

Dans un monde où l'expérience utilisateur détermine le succès ou l'échec des produits, l'UX design se révèle être un levier incontournable pour comprendre et anticiper les besoins réels des utilisateurs. Rejoignez cette formation pour maîtriser les méthodes et outils qui vous permettront de concevoir des expériences qui transforment et engagent, tout en intégrant une démarche éthique et déontologique

**PRÉ-REQUIS :**

Familiarité avec les outils numériques

**OBJECTIFS :**

- Créer des expériences utilisateur fluides et intuitives
- Aligner les besoins des utilisateurs avec les objectifs de l'entreprise
- Améliorer la satisfaction et l'engagement des utilisateurs
- Réduire les frictions et l'effort cognitif
- Favoriser l'accessibilité et l'inclusivité
- Assurer une amélioration continue basée sur la recherche et l'analyse des données

**DURÉE :**

28 heures (4 jours)

**PUBLIC :**

Designers  
Chefs de projet numérique  
Développeurs web et mobile  
Responsables marketing  
Étudiants en design, informatique ou marketing  
Entrepreneurs de startups

**MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS :**

Date de début de formation la plus appropriée en fonction des besoins, préférences et contraintes du client.

Entretien de connaissances – Formation Avancé  
Évaluation des acquis en début de formation  
Manuel de formation pour chaque participant  
Présentation du déroulé sur vidéoprojecteur  
Ateliers en cours de formation (ECF)  
Remédiation

## TARIFS :

1680 euros / personne  
minimum de 2 personnes par session

## CONTACTS :

[mpopformations@gmail.com](mailto:mpopformations@gmail.com)

Maryline HUTIN

Tél : 06 88 47 19 59

## MÉTHODES :

Toutes les méthodes pédagogiques sont utilisées (Affirmative, Interrogative, Démonstrative et Applicative) pour mettre en place une interaction avec les participants et favoriser l'assimilation des notions.

Les méthodes applicative et participative sont privilégiées sur cette formation.

## VALIDATION :

Réalisation de travaux pratiques et exercices > Evaluations formatives

Exercice final de pratique > Évaluation sommative

## PROGRAMME :

### Module 1 : Introduction à l'UX Design

#### 1. Définir l'UX et l'UI

- Expliquer la différence entre l'UX (User Experience), qui concerne la manière dont une personne perçoit et interagit avec un produit, et l'UI (User Interface), qui englobe les éléments graphiques et visuels de l'interface.
- Analyser l'exemple de l'interface de l'iPhone, qui a révolutionné l'industrie par une UX intuitive en 2007.

#### 2. Expliquer pourquoi l'UX est cruciale

- Souligner comment une bonne UX améliore la satisfaction utilisateur, réduit les abandons, et renforce la compétitivité d'un produit.
- Étudier le cas de Google Glass (2013) pour illustrer les conséquences d'une mauvaise UX.

#### 3. Formuler les objectifs de l'UX Design :

- Optimiser la satisfaction utilisateur en rendant les produits simples à utiliser.

- Réduire les frictions (obstacles) pour fluidifier l'expérience.
- Assurer l'accessibilité à travers des interfaces inclusives.

### Module 2 : Les Principes Fondamentaux de l'UX Design

#### 1. Appliquer les principes heuristiques de Jakob Nielsen (1994) :

- Expliquer et illustrer chaque principe comme la "Visibilité de l'état du système" ou "Flexibilité et efficacité d'utilisation".
- Analyser comment Netflix a appliqué ces principes pour améliorer son interface (2009-2020).

#### 2. Promouvoir l'accessibilité et l'inclusivité :

- Assurer une accessibilité optimale en concevant des produits adaptés à des utilisateurs ayant diverses limitations physiques ou cognitives.
- Étudier comment Microsoft a développé son Inclusive Design Toolkit (2016) pour rendre ses produits accessibles à tous.

### Module 3 : Processus et Méthodologies de l'UX Design

#### 1. Suivre le processus UX :

- Conduire une recherche utilisateur pour comprendre les besoins réels des utilisateurs.
- Créer un prototype ou wireframe (esquisse simplifiée de l'interface) pour tester rapidement les idées.
- Organiser un test utilisateur pour identifier les points de friction.
- Étudier comment Airbnb (2012) a simplifié son interface grâce à des entretiens et tests utilisateurs.

#### 2. Utiliser le design itératif :

- Adopter une approche itérative pour faire évoluer le produit continuellement en fonction des retours utilisateurs.
- Illustrer comment Spotify utilise des cycles itératifs pour ajuster son interface.

### Module 4 : Tests Utilisateurs et Analyse des Données

#### 1. Organiser les tests utilisateurs :

- Définir un test utilisateur, c'est-à-dire faire tester un produit par des utilisateurs pour identifier les problèmes.
- Étudier comment Facebook conduit des tests utilisateurs avant chaque modification d'interface.

#### 2. Analyser les résultats :

- Collecter et interpréter les données qualitatives (impressions des utilisateurs) et quantitatives (mesures précises comme le temps de réalisation d'une tâche).
- Classer les retours selon leur gravité pour prioriser les améliorations.

- Illustrer comment Spotify utilise à la fois des données qualitatives et quantitatives pour ajuster son interface.

### Module 5 : Posture Éthique et Déontologie en UX Design

#### 1. Respecter les règles éthiques et légales :

- Assurer le consentement éclairé des participants à un test utilisateur, en leur expliquant comment leurs données seront utilisées.
- Garantir la confidentialité des données personnelles des utilisateurs.
- Étudier le scandale Cambridge Analytica (2018), où les données des utilisateurs de Facebook ont été exploitées de manière non éthique.

#### 2. Éviter les biais en UX :

- Identifier et corriger les biais (influences involontaires) qui peuvent fausser les résultats de la recherche.
- Étudier comment Google évite les biais en incluant des participants de divers horizons dans ses tests.

### Module 6 : Mise en Pratique – Projet Final

- Définir le problème utilisateur et rechercher des solutions.
- Prototyper une solution UX en groupe.
- Mener des tests utilisateurs sur le prototype, analyser les résultats et itérer.

#### Cas Pratique :

- Présenter le projet final en groupe, expliquer la démarche UX suivie, et recevoir du feedback sur les solutions proposées.

#### Modalités de déroulement et moyens pédagogiques :

- Évaluation au préalable des participants
- Formation en présentiel avec un formateur
- Évaluation de fin de formation (projet final)