

Formation - UX Design et Ergonomie des interfaces

Apprenez comment concevoir un site ou une application offrant la meilleure expérience utilisateur possible.

Ergonomie des interfaces (UX Design)

UX Design

CODE : 4898 | Mise à jour : 30/03/2023

Objectifs

- Adopter une démarche de conception centrée sur les utilisateurs
- Savoir maîtriser en œuvre le processus de conception d'une interface
- Créer des prototypes interactifs avec Adobe XD
- Connaître les critères d'ergonomie réussie et les appliquer dans vos développements d'interface

Contenu de la formation

Introduction

Définition de l'ergonomie, UX Design, Design Thinking
Le processus de conception d'une interface homme-machine (IHM)
Les plus-values de l'UX et investir sur la phase de conception

Analyse des besoins des utilisateurs

Adopter une démarche de conception centrée sur les utilisateurs
Définir les utilisateurs, recenser leurs besoins :

Les méthodes :

- Observation
- Immersion
- Entretiens

Les livrables :

- Persona ou empathy map pour connaître l'utilisateur
- Parcours utilisateur (journey map)

Travaux pratiques : création de persona, cartographie d'un parcours utilisateur

Concevoir et imaginer des solutions

Les enjeux de la phase de conception

Les méthodes pour proposer une solution optimale selon les besoins et les utilisateurs :

- Définition des données à afficher
- Découpage d'un écran en zones

FORMATION MULTIMODALE

PUBLIC CIBLE

Tous publics Chef de projet, concepteur (technique ou fonctionnel), product owner, et toute personne intéressée par l'IHM.

PRÉ-REQUIS

Pas de pré-requis. Une expérience dans la conception d'interfaces numériques serait un plus.

DURÉE

3 jours (21 heures)

SESSION INTRA

Nous consulter

- Définition de la navigation

Les livrables :

- Site map, User/Task Flow
- Zoning, wireframes, storyboards, prototypes

Travaux pratiques : atelier d'idéation, tri de cartes, création de prototypes d'interface en basse définition

Créer un prototype interactif avec Adobe XD

Les étapes de création :

- Utilisation des UI kits
- Conception des écrans
- Création d'un prototype interactif
- Partage et mise en test du prototype
- Transmission des spécifications auprès de l'équipe de développement

Travaux pratiques : réalisation des principaux écrans d'une application web ou mobile

Evaluer la solution mise en œuvre

Les enjeux de la phase d'évaluation et présentation des différents types de tests

Les méthodologies :

- Avec utilisateur : par exemple tests utilisateurs, design walkthrough, ...
- Sans utilisateur : par exemple audit (critères ergonomiques et heuristiques), ...

Les livrables :

- Analyse des résultats d'évaluation
- Rapport sur les défauts et problèmes rencontrés
- Recommandations d'amélioration

Travaux pratiques : audit ergonomique (heuristiques de Nielsen)

Adopter une démarche de veille et d'amélioration continue

Panorama sur les différentes tendances ergonomiques
Evolution et diversification des interfaces

Modalités pédagogiques

- Documents supports de formation projetés
- Exposés théoriques
- Etude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

Evaluation des résultats

- Mises en situations
- Questions écrites ou orales

- Produit type à fabriquer

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Veillez faire connaître vos besoins au plus tôt lors de nos échanges. La prise en compte d'un besoin spécifique peut nécessiter un délai pour étudier les modalités d'adaptation ou d'orientation.

Taux de satisfaction des stagiaires :

★★★★☆ 92% (79)



Franck David

Formateur UX Design - Conduite de projets innovants

Je vous accompagne dans votre montée en compétences sur l'ergonomie des interfaces numériques, le Design Thinking ou l'Innovation d'usage.

📞 06 61 50 77 13

✉ contact@franckdavid.fr