



Space • People • Methods

# Programme de formation



*Certificat “UX Design”*



MAJ 30/03/2022



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>CERTIFICAT “UX DESIGN”</b>	<b>2</b>
Jour 1 : Fondamentaux de l’UX et introduction à la recherche utilisateur	4
Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l’UX et écoconception	6
Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile	6
Jour 4 : Prototyper	7
Jour 5 : Tester	8
Coordonnées & Renseignements	8



## CERTIFICAT “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 en intégrant les règles d'éco-conception et d'accessibilité.

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 expérimenterez un nouveau regard sur votre métier à travers les méthodes du Design Thinking, du Design de Service, du Lean UX.

#### 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

##### Prototype :

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

##### Tests utilisateurs :



Space · People · Methods

- 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)

### **Vos intervenants :**

**Jules Leclerc** : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

**Justine Fourneter** : UX Researcher et Designer de service indépendante

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





Space · People · Methods

**Laurent Barbat** : UX / Service Designer, Facilitateur

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

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5**

## Déroulé de la formation

### **Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et introduction à la recherche utilisateur**

#### **Maîtriser le process et le vocabulaire**

Le Design Thinking et l'UX Design puisent leur racines dans des courants pluridisciplinaires parallèles





Space · People · Methods

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.

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

### **Recherche utilisateur**

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
- Se méfier des préjugés à propos des utilisateurs
- Connaître les méthodes de recherche utilisateur
- Adapter les méthodes de recherche au projet
- Identifier le(s) utilisateur(s) cible(s) : les proto-personas
- Préparer le recrutement des utilisateurs

### **Ateliers pratiques de la journée**

- Reformuler la définition de l'UX Design
- Reformuler le brief client en questions centrées sur les potentiels utilisateurs
- Évacuer ses préjugés sur les utilisateurs
- Définir ses objectifs de recherche utilisateur

## **Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l'UX et écoconception**

### **Entretien individuel**

L'entretien exploratoire individuel permet de recueillir des informations solides pour comprendre les utilisateurs : leurs comportements, leurs attentes, leurs freins.

- Préparer sa grille d'entretien
- Animer un entretien avec un utilisateur, adopter le bon savoir être
- Restituer à son équipe les enseignements de la recherche

### **Synthèse des entretiens**

Une fois la recherche utilisateur effectuée, plusieurs méthodes permettent de synthétiser les besoins des utilisateurs cibles à travers les grandes étapes de leur parcours. Les méthodes de cartographie de l'UX permettent de représenter visuellement les enjeux de l'expérience et les comportements des



Space · People · Methods

utilisateurs.

- Analyser et restituer les informations collectées
- Le persona comme synthèse de la recherche
- Synthétiser les composantes clé des utilisateurs : l'empathy Map

### **Écoconception**

L'Écoconception est une composante qui devient essentielle pour aborder tout projet de design numérique. Nous abordons concrètement les implications environnementales d'un projet digital et les marges de manœuvre du designer.

- Définition de l'écoconception
- Rôle du design et bonnes pratiques
- Regard critique sur un parcours numérique

### **Ateliers pratiques de la journée**

- Conception de la grille d'entretien
- Mener un entretien exploratoire
- Restituer les entretiens
- Concevoir une carte émotionnelle d'une expérience utilisateur
- Audit d'écoconception d'un parcours digital

## **Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile**

### **Introduction à l'ergonomie des interfaces**

- Découvrir ce qu'est l'ergonomie des interfaces
- Comprendre les caractéristiques des facteurs humains
- Faire la différence entre les standards et les tendances
- 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

### **L'accessibilité numérique**

- Comprendre les enjeux de l'accessibilité
- Intégrer les situations de handicap dans sa réflexion de design
- Connaître les critères d'accessibilité
- Savoir auditer l'accessibilité d'un site

### **Focus sur l'ergonomie des interfaces mobiles**

- Comprendre l'approche Mobile first
- Concevoir pour les interactions tactiles
- Définir la bonne stratégie de conception (App vs. responsive)



## Ateliers pratiques

- Audit d'accessibilité
- Audit ergonomique basé sur les critères de Bastien et Scapin

## Jour 4 : Prototyper

### Lancer la conception avec l'idéation

- Comprendre les enjeux de la créativité collective
- Maîtriser les règles de collaboration pour la facilitation d'ateliers
- Passer par des phases individuelles et collectives d'idéation
- Prioriser les idées en fonction de la connaissance des utilisateurs
- Définir ses objectifs de prototypage en vue des tests utilisateurs

### Co-concevoir une solution

Améliorer l'engagement et la collaboration entre les équipes grâce à des design workflows plutôt que sur des maquettes

- Ne pas précipiter la réalisation de l'interface
- Mettre en œuvre une succession d'atelier de co-conception
- Prendre des décisions sur le choix des contenus et les fonctionnalités
- Définir le parcours utilisateur
- Rédiger les contenus
- Dessiner l'interface
- Construire le prototype à tester

### Ateliers pratiques

- Faire émerger les opportunités de design : How might we?
- Idéation : Crazy 8's
- User flow
- Priority guide (clarifier le contenu)
- Maquette papier d'interface
- Rendre interactif le prototype papier (avec POP by Marvel ou Figma)

## 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.
- Connaître les Tests Utilisateurs à distance.
- Connaître les tests utilisateurs en mode Guerilla, AB testing
- Savoir adopter la bonne posture pour animer un test utilisateur (savoir être)
- Synthétiser les résultats des tests



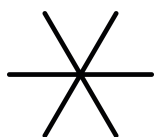


Space · People · Methods

## Ateliers pratiques

- Définition des objectifs de test
- Élaboration du protocole de test
- Rédaction de la grille d'observation
- Animer un test utilisateur
- Analyser les résultats et les restituer





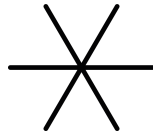
## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> 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](mailto:formation@lelaptop.com)  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Vos contacts pédagogiques :**

Rachel Donnat  
[rachel@lelaptop.com](mailto:rachel@lelaptop.com)

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475