PROGRAMME DE FORMATION

UX design : recherche utilisateur, parcours, prototypage et tests

PAO, Design & Audiovisuel

RÉFÉRENCE	VERSION	ÉDITION	DOMAINE
WF-0591	V2026-004	2 novembre 2026	PAO, Design & Audiovisuel

DURÉE	MODALITÉ	PROGRAMME	SANCTION
35 h	Distanciel asynchrone (e-learning)	7 modules 34 leçons	Attestation et certificat de réalisation

Objectifs pédagogiques

Cadrer un projet de conception centrée utilisateur : objectifs, parties prenantes, contraintes, hypothèses et questions de recherche.

Préparer et conduire une recherche utilisateur (entretiens, observation, questionnaire) dans le respect des personnes et de leurs données, puis en synthétiser les résultats.

Modéliser les utilisateurs et leurs parcours (personas fondés sur des données, carte d'empathie, parcours utilisateur) et prioriser les problèmes à résoudre.

Structurer l'information d'un service (tri de cartes, arborescence, flux d'écrans, libellés) et la vérifier.

Concevoir des solutions du croquis au prototype interactif, puis les éprouver par des tests utilisateurs, une inspection heuristique et une vérification d'accessibilité.

Itérer sur une conception, la documenter pour l'équipe de développement et mesurer l'expérience après la mise en service.

L'essentiel de la formation

Public visé

Chefs de projet numérique, chargés de communication, graphistes, développeurs, product owners, agents de collectivités ou d'associations qui conçoivent ou font évoluer un site, une application ou un service en ligne, et qui veulent appuyer leurs choix sur les besoins réels des utilisateurs.

Prérequis

Aucun prérequis en UX design. Utiliser couramment un ordinateur, un navigateur et un tableur.

Disposer d'un ordinateur avec connexion internet, de papier et de crayons, et d'un outil de prototypage de son choix (un outil gratuit convient ; aucun outil n'est imposé).

Modalités et déroulement

Formation à distance, en ligne, de 35 heures, construite autour d'un projet fil rouge fictif : la refonte de « Résa'Quartier », service de réservation des maisons de quartier d'une commune inventée. Chaque leçon associe une courte vidéo (explication ou mise en situation avec l'équipe projet), une fiche ou une infographie, deux mises en situation corrigées (études de cas, rédactions de livrables, scénarios de décision, entretiens et tests simulés, analyse d'erreurs, travaux de projet) et un quiz. Temps de formation : environ 55 % de mises en situation, 36 % d'apports et 9 % d'évaluation. Outil de prototypage au choix de l'apprenant, aucun n'est imposé. Accompagnement par un formateur par messagerie, qui relit les livrables du projet sur demande.

Méthodes pédagogiques

- Apports en vidéo : explications et démonstrations
- Mises en situation et scénarios à décisions
- Études de cas
- Production de livrables professionnels
- Quiz et QCM d'auto-évaluation
- Accompagnement et retours du formateur

Moyens pédagogiques et techniques

- Plateforme de formation en ligne, accès individuel à distance
- Vidéos pédagogiques
- Quiz et exercices interactifs en ligne
- Correction des productions sur grille de critères
- Messagerie avec le formateur

Modalités d'évaluation

Quiz à la fin de chaque leçon ; livrables du projet fil rouge vérifiés sur grille critériée avec retour par critère ; entretiens et séances de test simulés évalués sur grille ; évaluation finale composée d'un cas pratique (diagnostic d'un parcours, plan de test et proposition de correction) et d'un questionnaire de 15 questions. Seuil de réussite interne : 70 %. La formation ne délivre aucune certification.

Sanction

Une attestation de fin de formation et un certificat de réalisation sont remis au participant sous réserve de la réalisation du parcours.

Cette formation n'est pas présentée comme préparant à une certification enregistrée : elle ne comprend ni inscription ni présentation à des épreuves de certification, et n'ouvre droit à aucune délivrance de certification ni au financement par le CPF.

Modalités et délais d'accès

La demande d'inscription peut être effectuée par téléphone, par courrier électronique ou au moyen du formulaire en ligne.

Un entretien ou un questionnaire de positionnement permet de vérifier l'adéquation de la formation avec les besoins, le niveau initial et les prérequis du candidat.

L'inscription devient définitive après validation du dossier administratif, acceptation des documents contractuels et, le cas échéant, confirmation du financement.

Les accès à la plateforme sont généralement activés sous 48 à 72 heures ouvrées après validation complète du dossier.

Les formations à distance sont proposées en entrées et sorties permanentes, sous réserve des délais ou dates imposés par le financeur ou le certificateur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Vidéos sous-titrées et transcrites, fiches compatibles avec les lecteurs d'écran, navigation au clavier ; les exercices de croquis peuvent être réalisés au clavier dans l'outil de son choix ou remplacés par une description structurée ; les entretiens simulés sont disponibles à l'écrit. Référent handicap joignable à handicap@will-formation.com pour étudier toute adaptation (durée, supports, matériel).

Tarif de la formation

Prix : **3 060 €**

Financement : prise en charge possible par les organismes financeurs, selon les critères d'éligibilité applicables.

Qualiopi processus certifié

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION. Certificat QUA25070009. WILL FORMATION — Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 30 000 € — NDA 11757059675 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État) — SIRET 893 713 180 00014 — 01 85 09 25 99 — info@will-formation.com — www.will-formation.com

Programme détaillé

7 modules, 34 leçons — durée totale 35 h.

01 Fondamentaux de la conception centrée utilisateur

1. Ce que recouvre l'UX design
2. La démarche de conception centrée sur l'humain
3. Utilisabilité : efficacité, efficience, satisfaction
4. Cadrer un projet UX
5. Formuler des hypothèses et des questions de recherche

02 Recherche utilisateur

1. Construire un plan de recherche utilisateur
2. Recruter des participants et recueillir leur consentement
3. Mener un entretien utilisateur
4. Observer en contexte et concevoir un questionnaire
5. Synthétiser la recherche : cartographie d'affinités

03 Modéliser les utilisateurs et leurs parcours

1. Construire des personas fondés sur des données
2. Carte d'empathie et besoins
3. Cartographier un parcours utilisateur
4. Formuler les problèmes à résoudre
5. Prioriser les problèmes et les opportunités

04 Architecture de l'information et parcours

1. Architecture de l'information : principes
2. Conduire un tri de cartes
3. Construire et éprouver une arborescence
4. Dessiner les flux d'écrans
5. Rédiger les contenus et les libellés de l'interface

05 Idéation et prototypage

1. Animer un atelier d'idéation
2. Croquis et zoning
3. Maquette basse fidélité
4. Prototype interactif
5. Maquette haute fidélité et composants

06 Tests utilisateurs et accessibilité

1. Préparer un protocole de test et ses scénarios de tâches
2. Animer une séance de test utilisateur
3. Analyser les résultats et prioriser les problèmes
4. Évaluation heuristique
5. Accessibilité numérique : RGAA et WCAG

07 Projet fil rouge et passage au développement

1. Itérer sur le prototype à partir des tests
2. Spécifier et documenter pour l'équipe de développement
3. Présenter et défendre ses choix de conception
4. Mesurer l'expérience après la mise en service