UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

UX Design - Les clés de la réussite pour votre projet digital

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,8/5 | COMV-UXD | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Document mis à jour le 26/04/2024

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur
- Utiliser les méthodes centrées utilisateur
- Identifier de façon claire les clés de la réussite
- Appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces
- Adopter des démarches de conception itératives
- Organiser la récolte et l'analyse de données
- Améliorer la qualité des applications et des sites Web
- Mesurer les implications dans le marketing
- Identifier les intérêts de l'usage de l'IA dans les différentes étapes du UX Design.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

** nous consulter pour la faisabilité en distanciel*

*** ratio variable selon le cours suivi*

Prérequis

Avoir une bonne pratique des fonctionnalités telles que la conception et/ou le développement de sites Web, d'applications mobiles ou la conduite de projet digital. Connaître un logiciel de prototypage (tel qu'Adobe XD, Sketch, Figma, Framer, InVision...) est un plus.

Public concerné

Chefs de projets digitaux, directeurs artistiques, développeurs front, webdesigners, développeurs Web.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

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
- Enumération 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
  - Les états psychiques d'un utilisateur
  - L'environnement utilisateur
- Décrire les approches des MVC et des personas
- Décrire la structure d'une fiche de persona
- Usage d'une IA :
  - Pour générer des profils utilisateurs
  - Pour questionner

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Différencier les profils d'utilisateur d'un produit numérique*
- *Concevoir des fiches de personas*
- *Evaluer 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

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Elaborer une expérience utilisateur liée à ses souffrances*
- *Créer le dialogue interface et utilisateur*
- *Evaluer les niveaux de l'expérience utilisateur*

Scénariser une expérience utilisateur

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

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *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

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *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

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *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 growth hacking
- Conception en mode Data Driven
- Enjeux stratégiques, tactiques et économiques de la Data
- Définition des métriques pertinentes
- Création des différentes offres (fictives) selon les hypothèses

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *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 (IA)

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

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Les détails de l'accueil des personnes en situation de handicap sont consultables sur la page Accueil et Handicap.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.