

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)