

UXCORP.

Formation

Apprendre
les fondamentaux
de l'**UX Design**

■ Experience Utilisateur (UX) Théorie et Pratique

Cette **formation UX Design** vous apprend les fondamentaux du métier d'**ux designer**. Mais l'UX Design c'est quoi ?

Pour rappel, l'UX design est l'étude de l'expérience utilisateur. C'est une façon de travailler un site web, une application mobile, centrée utilisateur. Ces méthodes sont expliquées et travaillées pendant 3 jours, découpés en formations courtes. Formez vous aux **méthodes UX (user experience)**.

Pendant cette formation UX, vous allez **acquérir de nouvelles compétences**, pour interagir avec les design d'interface. L'UX design est complémentaire avec le design d'interface, appelé UI (Interface Utilisateur). Cependant, tout UX Designer n'est pas UI UX.

■ Que vais-je apprendre ?

- La place de l'UX aujourd'hui et demain
- La pensée utilisateur
- Prendre en main les logiciels et la gestion des données
- Apprendre les étapes de conception
- Les principales lois de l'UX Design
- Comprendre l'utilisation cognitive d'un dispositif
- Analyser et Améliorer un dispositif
- Conclure un projet en un temps limité



Formation UX Design

Apprenez les fondamentaux de l'UX Design

Résumé de la formation

3 jours
Soit 21h

Paris
ou en régie

40%
de pratique

À qui s'adresse t-elle ?

Chef de projet digital ou web, webdesigner, ergonomes curieux, créatif, ou toute personne souhaitant découvrir les fondamentaux de l'UX Design

■ Comment se déroule la formation ?



Théorie
60%



Pratique
40%

■ Programme détaillé de la formation ?

Théorie

Définissons ce qu'est l'UX Design
Un peu d'histoire
La co-créativité fait son apparition
Analyse et étude de l'utilisateur
Stratégie UX - Quand commence l'expérience d'une marque ?
Les limites de l'expérience utilisateur
L'impact de l'UX sur l'émotion

Pratique

La pratique de l'UX par des ateliers : 6 pour 1, Design Thinking, ...
Étude de cas : comprendre l'UX d'une plateforme

Jour 1
Parlons de l'UX
Design, sa définition

Théorie

L'utilisateur au centre de vos projets
Comprendre les tests utilisateurs et analyser les résultats
Mesurer l'impact des utilisateurs
Définition de diagramme d'affinité
Comment créer un persona ?
Comment mesurer l'impact des utilisateurs ?
Définir un produit / site / projet
Étude d'un marché et de ses acteurs
Synthétiser un projet pour plaire à la cible
Passer d'un brainstorming à une road map
Travailler en profondeur l'arborescence
Définir des objectifs
Les grandes stratégies UX d'aujourd'hui

Pratique

Définition d'un persona
Animer et participer à des tests utilisateurs
Atelier de Co-Conception
Étude de Cas : Trouver un projet / Brainstormer / Commencer les études / Choisir un plan d'action et les meilleures stratégies

Jour 2
Au cœur de
l'UX Design

Théorie

Comprendre le parcours utilisateur
Créer de l'engagement
À quoi sert le zoning
Comment prototyper
Réaliser un prototype interactif et testable
Un audit, pour quoi faire ?

Pratique

Zoning d'une application mobile
Étudier les fonctionnalités du projet
Créer une arborescence cohérente
Les premiers prototypes
Animer un test utilisateurs
Analyser les résultats et en tirer les conclusions nécessaires

Jour 3
Mise en
pratique

■ Vous souhaitez nous contacter ?

UX Corp.

Adrien : +33 (0) 6 27 42 37 59

Antony : +33 (0) 6 51 14 50 93

contact@uxcorp.co

www.uxcorp.co/formations



Pour en savoir plus sur nous
www.uxcorp.co