Programme de Formation

UX Design : Concevoir des sites web ergonomiques

Description

Formation pratique pour maîtriser l'UX design : recherche utilisateur, wireframing, prototypage, tests et accessibilité. Concevez des sites web ergonomiques et optimisés pour l'expérience utilisateur.

Points Forts

Apprenez à créer des expériences utilisateur optimales :personas, user journey, wireframes, prototypage Figma, tests & accessibilité WCAG. Développez des sites web ergonomiques répondant aux besoins réels des utilisateurs à travers des ateliers pratiques

Public visé

- Webmasters
- Webdesigners
- Chefs de projet digitaux
- Graphistes
- Concepteurs de sites web

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les concepts clés de l'ergonomie adaptée aux sites web
- Appréhender les méthodes de recherche utilisateur
- Concevoir et organiser les informations pour une expérience optimale dans le respect des normes
- Optimiser le parcours utilisateur, sa navigation sur le site
- Améliorer l'accessibilité de son site web

Organisation

Durée : 21 heures

Mode d'organisation : Mixte

Contenu pédagogique

Description

Jour 1 :

Introduction à l'UX et au design centré utilisateur

- Définitions clés de l'UX.
- Différences entre UX, UI et
- Méthodes et posture
- Exemple de travaux pratiques : Débat collaboratif sur des exemples concrets d'expériences utilisateur réussies et ratées.

Cadrage & stratégie

- Définition des objectifs
- Audit
- Euristiques de
- Projet d'apprentissage : Vision board du projet d'apprentissage.

- Exemple de travaux pratiques : Création en binôme d'un vision board pour un projet fictif.

Recherche utilisateur

- Collecter des données qualitatives (entretiens, focus groups).
- Collecter des données quantitatives (A/B testing, web analytics).
- Méthode Design
- Projet d'apprentissage : Plan de recherche utilisateur + création de 2
- Exemple de travaux pratiques : Réalisation d'un persona à partir d'un scénario utilisateur fourni.

Analyse & synthèse

- Mapping des
- Empathy
- Projet d'apprentissage : Empathy map + problématiques
- Exemple de travaux pratiques : Construction d'une Empathy Map pour un utilisateur cible.

Jour 2 :

Définir le parcours utilisateur

- Parcours actuel vs souhaité.
- User Journey
- Projet d'apprentissage : Création d'une User Journey Map d'un client qui cherche à construire une
- Exemple de travaux pratiques : Représenter graphiquement un parcours utilisateur complet.

Stratégie SEO

- Les trois piliers du SEO : technique, notoriété &
- Bonnes pratiques
- Projet d'apprentissage : Audit SEO et proposition de structuration
- Exemple de travaux pratiques : Analyse SEO d'une page web et recommandations d'amélioration.

Principes d'ergonomie & wireframes

- Heuristiques de Nielsen appliquées au
- Création de wireframes low-
- Projet d'apprentissage : Wireframes des écrans
- Exemple de travaux pratiques : Réalisation de wireframes pour une page d'accueil et une page produit.

UI & Design Tokens

- Typographie, couleurs, iconographie,
- Design system et atomic
- Projet d'apprentissage : Création de tokens (Figma Variables).
- Exemple de travaux pratiques : Création d'un jeu de design tokens pour un site fictif dans Figma.

Accessibilité & inclusion

- Normes
- Exemples de bonnes
- Projet d'apprentissage : Audit d'accessibilité rapide sur
- Exemple de travaux pratiques : Audit d'accessibilité d'un wireframe fourni, avec recommandations d'amélioration.

Jour 3 :

Prototypage & interactions

- Liens, animations, composants
- Projet d'apprentissage : Prototype cliquable du parcours utilisateur
- Exemple de travaux pratiques : Création d'un prototype cliquable d'un parcours utilisateur dans Figma.

Test utilisateur

- Types de tests : 5 seconds, guerrilla, A/B.
- Projet d'apprentissage : Script de test + mise en place rapide en binôme.

- Exemple de travaux pratiques : Réalisation d'un test utilisateur rapide sur un prototype.

Itérations & prise en compte du feedback

- Méthodologie Lean
- Projet d'apprentissage : Roadmap d'amélioration.
- Exemple de travaux pratiques : Itération sur le prototype en fonction des retours collectés.

Design system & collaboration

- Structure, documentation, Design tokens &
- Collaboration via Figma pour les développeurs.
- Projet d'apprentissage : Création d'une librairie de composants + documentation
- Exemple de travaux pratiques : Création et documentation d'une librairie de composants partagée.

Présentation finale du projet et clôture

- Démo du prototype
- Feedback croisé entre
- Évaluation via grille de critères.
- Évaluation des acquis
- Exemple de travaux pratiques : Présentation en groupe et feedback structuré

Prérequis

- Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique
- Être à l'aise avec la navigation sur Internet
- Un questionnaire de positionnement sera réalisé au préalable pour adapter la formation à vos besoins

Modalités pédagogiques

- Exercices concrets
- Cas pratiques
- Quiz d'évaluation des connaissances

Moyens et supports pédagogiques

- Mise à disposition de postes de travail
- Vidéoprojecteur, tableau blanc, supports numériques
- Documentation pédagogique numérique

Modalités d'évaluation et de suivi

- Positionnement en amont de la formation :
  - Un quiz de consolidation des pré-requis sera administré en amont de la formation
- Suivi « pendant » :
  - Feuilles de présence
  - Exercices pratiques
  - Évaluation « fin de formation »
  - Évaluation des acquis en fin de formation
  - Formulaires d'évaluation de la formation
- Évaluation à froid :
  - Suivi post-formation : Questionnaire de satisfaction à j+30