

Formation UX Design Fondamentaux + Mises en situation

| | |
|---|---|
| Durée : | 5 jours |
| Public : | Tous |
| Pré-requis : | Connaissance de l'environnement PC ou Mac |
| Objectifs : | Comprendre et maîtriser la méthodologie UX - Intégré la méthodologie UX dans une interface UI |
| Sanction : | Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis |
| Taux de retour à l'emploi: | Aucune donnée disponible |
| Référence: | SIT100835-F |
| Note de satisfaction des participants: | 4,92 / 5 |

Qu'est 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

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 (Nouveau)

- Définition (Nouveau)
- Les méthodes d'idéation (Nouveau)

Exercice : Atelier 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

Réaliser un 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 maquetage / Test utilisateur

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

Adobe XD

Comment prototyper avec XD (Nouveau)

- 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 la veille

Conception d'une application

Exercice 1 : Stratégie et définition des objectifs

- La stratégie
- Les devices

Les veilles fonctionnelles

Les personas

La taxonomie

L'user flow

Exercice 2 : Ebauche graphique de 3 pages (croquis)

Exercice 3 : Prototypage sur XD au format mobile