



UX DESIGN - Apprendre l'UX Design

Référence eCOMV-UXD-EL

Durée du parcours (03h57)

Durée pédagogique (05h55)

Modalité et moyens pédagogique Vidéos – Exercices

À l'issue de cette formation vous serez capable de :

Maîtriser les points capitaux du design orienté utilisateur.

Niveau requis

Bonnes bases en Webdesign.

Public concerné

Utilisateurs désirant approfondir leurs connaissances du design orienté utilisateur.

Cette formation :

- Bénéficie d'un suivi de son exécution par un rapport de connexion.

Les temps donnés sont à titre indicatif, le stagiaire évoluant à son rythme.

Programme

Introduction

- Teaser de la formation UX Design avec Antoine VISONNEAU 01:50
- Présentation de l'UX Design
- Qu'est-ce que l'UX Design ? 00:57
- Quelques définitions 04:36
- Domaines d'application 01:01
- Pourquoi est-ce important ? 00:40
- Le contexte concurrentiel 00:53
- De plus en plus d'informations 01:04
- 30 ans déjà 01:12
- Contenir la complexité 02:14
- Evolution par itérations 02:58
- Personnalités de l'UX Design 06:38
- Comprendre le facteur humain
- Le processeur humain 02:09
- L'interface homme machine et le rôle régulateur de l'attention 01:50
- Reconnaître un schéma 01:34
- Gestalt perception et densité informationnelle 04:45
- Préférer le simple au complexe 01:50

- L'importance du contexte 01:54
- Hiérarchie des composants visuels 01:14
- Effet miroir, interférence et perception multisensorielle 04:00
- Evaluation de la situation et schéma / pattern 02:41
- Le modèle mental 01:49
- Mémoires, outils et prise de décision 07:38
- Loi de Fitts 02:21
- Interactions tactiles, enjeux de l'attention et variabilité 02:38
- Capturer l'attention et objectif utilisateur 03:18
- Storytelling et gameplay 02:00
- Relations humaines 01:14
- Axes de travail de l'UX Design 01:23

Principes de conception

- Le feedback 03:44
- Feedback, Affordance et Mapping 06:52
- Guidage et découverte progressive 05:46
- Productivité ou prise en main ? 04:01
- Homogénéité et UX Design pour l'erreur 02:24
- Prévenir l'erreur 04:44
- Construire la narration 06:23

Architecture de l'information

- Zoning, wireframes et travail en niveaux de gris 02:44
- Famille d'interface 02:02
- Design pattern 02:15
- Orienter l'interface 04:21
- Les grilles - exemple, découpage, application 06:35
- Structure de la page et le header 02:54
- La Navigation 05:54
- Le Fil d'Ariane 02:47
- Arborescence et Footer 03:42
- Zoning de blocs et icônes 10:03
- Langage visuel 04:31
- Les images 02:04
- Les formulaires 02:47
- Structure d'un bloc 01:50
- Éléments d'interface 02:53
- Approche ludique du formulaire 02:54

User centered design

- Les normes ISO 01:35
- 6 points clés 02:17
- Parallèle avec la production web 03:04

Personas

- Éléments clés et exemple de fiche persona 04:33
- Plusieurs personas 07:01
- Exemples de personas et persona simplifié 04:26

User flow

- Objectif utilisateur et objectif business 02:35
- Les parcours utilisateurs 07:15

Story-boards

- Outils de conception 02:17
- Exemples de storyboards 05:27
- Organisation du livrable 03:54
- Impact des personas sur l'interface 01:52
- Du zoning au design graphique 01:12

Evaluation

- Objectif, options et méthodes de l'évaluation 04:08
- Exemple de protocole et de panel 04:15
- Les protocoles de test et de simulation 01:52
- Protocole de questionnaire et différents exemples 04:45
- Manipulation, test et analyse 08:30

Conclusion

- Récapitulatif de la formation 03:53

Testez vos connaissances