

Apprendre l'UX design

A l'issue de ce stage les participants seront en mesure de : Composants visuels – architecture de l'information – principes de conception – tenir compte des facteurs humains.

Référence : AFDHTML-UX

Durée totale : 6h

- 4h en e-learning

- 1 session de 2h en classe virtuelle

Modalités et moyens pédagogiques :

- e-learning + classe virtuelle
- Synthèse

Prérequis : Connaissance de base HTML / CSS ou avoir suivi le cours HTM-FND "HTML 5 et CSS 3 - Création de pages Web".

Public concerné : Webmasters, concepteurs Web, développeurs, chefs de projets techniques..

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 émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

PROGRAMME

■ PRESENTATION DE L'UX DESIGN

Qu'est-ce que l'UX Design ?

Quelques définitions

Domaines d'application

Pourquoi est-ce important ?

Le contexte concurrentiel

De plus en plus d'informations

30 ans déjà

Contenir la complexité

Evolution par itérations

Personnalités de l'UX Design

■ COMPRENDRE LE FACTEUR HUMAIN

Le processeur humain

L'interface homme machine et le rôle régulateur de l'attention

Reconnaître un schéma

Gestalt perception et densité informationnelle

Préférer le simple au complexe

L'importance du contexte

■ HIERARCHIE DES COMPOSANTS VISUELS

Effet miroir, interférence et perception multisensorielle

Evaluation de la situation et schéma / pattern

Le modèle mental

Mémoires, outils et prise de décision

Loi de Fitts

Interactions tactiles, enjeux de l'attention et variabilité

Capter l'attention et objectif utilisateur

Storytelling et gameplay

Relations humaines

Axes de travail de l'UX Design

■ PRINCIPES DE CONCEPTION

Le feedback

Feedback, Affordance et Mapping

Guidage et découverte progressive

Productivité ou prise en main ?

Homogénéité et UX Design pour l'erreur

Prévenir l'erreur

Construire la narration

■ ARCHITECTURE DE L'INFORMATION

Zoning, wireframes et travail en niveaux de gris

Famille d'interface

Design pattern

Orienter l'interface

Les grilles - exemple, découpage, application

Structure de la page et le header

La Navigation

Le Fil d'Ariane

Arborescence et Footer

Zoning de blocs et icônes

Langage visuel

Les images

Les formulaires

Structure d'un bloc

Éléments d'interface

Approche ludique du formulaire

■ USER CENTERED DESIGN

Les normes ISO

6 points clés

Parallèle avec la production web

■ PERSONAS

Elements clés et exemple de fiche persona

Plusieurs personas

Exemples de personas et persona simplifié

■ USER FLOW

Objectif utilisateur et objectif business

Les parcours utilisateurs

■ STORY-BOARDS

Outils de conception

Exemples de storyboards

Organisation du livrable

Impact des personas sur l'interface

Du zoning au design graphique

■ EVALUATION

Objectif, options et méthodes de l'évaluation

Exemple de protocole et de panel

Les protocoles de test et de simulation

Protocole de questionnaire et différents exemples

Manipulation, test et analyse