

UX Design – Publication digitale

Objectif : Acquérir les fondamentaux de l'ergonomie et de l'UX Design pour optimiser vos publications Web

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Intégrer l'ergonomie et l'UX Design dans les processus de conception Web
- Appréhender les normes et techniques pour améliorer la qualité des interfaces
- Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM

Public : WebMasters, graphistes concepteurs Web

Prérequis : Aucune connaissance requise particulière

- 2 jours -

Définitions, enjeux & principes

- De l'ergonomie à l'UX Design
- Rôle et intégration dans le cycle de développement
- Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI)
- Présentation de la norme ISO 9241
- Techniques d'ergonomie

Déroulé de l'action

• Type de stage

Session Inter-entreprises

• Horaires

9H00-12H30 / 13H30-17H00

• Méthode pédagogique

Alternance exposés théoriques et exercices pratiques en groupe et individualisés

• Suivi et assistance

Support de cours adapté
Assistance téléphonique gratuite et illimitée

• Validation des acquis

Évaluation tout au long de l'action et Exercice de validation des acquis en fin d'action
Délivrance d'une attestation de fin de formation

Les spécificités du Web

- Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité
- Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations
- Aspects stratégiques : marketing digital, « Customer Journey », référencement naturel (SEO), réseaux sociaux
- Tendances actuelles : Material design, responsive design, design émotionnel, gamification

Le design centré utilisateur

- Facteurs humains : ergonomie physique, sociologique et psychologique
- Approches ergonomiques « Bottom-Up » vs « Top-Down »
- Etudes de terrain quantitatives/qualitatives : entretiens, focus groups...
- Etudes indirectes : analyse contextuelle, critères heuristiques universels...
- Modélisation des utilisateurs : personae
- Modélisation de la tâche : arbre des tâches, MAD, cartes mentales

Concevoir ou corriger les IHM Web

- Structuration du contenu : tri de cartes, zoning, storyboard
- Maquettage basse/moyenne/haute-fidélité : Balsamiq, Axure, Photoshop
- Prototypage dynamique : HTML, CSS, Javascript
- Spécifications fonctionnelles
- Design pour smartphones et tablettes : mobile-First, design fluide/adaptatif, amélioration progressive

Evaluer les IHM Web

- L'évaluation en ergonomie de conception / correction
- Audit expert : grilles d'évaluation Web
- Tests utilisateurs : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing
- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking
- Recueil de données indirectes : A/B Testing, Web Analytics.