage délivrée en fin de formation.