

Mis à jour le 06/06/2025

S'inscrire

# Formation UX Design

3 jours (21 heures)

#### Présentation

Notre formation « UX design et ergonomie des sites Web » vous enseignera l'art de façonner des interfaces web désirables. En trois jours, notre programme condense ergonomie, recherche utilisateur et accessibilité pour transformer chaque écran en expérience fluide, intuitive et inclusive.

Vous aborderez d'abord les piliers de l'ergonomie web : charge cognitive, hiérarchie visuelle et normes WCAG 2.2. À travers diagnostics express et quick-wins, vous apprendrez à structurer l'information pour plus de clarté et de confiance.

Notre programme vous enseignera également l'aspect enquête de l'UX design : Interviews ciblées, micro-sondages, tri de cartes et tests in situ vous guideront dans la création de persona et parcours réels utilisateurs. Vous saurez extraire des insights exploitables pour orienter chaque décision de design fin de les faire coller à des besoins réels.

Notre formation laisse également une grande place à la conception : wireframes, prototypes Figma et tests d'utilisabilité en boucle courte. Navigation, flux critiques et micro-interactions seront optimisés pour réduire la friction et doper conversion et rétention.

Enfin, l'accessibilité deviendra votre standard : contrastes, navigation clavier, ARIA et audit RGAA. Résultat : des interfaces pérennes et inclusives portées par une méthodologie prête à être déployée dans tous vos projets.

Comme tous nos programmes, il est agrémenté de nombreux ateliers pratiques afin de vous apporter des compétences opérationnelles.

## Objectifs

Comprendre les concepts clés de l'ergonomie adaptée aux sites web

- Appréhender les méthodes de recherche utilisateur
- Concevoir et organiser les informations pour une expérience optimale dans le respect des normes
- Optimiser le parcours utilisateur, sa navigation sur le site
- Améliorer l'accessibilité de son site web

## Public visé

- Web designers
- Concepteurs UX/UI
- Développeurs
- Chefs de produit
- Gestionnaires de projet

## Pré-requis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'Internet

#### PROGRAMME DE NOTRE FORMATION UX DESIGN

### INTRODUCTION À L'UX DESIGN

- Panorama de l'UX Design : vocabulaire, rôles, livrables, articulation avec le développement
- Principes fondamentaux : utilisabilité, utilité, désirabilité, accessibilité, inclusion
- Comprendre les besoins des utilisateurs : introduction aux méthodes qualitatives & quantitatives (interviews, sondages, analytics)
- Impacts stratégiques de l'UX Design sur la performance produit et la responsabilité numérique
- Processus de conception centré utilisateur (Design Thinking & Double Diamond)
- Analyse des personas et des parcours utilisateur (journey maps, experience maps)
- Atelier: Cartographier les parties prenantes et identifier les zones d'impact business & utilisateur (livrable: Value Map).

#### RECHERCHE UTILISATEUR & ANALYSE

- Plan de recherche : définition d'hypothèses, choix des méthodes, échantillonnage
- Techniques de collecte : entretiens semi-directifs, observation contextuelle, diary studies
- Synthèse & modélisation : tri thématique, matrice d'empathie, proto-personas
- Traduire la recherche en opportunités produit (How-Might-We, Jobs-To-Be-Done)
- Atelier : Conduite d'un entretien de 15 min, prise de notes, restitution instantanée.

#### CONCEPTION ET PROTOTYPAGE

- Outils de prototypage (Figma, Adobe XD, Pen & Paper)
- Wireframes : du zoning basse fidélité au layout moyenne fidélité
- Bases de la conception d'interface (grilles, systèmes de design, atomic design)

- Principes visuels & architecture de l'information (hiérarchie, gestalt, parcours de lecture)
- Création de prototypes interactifs haute fidélité (micro-interactions, animations)
- Accessibilité by design : intégrer WCAG 2.2 / RGAA 4 dès les wireframes
- Atelier : Sprint wireframe, challenge de 90 minutes pour passer d'un brief à un prototype cliquable testé entre pairs.

#### IMPLÉMENTATION ET SUIVI

- Collaboration avec développeurs & parties prenantes (design tokens, specs interactives, Zeplin/Figma Dev Mode)
- Méthodes agiles & UX : Dual-Track Scrum, Lean UX, story maps
- Intégration continue des retours utilisateurs (loop build-measure-learn)
- KPIs UX & analytic funnels : mise en place, lecture, optimisation
- Atelier: Tableau de bord UX, configurer un dashboard (Looker / GA4) pour suivre conversion, NPS, Core Web Vitals.

#### PARCOURS UTILISATEUR

- Planifier et conduire des tests utilisateurs : recrutement, scénarios, modération
- Techniques de tests : test exploratoire, test de corridor, A/B rapide, 5-second test
- Mesurer : métriques quantitatives (SUS, TPI, Tâche ?/?) & qualitatives (verbatims, pattern de comportement)
- Analyse des résultats & priorisation (severity rating, effort/impact)
- Évaluation heuristique (10 heuristiques de Nielsen + critères WCAG / RGAA)
- Atelier : Conduire un test de parcours utilisateur.

### AMÉLIORER SES PROTOTYPES

- Principes de design avancés : design émotionnel, nudge, persuasion éthique
- Psychologie des couleurs & design visuel responsable
- Design adaptatif & responsive : mobile-first, fluid grids, breakpoints stratégiques
- Réalité augmentée & virtuelle : guidelines d'interaction, accessibilité XR
- Design éthique & numérique responsable : écoconception, sobriété, inclusion
- Atelier : Imaginer et storyboarder une fonctionnalité XR, évaluer son impact énergétique.

### Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

## Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce

questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

## Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

## Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

#### Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

#### Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.