

CODE EE0304

PRATIQUER LA CONCEPTION CENTRÉE UTILISATEUR OU UX DESIGN

DURÉE : 3 jours

CONTEXTE :

Développer des démarches agiles pour la conception des produits et services, garantir la meilleure expérience utilisateur possible constituent des enjeux forts pour les entreprises.

«UX Design», «User Experience Design», «design d'expérience utilisateur» : l'expression, encore peu répandue en France, désigne une démarche attentive à la qualité du lien créé entre une interface numérique et son public. L'ambition est vaste : entre esthétique et fonctionnalité, il s'agit d'anticiper l'usage de l'utilisateur et de créer une relation de confiance avec lui.

Les opportunités sont réelles et les leviers sont forts (livraisons fréquentes, validation en continu, travail collaboratif, coopération et implication forte des clients et utilisateurs tout au long du projet) pour l'intégration de l'expérience utilisateur dans les projets agiles.

L'UX Design renouvelle les démarches professionnelles et cette formation permettra de comprendre et pratiquer une démarche de conception centrée utilisateur dans un contexte agile.

OBJECTIFS & ENJEUX :

- Identifier les enjeux du design d'expérience utilisateur.
- Décrire les méthodes de l'UX Design
- Appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces
- Adopter des démarches de conception itératives
- Améliorer la qualité de ses interfaces

PUBLIC VISÉ :

- Chef de projet numérique, ergonomiste IHM, designer d'interaction, webdesigner ou créatif (CR, DA, DC)
- Toute personne ayant une bonne connaissance en Design d'interface

LES + DE SMART USE :

Smart Use développe une pédagogie par le projet valorisant une démarche expérientielle « learning by doing ». Cette pédagogie est développée en formation initiale et en formation continue. Les enseignements sont donc portés par des formateurs expert design d'interaction et UX Design, mettant en œuvre au quotidien dans leurs activités ces nouvelles pratiques et confrontés aux difficultés de ces projets. La formation est constituée d'apports théoriques et d'ateliers pratiques.

Les professionnels de Smart Use sont des pionniers sur les questions de transformation numérique, de pratiques collaboratives et d'innovation dans les territoires. Depuis plus de 10 ans, les fondateurs de Smart use ont créé et développé une fondation pionnière dans le développement de l'innovation ouverte dans les territoires (co-design dans les territoires, services partagés, circuits courts, écologie territoriale ...), appuyé la création de nouveaux écosystèmes d'innovation (ex : dispositifs d'Open Labs / Fablabs/ Living Labs ...), travaillé sur de nouveaux modèles économiques et contractuels associés mais aussi sur la gouvernance de ces dynamiques collaboratives.

CONTENU DE LA DÉMARCHÉ :

Mettre à niveau sur l'UX Design	<ul style="list-style-type: none"> • Définir le terme UX design • Comparer l'UX design et la conception centrée utilisateur (ISO 9241-210) • Décrire la méthode du Design Thinking • Définir la notion de Point noir • Décrire le processus & le mode itératif de l'UX design • Identifier l'UX design dans une démarche qualité • Atelier 1 : conception de fiches de persona
Conduire un projet avec l'UX Design	<ul style="list-style-type: none"> • Cerner l'expérience utilisateur dans la qualification d'un brief client • Cerner l'impact stratégique de l'UX design dans la conception d'un produit numérique • Estimer l'espace fonctionnel d'un produit numérique • Cerner les étapes essentielles d'une expérience utilisateur • Prioriser les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet • Estimer les étapes de mise en oeuvre de l'UX design dans un projet • Atelier 2 : créer une expérience utilisateur originale et le dialogue interface & utilisateur
Scénariser une expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire les méthodes de création d'histoire d'utilisateur (user story) • Décrire les principaux modes de storyboarding • Identifier les points noirs dans une expérience utilisateur • Identifier les enjeux de l'expérience mobile (smartphone, tablettes) • Atelier 3 : créer le storyboard d'une histoire utilisateur
Concevoir le modèle d'une expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les enjeux de l'utilisation de diagrammes d'alignement • Énumérer les éléments d'expérience d'une histoire d'utilisateur • Identifier les enjeux d'expérience globale (environnement connecté, magasin, TV, affichage, etc.) • Décrire la structure d'un diagramme d'alignement • Décrire l'utilisation des diagrammes d'alignement • Atelier 4 : conception des diagrammes d'alignement et résolution des problématiques d'alignement
Concevoir le modèle d'interface d'une expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les enjeux de la conception d'interface en UX design • Décrire les modes de découpage en pages d'une histoire d'utilisateur • Identifier les enjeux & décrire l'utilisation de wireframe • Décrire les principes du design émotionnel • Identifier les enjeux du modèle d'interface mobile & tactile • Atelier 5 : concevoir le modèle d'interface d'un produit numérique

Résultats attendus ou obtenus :

- Appliquer une démarche de conception centrée utilisateur UX Design sur un projet
- Construire la vision du produit en s'appuyant sur une approche « Personas »
- Connaître les principaux standards et recommandations de conception ergonomiques
- Utiliser les outils de prototypage légers