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

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 oeuvre de l'UX Design dans un projet
- Estimer les étapes de mise en oeuvre 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

Code de formation : RMCN309

€ 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

Lieux & Horaires

Durée : 14 heures

Rythme : 2 jours. 21 au 22 Septembre 2026

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

Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

Informations non contractuelles - PDF généré le 1/11/2026

- 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

Informations non contractuelles - PDF généré le 1/11/2026

- 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, autodiagnostics, 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'evalution des acquis établie par le formateur en fin de formation.

Informations non contractuelles - PDF généré le 1/11/2026