

## Formation UX Design Sprint

### **Durée**

5 jours (35 heures)

### **Publics concernés**

Webdesigner, UI designer, Développeur, Chef de projet, Directeur (marketing, communication, technique...)

### **Objectif de la formation**

- Acquérir les bases théoriques de la conception centrée utilisateur (UX)
- Savoir mener une recherche utilisateur
- Mettre en place une méthodologie d'architecture de l'information
- Concevoir des parcours utilisateur engageant
- Apprendre à prototyper et à mener des tests utilisateurs

### **Contenu de la formation**

Apport théorique

Exemples concrets

Workshop – Refonte d'un site internet [TP]

# Déroulé de la Formation

## Les fondamentaux en UX Design

- Le Design Thinking
- Le double diamant
- Les « jobs to be done »
- La dynamique temporelle de l'expérience utilisateur

## La méthodologie UX design

- Planification & cadrage
- UX research (observation, entretien, focus group)
- UX mapping (persona, carte d'empathie, customer journey map, service blueprint...)
- Atelier d'Idéation
- Prototypage (basse fidélité et haute fidélité)
- Tests utilisateur
- Les domaines de compétences en UX Design

## Gagner en agilité grâce à l'approche Lean UX

- L'UX design au sein du processus de production (waterfall, agile)
- Concilier l'approche agile et UX Design

## Architecture de l'information

- Notions de base (gabarit, design pattern, layout, arborescence...)
- Le tri de carte (ouvert et fermé)
- Les diagrammes d'affinité (ou Méthode KJ)
- Les users flow
- OOUX (Object-Oriented UX)

## **Appréhender la psychologie de l'utilisateur**

- Modèle du processeur humain (IHM)
- Psychologie de l'utilisateur
- La prise de décision
- Le modèle mental
- La dissonance cognitive
- Les biais cognitifs

## **Ergonomie et Utilisabilité**

- Le "honeycomb" de Peter Morville
- "Don't make me think" de Steve Krug
- La loi de Jakob ou le concept d'affordance
- La théorie de Miller ou théorie de la charge cognitive
- La théorie de la Gestalt
- Audit ergonomique (heuristiques de Jakob Nielsen)
- Créer de l'engagement (divulgation progressive, gamification, design persuasif ou "hook canvas"...)

## **UX writing**

- Comment appliquer une ligne éditoriale
- Qualifier au mieux vos contenus
- Rendre vos contenus intelligibles
- Éviter les confusions.

## Apprendre à prototyper

- Maîtriser les différents types de prototypes
- Comprendre la notion de gabarit et connaître les différents types de gabarits.
- Apprendre comment concevoir un gabarit (layout, design patterns...)
- Avoir une approche modulaire (l'atomic design, le design system...)
- Comprendre le Responsive Design (grille, breakpoints...) et concevoir des interfaces multi-supports avec une approche mobile first.

## Workshop [exercice de refonte d'un site internet]

- Inventorier l'ensemble des contenus et des fonctionnalités en vue de refondre une interface.
- Catégoriser, hiérarchiser, prioriser les contenus et les fonctionnalités
- Concevoir des proto-personas (en identifiant leurs cas d'usage) et les prioriser
- Identifier les différents gabarits en envisageant leur dépendance (arborescence)
- Préparer sa stratégie de contenu grâce à la méthode OOUX (Object-Oriented UX)
- Décliner l'ensemble des gabarits d'une interface afin de réaliser un prototype interactif.
- Organiser des tests utilisateur (Préparation, facilitation, prise de notes, débrief, pistes d'amélioration)