

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

Évaluation : études de cas, travaux pratiques, questionnaires, QCM

[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)