

# Introduction à l'UX/UI

Traversant les différents concepts et méthodologies liés à la conception d'une application web, cette formation a pour but d'expliquer les fondamentaux du métier d'UX/UI.

## OBJECTIFS

Comprendre le métier de designer UX/UI (User Experience / User Interface)

Découvrir les outils et méthodologies

Créer ses premières maquettes sur FIGMA

## PRÉ-REQUIS

Aucun

Avoir un accès sur FIGMA

## PUBLIC

Toutes personnes souhaitant découvrir le métier de designer UX/UI

## INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 2 jours

Tarif inter indicatif : 1520€ HT

Tarif intra : sur devis

Programme détaillé



Peaks Training Club



formation@peaks.fr



## PROGRAMME DÉTAILLÉ 1/2

### Comprendre et se positionner

#### ✓ Compréhension de l'écosystème

Explorer la vue d'ensemble d'un projet pour définir le sujet et la problématique associée

#### ✓ Veille artistique et technologique

Explorer les nouveaux domaines

Etre informer des dernières innovations

#### ✓ Cartographie des parties prenants

S'imprégner du contexte et des jeux d'acteurs en présence

#### ✓ Observation des parties prenantes

Compréhension du contexte

#### ✓ Opportunités de design et axes de positionnement

Reformuler la problématique initiale vers une problématique plus fine, centrée sur l'utilisateur

### Conceptualiser et proposer

#### ✓ Persona augmenté

Définir les "cartes d'identité des utilisateurs"

#### ✓ Parcours utilisateur

Visualiser une expérience utilisateur, en déduire les points forts/faibles et trouver des solutions

#### ✓ Techniques de créativité

Découverte des différents processus créatifs

## PROGRAMME DÉTAILLÉ 2/2

### ✓ Expression des concepts

Storyboarding

### ✓ Développement des concepts

Spatialisation du contenu

Architecture de l'information

## Prototyper et évaluer

### ✓ Direction artistique

Qu'est-ce qu'une direction artistique

Premier contact avec le user

### ✓ Proof of concept

Vérifier la cohérence de votre projet

Démontrer l'existence d'une opportunité

### ✓ Maquette d'aspect / Mockup

Découverte de Figma

Mise en application (exercice de création)