

# UX Design

Référence : **WEBUXD**

Durée : **5 jours**

Certification : **Aucune**

## CONNAISSANCES PREALABLES

- Avoir déjà pratiqué des logiciels de PAO tels que Powerpoint ou Photoshop.
- Avoir une culture Web.

## PROFIL DES STAGIAIRES

- Webdesigner, graphiste, directeur artistique, concepteur ou développeur de sites ou d'applications mobiles, chef de projet web, chef de projet numérique multi-supports, chef de projet digital.

## OBJECTIFS

- Se spécialiser sur la conception d'interaction centrée sur l'internaute.
- Acquérir de bonnes méthodologies d'ergonomie, de sensibiliser votre esprit d'analyse et de réaliser des prototypes Web et mobile grâce au logiciel Axure.

## CERTIFICATION PREPAREE

Aucune

## METHODES PEDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

## FORMATEUR

Consultant-Formateur expert Développement Internet

## METHODE D'EVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

## CONTENU DU COURS

### Qu'est-ce que l'UX Design ?

- Présentation de l'expérience utilisateur (UX) : Sa définition ; Son rôle ; Son petit historique
- Comprendre le facteur humain : Le processeur ; L'extraction d'un schéma ; La composition avec et sans proximité ; La densité informelle ; La hiérarchie des composants visuels dans une image ; Les neurones miroirs ; Les interférences ; Les limitations cognitives ; L'attention du cerveau

### Comprendre l'UX Design

- Les principes de conception : Le feedback ; L'affordance et le mapping ; Le guidage ; La découverte progressive ; L'homogénéité et anticipation de l'erreur ; La narration
- Le design thinking : Définition ; Les méthodes d'idéation

- Exercice : Atelier d'idéation basé sur la refonte d'un site d'idéation basé sur la refonte d'un site

### Architecturer l'information

- Architecture de l'information : L'arborescence ; Les croquis ; Le zoning ; Le wireframe ; Le storyboard ; Les grilles ; Les types d'interface ; Le sens de lecture ; La zone de flottaison ; Le fil d'Ariane ; Le zoning de bloc ; L'usage des textes et pictogrammes ; La hiérarchie textuelle et SEO ; Les formulaires
- Le prototype : Définition ; Les 4 étapes ; L'anticipation
- Les bases du projet : La stratégie ; Les devices et checkpoints ; La veille fonctionnelle ; L'innovation ; Les personas ; La taxonomie ; L'user flow ; Le mockup- ; Le prototypage ; Le design ; Le maquettage / Test utilisateur

- Exercice : Appliquez la méthodologie vu précédemment pour la homepage d'un site Ecommerce. De la stratégie jusqu'au croquis

## Réaliser un prototype

### Adobe XD

- Comment prototyper avec XD : Découverte de l'interface ; Utiliser les plans de travail ; Dessiner des formes ; Plan de travail responsif ; Comprendre les actifs ; Comprendre les composants ; Créer un prototype ou un wireframe ; Animer son prototype

- Exercice : Réalisez un prototype à partir du croquis que vous avez ébauché hier

## Conception d'une application

- Exercice 1 : Stratégie & Définition des objectifs
- Exercice 2 : Ébauche graphique de 3 pages (croquis)
- Exercice 3: Prototypage sur XD au format mobile