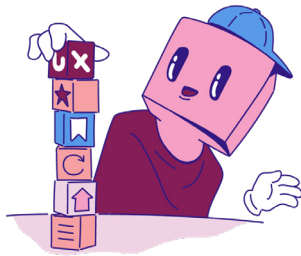


Dernière mise à jour le 30 juillet 2025



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.

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

1 à 3 participants (distanciel ou frais supplémentaire pour du présentiel)

4 à 9 participants (présentiel possible)

Modalités et délais d'accès

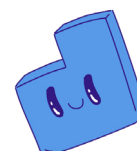
Délais d'accès : 14 jours minimums

Nous contacter au 06.83.20.24.21 pour inscription

Tarifs

Prix CPF : 2430 euros TTC

Pour une intervention en entreprise, contactez-nous par e-mail pour qu'on puisse vous proposer un devis.



Dernière mise à jour le 30 juillet 2025

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

Nombre
d'apprenants :

3 apprenants

Taux de satisfaction
apprenants :

100%

Liste des intervenants

- Victoria Rateaud - 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

- Différence entre qualitatif et quantitatif
- Conception d'un questionnaire exploratoire
- Mener des entretiens individuels
- Savoir faire une retranscription



Jour 3 : Mise en place d'un atelier

- Conception d'une Empathy maps/Expérience map
- Mise en place d'un tri de carte
- Conception de zoning
- Conception d'un userflow



Jour 4 : Mise en place d'un design systems

- Design token – Figma : Variable
- Atomes – Figma : Composants et propriétés
- Molécules – Figma : Variants
- Templates – Figma : Prototype



Jour 5 : Test utilisateurs et itération

- Rédaction du protocoles de tests
- Utilisation de Maze
- Tests utilisateurs
- Mise en place des recommandations