

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

EVOLUTION5  
Jean-Denis Coindre  
06.29.78.66.25  
contact@evolution5.fr

## Accès à la formation

## Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(vé) non salarié(e)

## Sélection :

Dossier

## Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

## Conditions d'accès :

Aucune

## Prérequis pédagogiques :

• Etre sensibilisé au développement web •  
Savoir naviguer sous Windows • Savoir  
installer un logiciel

## Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

• Identifier les besoins des utilisateurs à travers des méthodes de recherche. • Analyser les comportements pour une meilleure compréhension des attentes. • Créer des personas représentatives des utilisateurs cibles. • Définir les caractéristiques et motivations des personas pour orienter la conception. • Elaborer des parcours utilisateurs pour optimiser l'expérience globale. • Identifier les points de friction et les opportunités d'amélioration. • Utiliser des outils de prototypage pour donner vie aux concepts. • Valider les solutions avant le développement à travers des prototypes interactifs. • Créer une hiérarchie visuelle pour guider les utilisateurs. • Organiser l'information de manière à faciliter la compréhension.

## Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Comprendre les Besoins Utilisateurs Identifier les besoins des utilisateurs à travers des méthodes de recherche. Analyser les comportements pour une meilleure compréhension des attentes. Module 2: Définir les Personas Créer des personas représentatives des utilisateurs cibles. Définir les caractéristiques et motivations des personas pour orienter la conception. Module 3: Concevoir les Parcours Utilisateurs Elaborer des parcours utilisateurs pour optimiser l'expérience globale. Identifier les points de friction et les opportunités d'amélioration. Module 4: Prototyper les Interfaces Utiliser des outils de prototypage pour donner vie aux concepts. Valider les solutions avant le développement à travers des prototypes interactifs. Module 5: Appliquer les Principes de Hiérarchie Visuelle Créer une hiérarchie visuelle pour guider les utilisateurs. Organiser l'information de manière à faciliter la compréhension. Module 6: Intégrer des Feedback Utilisateurs Mettre en place des mécanismes de feedback pour recueillir des opinions. Interpréter les retours utilisateurs pour ajuster la conception. Module 7: Optimiser la Navigation Concevoir une navigation intuitive pour une exploration fluide. Appliquer les meilleures pratiques pour faciliter l'accès à l'information. Module 8: Travailler sur la Consistance Visuelle Établir des normes visuelles cohérentes pour renforcer l'identité de l'interface. Veiller à l'uniformité des éléments graphiques à travers l'ensemble du produit. Module 9: Tester l'Accessibilité Évaluer et améliorer l'accessibilité de l'interface pour tous les utilisateurs. Intégrer des fonctionnalités pour une expérience inclusive. Module 10: Évaluer l'Impact et la Satisfaction Utilisateur Mesurer l'impact de l'UX sur les objectifs définis. Recueillir des données de satisfaction pour continuellement améliorer l'expérience utilisateur. Nous pouvons adapter et personnaliser le programme en fonction de vos besoins par des compléments. N'hésitez pas à nous contacter pour ajuster le programme de votre formation !

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

## Validation(s) Visée(s)


> Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

**Non renseigné**

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00425677	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	EVOLUTION5		Non éligible	
00532265	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	EVOLUTION5		Non éligible	