



INITIATION À L'UX DESIGN • NIVEAU 1

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Être capable de hiérarchiser les informations et les pages de son projet, de mettre en place les méthodes d'idéations adaptées à ses besoins et de concevoir une maquette de préprojet.

PROGRAMME

1. Introduction à l'UX design

- Définitions, usage et ROI de l'UX design.
- Les métiers et spécialités en UX.
- L'approche utilisateurs.
- La notion d'empathie.
- Les workflows en UX design.
- Définir ses objectifs.

2. Les workflows et notions de base de l'UX design

- La conception itérative.
- Les méthodes d'idéations.
- Notions de base en psychologie cognitive.
- Mieux comprendre ses utilisateurs.

3. Architecture de l'information

- Organiser le flux de son projet.
- Sitemap et Flow chart.
- OOUI (Object Oriented UI).
- Principe d'ergonomie.
- Idéation et scribbling.

4. Design et prototypage

- Prototyper de LoFi vers HiFi.
- Maquetter avec Adobe XD.
- Heuristiques de design.
- UI elements.
- Wireframing.

5. Finaliser son projet UX

- Protocoles de design itératif.
- Tests utilisateurs.
- Audit de livraisons.
- Écriture de rapports et priorisation.
- Finalisation du prototype.
- Présentation client.

MODALITES D'EVALUATION ET DE SUIVI

- Emargement par demi-journée.
- Attestation de présence remise en fin de session.
- Ateliers
- Attestation de formation remise à la fin des 5 jours.

PUBLIC

- Designers non UX
- Non designers

PRÉ REQUIS

- PC (windows 10 (64 bits) 2Go RAM, 4 Go espace disque disponible
- MAC (macOS Sierra (v10.12) ou ultérieures, 4 Go RAM, 4 Go espace disque disponible
- Adobe XD installé
- Illustrator souhaité (non obligatoire)

DURÉE / ORGANISATION

- **5 jours (35H).**
- Inter entreprise : Formation dans les locaux de La Centrale à Nantes.
- Intra entreprise : Formation dans les locaux de l'entreprise.

COÛT DE LA FORMATION

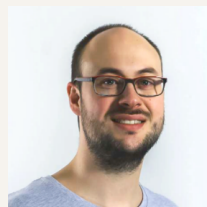
- **2 500€ HT par personne**
- Prise en charge OPCO

PROCHAINE SESSION (INTER ENTREPRISE)

- **Du 27 juin au 1er juillet 2022**

INTERVENANT

Adrien BERNARD :



Après l'obtention d'un master en « Responsable de production vidéo ludique », il a rejoint l'équipe du studio de jeu vidéo indépendant Wako Factory en tant que Game Designer et UX Designer, avant d'en devenir codirigeant en 2018. Il est également formateur sur ces sujets de design auprès de différentes écoles du digital et du jeu vidéo depuis presque 5 ans.

CONTACT

Mateo HERNANDEZ MOULLEC
mateo.hernandez-moullec@atlangames.com