

Space • People • Methods

Programme de formation



Module “UX Design”



MAJ 04/01/2024



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “UX DESIGN”	3
Jour 1 : Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur	6
Jour 2 : Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience	7
Jour 3 : Ergonomie des Interfaces	7
Jour 4 : Prototyper	8
Jour 5 : Tester	8
Coordonnées & Renseignements	10

MODULE “UX DESIGN”

Les fondamentaux de l’UX Design pour concevoir des services à forte valeur ajoutée pour les usagers

Présentation :

5 jours pour acquérir les méthodes de conception centrée utilisateur et les logiques créatives aujourd’hui essentielles pour concevoir en équipe des projets à forte valeur ajoutée.

Aligner les besoins et attentes des clients avec les objectifs et les contraintes du commanditaire est la clé pour permettre aux organisations de se transformer.

Grâce à une alternance de phases théoriques et de multiples ateliers vous expérimentez un nouveau regard sur votre métier à travers les méthodes du Design Thinking, du Design de Service, du Lean UX.

Cette semaine de formation vous permettra d’acquérir de nouvelles compétences et un nouveau regard sur votre métier. L’UX Design et le Design Thinking impliquent des métiers différents, et proposent des méthodes logiques et créatives qui sont essentielles aujourd’hui pour concevoir en équipe des projets digitaux centrés utilisateurs à forte valeur ajoutée.

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, pour chaque thématique, vous serez en mesure de :

Culture générale de l’UX :

- Expliquer les principes du design thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l’UX Design et du numérique aujourd’hui
- Connaître le vocabulaire et les méthodes de l’UX designer

Recherche utilisateur :

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Organiser un plan de recherche utilisateur
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Identifier le bon outil pour cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires

Ergonomie des interfaces :

- Définir l’architecture de l’information
- Connaître les critères d’ergonomie pour guider la conception
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer un site via des outils en ligne



Space - People - Methods

Prototype :

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier

Tests utilisateurs :

- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests
- Commanditer un projet UX

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'ateliers en situation professionnelle en groupe
- De QCM à la fin de chaque journée de formation

Durée : 5 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

Publics concernés :

- UX designer, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice)
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes.
- Et toutes personnes souhaitant acquérir les fondamentaux de l'UX Design, désireux de rafraîchir ou d'élargir ses connaissances, d'apprendre à travailler de manière collaborative, de comprendre et d'appliquer les méthodes du Design Thinking et du Design Sprint.

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Méthodes et rigueur
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)





Space · People · Methods

Vos intervenants :

[Jules Leclerc](#) : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

[Justine Fourneret](#) : UX Researcher et Designer de service indépendante

[Carole Laimay](#) : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

[Laurent Barbat](#) : UX / Service Designer, Facilitateur

Date limite d'inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur

Maîtriser le process et le vocabulaire

Le Design Thinking puise ses racines dans des courants pluridisciplinaires parallèles depuis le début des années 60' (Psychologie cognitive, Anthropologie et ethnographie, Informatique et le design industriel, Ingénierie et Architecture).

En 1990, l'agence IDEO, inventeur du Design Thinking, a été la première agence à 'packager' la boîte à outils parfaite du designer à destination du business afin de concevoir rapidement des produits ou des services désirables, viables et faisables, c'est-à-dire innovants. Nous étudierons l'approche design :

- Introduction, jargon & méthodologie
- Histoire
- Une boîte à outils et les modes d'application des méthodes : sprints, workshops
- Argumentaire : pourquoi est-ce important ?

Interviewer les utilisateurs et le client

Tout projet commence par une phase de recherche auprès des utilisateurs et des parties-prenantes. Il s'agit d'abord de comprendre les usages, freins, attentes des utilisateurs, mais aussi de les confronter aux contraintes, objectifs avant de proposer des solutions.

Formaliser cette synthèse des besoins est essentielle pour consolider les fondations d'un projet (process, produit, organisation).

- Intégrer le brief et la vision business de la thématique
- Faire une stakeholder map
- Définir les opportunités d'innovation
- Identifier le(s) utilisateur(s) cible(s)
- Préparer des entretiens
- Mener sa recherche utilisateur

Converger vers une problématique

Plusieurs méthodes permettent de synthétiser les besoins des utilisateurs cibles à travers les grandes étapes de leur parcours. Ces visualisations permettent d'identifier les points faibles et forts du service actuel afin de trouver les améliorations ou les opportunités d'innovation possibles.

- Passer à une vision utilisateur : empathy Map
- Se centrer sur l'utilisateur et ses problèmes : How Might We ?
- Restreindre le champ de recherche : adopter un point de vue



Jour 2 : Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience

Adapter les méthodes de recherche au projet

- Connaître les méthodes de recherche utilisateur
- Adapter les méthodes de recherche au projet
- Connaître les méthodes d'entretiens individuels

Mener des entretiens individuels

- Recruter des utilisateurs
- Préparer un proto-persona
- Organiser le protocole d'entretien
- Concevoir des grilles d'entretien utilisateur
- Savoir animer un entretien, adopter le bon savoir être

Cartographier l'expérience

- Analyser et restituer les informations collectées
- Maîtriser les outils de restitution de données utilisateurs

Ateliers pratiques

- Création de proto-persona
- Conception de grille d'entretien
- Mener une Interview
- Organiser un tri par cartes / mental model
- Concevoir une Empathy Map
- Concevoir un Parcours utilisateur

Jour 3 : Ergonomie des Interfaces

Introduction à l'ergonomie des interfaces

- Découvrir ce qu'est l'ergonomie des interfaces
- Comprendre les caractéristiques des facteurs humains
- Connaître les 22 règles d'ergonomie
- Définir l'architecture de l'information
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception

Faire un audit ergonomique

- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer votre site via des outils en ligne

Focus sur l'ergonomie des interfaces mobiles

- Comprendre l'approche Mobile first
- Concevoir pour les manipulations naturelles
- Intégrer les contraintes physiques





Space - People - Methods

- S'adapter aux standards
- Définir la bonne stratégie de conception (App vs. responsive)
- Connaître les avantages et contraintes du responsive web design
- Définir les breakpoints

Ateliers pratiques

- Audit ergonomique
- Benchmark UX
- Recommandations ergonomiques (maquette papier) pour améliorer le produit audité

Jour 4 : Prototyper

Prototyper : “less is more” !

- Organiser les tâches prioritaires des utilisateurs
- Épurer, simplifier les écrans
- Prendre des décisions sur le choix des contenus et les fonctionnalités
- Éviter les pièges des wireframes
- Améliorer l'engagement et la collaboration entre les équipes grâce à des design workflows plutôt que sur des maquettes

Ateliers pratiques

- Job to be Done
- Tri par cartes
- Core path / Priority Guide
- Wireframes
- Prototypage rapide

Jour 5 : Tester

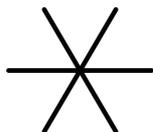
Tester : pourquoi ? comment ? et après ?

- Comprendre le contexte, les objectifs et enjeux des tests utilisateurs.
- Mettre en place la méthodologie préparatoire.
- Recruter les bons utilisateurs.
- Organiser des Tests Utilisateurs en présentiel.
- Organiser des Tests Utilisateurs à distance.
- Connaître les tests utilisateurs en mode Guerilla, AB testing.

Ateliers pratiques

- Définition des objectifs.
- Élaboration du protocole de test.
- Test utilisateur.
- Analyse et restitution des résultats des tests.





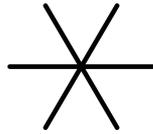
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin
75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger
13002 Marseille

01 77 16 65 24
formation@lelaptop.com
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Vos contacts pédagogiques :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475