

Réf : EW_UXD / EW2_UXD

UX Design et ergonomie des interfaces

Objectif

L'objectif de cette formation est de vous transmettre les notions essentielles de l'UX Design ainsi que des outils et une méthodologie que vous pourrez mobiliser pour créer des interfaces numériques qui répondent au mieux aux attentes des utilisateurs. Vous pourrez découvrir comment placer l'utilisateur au centre de la démarche de conception.

Public	Prérequis	Durée estimée pour le suivi des modules indispensables
Chef de projet, concepteur (technique ou fonctionnel), Product Owner, et toute personne intéressée par l'IHM.	Une connaissance des outils Internet et mobiles ainsi que des notions en UX ou en ergonomie sont un plus.	Durée vidéo : 5h24 Durée des TP : 5h15

Contenu pédagogique

► Les modules indispensables

Présentation du cours

 Cours	<p>Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h02.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation du cours
--	--

Qu'est-ce que l'UX Design ?

 Cours	<p>Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h35.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectifs du module • Définition de l'ergonomie • Les grands principes du Design • L'expérience utilisateur (UX) • La démarche UX Design • Les bénéfices du UX Design • L'UX Design dans la chaîne de production
--	---

Analyse des besoins des utilisateurs



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 1h06.

- Objectifs du module
- Comprendre les utilisateurs
- Préparer et conduire des entretiens
- Observation des utilisateurs
- Immersion
- Définir les problématiques : identifier des pépites et des schémas
- Créer des personas
- TP à réaliser
- Cartographier le parcours utilisateur
- TP à réaliser
- Définir le(s) challenge(s)
- Imaginer des solutions
- Sélectionner les meilleures idées

Architecture de l'information



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 1h18.

- Objectifs du module
- Structurer l'information
- Les fondements de l'approche avec les neurosciences
- Comment donnons-nous du sens à ce que nous voyons ?
- Les lois de Gestalt
- La hiérarchie visuelle
- La lecture à l'écran
- Diriger le regard
- Tenir compte des aptitudes motrices
- Les interfaces tactiles

Conception d'une interface



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h37.

- Objectifs du module
- Le prototypage d'une IHM
- Design Studio
- TP à réaliser
- Introduction à Adobe XD
- Démonstration - Adobe XD
- TP à réaliser
- Les petits détails qui ont leur importance
- L'iconographie

Recueillir le ressenti des utilisateurs



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h23.

- Objectifs du module
- Les échelles d'usabilité
- Les tests utilisateurs
- Les tests de perception

Les heuristiques de Nielsen



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h48.

- Objectifs du module
- Critère 1 - L'état du système est visible
- Critère 2 - Le système correspond au modèle mental de l'utilisateur
- Critère 3 - L'utilisateur est libre de ses interactions
- Critère 4 - Le système est cohérent et respecte des standards
- Critère 5 - Le système prévient les erreurs
- Critère 6 - Reconnaître plutôt que se souvenir
- Critère 7 - Le système est flexible dans son utilisation
- Critère 8 - Esthétique et design minimaliste
- Critère 9 - Faciliter l'identification et la gestion des erreurs
- Critère 10 - L'utilisateur peut obtenir de l'aide et accéder à une documentation
- TP à réaliser

Adopter une démarche d'amélioration continue



Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 0h30.

- Objectifs du module
- Améliorer l'engagement : les indicateurs pour mesurer l'UX
- Etude de cas
- Réduire les frictions et la charge mentale
- Evoluer et progresser