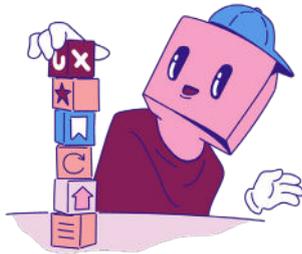


Dernière mise à jour le 3 novembre 2022



Le rôle de l'UX designer est d'améliorer l'expérience des utilisateurs lors de l'utilisation d'un service ou d'une interface web. Il est créatif et empathique. Il sait analyser et définir un profil type en utilisant des méthodes d'exploration directement sur le terrain. Il s'assure de développer des fonctionnalités innovantes qui permettront aux utilisateurs de ressentir des émotions. Son objectif final est de pouvoir concevoir un prototype et de pouvoir le faire tester rapidement à la bonne cible afin de l'envoyer à l'équipe technique. L'UX designer n'est pas nécessairement graphiste ou développeur.

## Prérequis apprenants et entreprises

- Être à l'aise avec les nouvelles technologies.
- Avoir un ordinateur portable et une bonne connexion (un speed-test sera demandé)
- Aptitude pour la créativité et le travail d'équipe.
- Avoir un projet professionnel.

## Public concerné

Cette formation s'adresse aux :

- salariés
- entreprises
- apprenants qui souhaitent débiter un projet

## Objectifs de la formation

À l'issue de cette formation, l'étudiant saura mettre en place :

- Un processus UX pour débiter son projet.
- Les outils pour travailler en collaboration.
- La problématique principale de son projet
- Le périmètre de son projet
- Une note de cadrage qui détaillera son projet.
- Le profil de ces utilisateurs.
- Une liste de fonctionnalités pour ces utilisateurs.
- L'arborescence de son projet.
- Des wireframes sur un logiciel de prototypage.
- Le prototype de son projet.
- La présentation de son projet

## Durée de la formation

30h (soit 5 jours)

Horaires : de 9h00 à 12h00 et de 13h00 à 16h00

## Lieu

Par visioconférence (distanciel)

## Effectif

De 2 à 6 participants par session

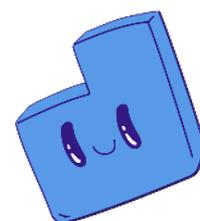
## Modalités et délais d'accès

Délais d'accès : 14 jours minimums

Nous contacter au 06.83.20.24.21 pour inscription

## Tarifs

Prix initial : 1750 € TTC (Payment possible en 1x ou 3x)



Dernière mise à jour le 3 novembre 2022

## Moyens pédagogiques

### Méthodes pédagogiques

- Alternance d'exposés théoriques et de mises en situation pratique sur ces projets professionnels.

### Outils pédagogiques

- Utilisation de Zoom pour les cours.
- Chaque apprenant prépare son ordinateur avec un accès internet.
- Accès à notre plateforme.
- En début de formation, chaque participant est appelé par la formatrice pour un bilan personnalisé des besoins.
- 1h d'accompagnement individualisé par téléphone et/ou email.
- Évaluation par QCM en début de formation.

### Moyens techniques

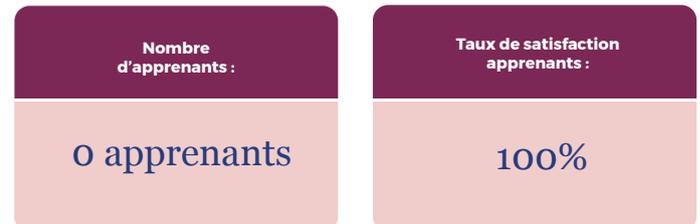
- L'ensemble des cours sont remis sous forme de pdf
- Utilisation de Figma pour le prototypage
- Utilisation de Notion pour les outils collaboratifs
- Utilisation de Miro pour les ateliers

## Modalités d'évaluation

- Les apprenants devront effectuer un test de connaissances sous la forme d'un QCM reprenant les principaux points de la formation.
- À la fin de la formation, ils devront présenter son projet professionnel.



## Quelques chiffres



## Liste des intervenants

- Erika Cupit - UX Designer
- Victoria Rateaud - UX Designer
- Tanguy Le Duff - UX Designer
- Law-dune Cédric - UX designer

## Contact

Responsable pédagogique : Cédric Law-dune  
Tel : 06.83.20.24.21 - Email : hello@uxfrance.com

## Accessibilité

Lors de l'inscription à nos formations, nous étudions avec vous et à travers un questionnaire les différents aménagements et adaptations que nous pouvons mettre en œuvre pour favoriser votre apprentissage. Pour cela, nous pouvons également nous appuyer sur un réseau de partenaires nationaux préalablement identifiés.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de contacter notre référent Cédric Law-dune par téléphone au 06 83 20 24 21 ou par mail à hello@uxfrance.com

## Contenu de la formation

---



### Jour 1 : Définition du projet

- Qu'est-ce que l'UX Design ?
- Le fonctionnement de la méthode
- Définir le périmètre de votre projet
- Définir sa problématique
- Mise en place des outils collaboratifs



### Jour 2 : L'étape d'exploration

- Mise en place d'un questionnaire exploratoire
- Conception d'un benchmark UX
- Conception d'un persona



### Jour 3 : Mise en place d'un atelier

- Conception d'une empathy maps
- Conception d'une expérience map
- Mise en place d'un tri de carte
- Mise en place d'une arborescence
- Conception de zoning



### Jour 4 : Conception de wireframes

- Découverte de Figma : l'interface
- Figma : les composants et les instances
- Figma : les propriétés de composant
- Figma : les variants
- Figma : les plugins



### Jour 5 : Conception d'un prototype

- Figma : les contraintes
- Figma : les auto-layers
- Figma : les interactions de base
- Figma : smart-animate