

# UX/UI Design

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Type de formation :** Formation continue

**Éligible au CPF :** Non

**Domaine :** Développement

**Action collective :** Non

**Filière :** Transformation digitale

**Rubrique :** Digital Marketing

**Code de formation :** RMCN309

## PRÉSENTATION

### Objectifs & compétences

Identifier les enjeux du UX Design.

Mettre en œuvre les méthodes centrées utilisateur pour améliorer la qualité des applications et sites web.

Organiser la récolte et l'analyse des données

### Public visé

Chefs de projets digital, développeurs front, web designers, développeurs Web...

### Pré-requis

Avoir une bonne pratique des fonctionnalités telles que la conception et/ou le développement de sites Web, d'applications mobiles, de conduite de projet digital ou avoir suivi la formation

## PROGRAMME

### 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 Lean Start-up
- Définir la notion de point noir
- Décrire le processus et le mode itératif de l'UX Design
- Identifier l'UX Design dans une démarche qualité

### 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 œuvre de l'UX Design dans un projet
- Estimer les étapes de mise en œuvre de l'UX Design dans un projet
- Énumération de toutes les hypothèses et inconnues liées au projet

### 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 les approches des MVC et des personas
- Décrire la structure d'une fiche de persona

### Atelier 1:

- Différencier les profils d'utilisateur d'un produit numérique

## € Tarifs

**Prix public :** 1490 €

### Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

**Le plan de développement des compétences de votre entreprise :** rapprochez-vous de votre service RH.

**Le dispositif FNE-Formation.**

**L'OPCO** (opérateurs de compétences) de votre entreprise.

**France Travail:** sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.

**CPF -MonCompteFormation**

Contactez nous pour plus d'information : [contact@aston-institut.com](mailto:contact@aston-institut.com)

## 📍 Lieux & Horaires

**Durée :** 14 heures

**Délai d'accès :** Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation, sous condition d'un dossier d'inscription complet

## 📅 Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

- Concevoir des fiches de personas
- Évaluer l'environnement et les états psychiques des utilisateurs

**Révéler l'expérience utilisateur ultime**

- 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...
- Décrire les niveaux d'expérience utilisateur
- Identifier les niveaux de dialogue interface et utilisateur
- Envisager la création d'un dialogue interface et utilisateur

**Atelier 2:**

- Différencier les profils d'utilisateur d'un produit numérique
- Concevoir des fiches de personas
- Évaluer l'environnement et les états psychiques des utilisateurs

**Scénariser une expérience utilisateur**

- Décrire les méthodes de création d'histoire d'utilisateur (user story)
- Décrire les principaux modes de story-boarding
- Identifier les points noirs dans une expérience utilisateur
- Identifier les enjeux de l'expérience mobile
- Smartphone
- Tablettes

**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

**Concevoir le modèle d'une expérience utilisateur**

- Identifier les enjeux de l'utilisation de diagrammes d'alignement
- Enumérer les éléments d'expérience d'une histoire d'utilisateur
- Identifier les enjeux d'expérience globale
- Environnement connecté
- Magasin
- TV
- Affichage...
- Décrire la structure d'un diagramme d'alignement
- Décrire l'utilisation des diagrammes d'alignement

**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

**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 page d'une histoire d'utilisateur
- Identifier les enjeux et décrire l'utilisation de wireframe
- Décrire les principes du design émotionnel
- Identifier les enjeux du modèle d'interface mobile et tactile

**Atelier 5:**

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

**A/B Testing et Data Metrics**

- Définition de l'approche GrowthHacking
- Conception en mode Data Driven

- Enjeux stratégique, tactiques et économique de la Data
- Définition des métriques pertinentes
- Création des différentes offres (fictives) selon les hypothèses

**Atelier 6:**

- Sélectionner les hypothèses à tester
- Concevoir des landing pages de test
- Tour d'horizon des plateformes existantes
- Récolter les résultats
- Analyser les données
- Induire les comportements
- Synthèse et prises de décisions

**De l'apport du Big Data et de l'Intelligence Artificielle**

- Définitions du Big Data au Smart Data
- Machine Learning au service de l'expérience utilisateur
- Importance de l'apport des API
- Moteur de recommandation

**MODALITÉS****Modalités**

**Modalités :** en présentiel, distanciel ou mixte . Toutes les formations sont en présentiel par défaut mais les salles sont équipées pour faire de l'hybride. – Horaires de 9H à 12H30 et de 14H à 17H30 soit 7H – Intra et Inter entreprise.

**Pédagogie :** essentiellement participative et ludique, centrée sur l'expérience, l'immersion et la mise en pratique. Alternance d'apports théoriques et d'outils pratiques.

**Ressources techniques et pédagogiques :** Support de formation au format PDF ou PPT Ordinateur, vidéoprojecteur, Tableau blanc, Visioconférence : Cisco Webex / Teams / Zoom.

**Pendant la formation :** mises en situation, autodiagnostic, travail individuel ou en sous-groupe sur des cas réels.

**Méthode**

**Fin de formation :** entretien individuel.

**Satisfaction des participants :** questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation.

**Assiduité :** certificat de réalisation.

**Validations des acquis :** grille d'évaluation des acquis établie par le formateur en fin de formation.