

Culture UX : concepts et tendances

2 jours / 14 heures

1 500 € HT | Réf. : W04

Vocabulaire, acteurs, méthodologie... intégrer les principes fondamentaux de l'UX design

Compétences visées

Appréhender les enjeux d'une expérience centrée utilisateurs et expérimenter une démarche de conception UX.

Objectifs

- ✓ Définir le concept d'expérience utilisateur
- ✓ S'approprier les concepts clés de l'UX design
- ✓ Identifier l'écosystème de la conception UX
- ✓ Planifier une démarche d'UX design au sein d'une organisation
- ✓ Expérimenter une démarche d'UX design

Programme

Définir le concept d'expérience utilisateur

- Rappeler la notion de design et ses contextes multiples
 - Décrire ce qu'est l'expérience utilisateur et son rôle
 - Illustrer avec des exemples d'expériences physiques et digitales du quotidien
 - Identifier les caractéristiques de l'UX design : l'expérience / l'utilisateur
 - Résumer le concept de design d'expérience utilisateur
 - Intégrer les notions fondamentales du design émotionnel pour créer de l'engagement
- **Etude de cas**

S'approprier les concepts clés de l'UX design

- Explorer les principes de base : ergonomie, accessibilité, interactions
 - Clarifier les enjeux stratégiques
 - Définir les usages et les domaines d'application
- **Quiz de compréhension et étude de cas**

Identifier l'écosystème de la conception UX

- Cartographier les métiers de l'UX
 - Identifier le rôle et la posture de l'UX designer
 - Différencier UX et UI
 - Identifier et collaborer avec les métiers qui servent l'expérience utilisateur
 - Appréhender les notions de Lean UX et d'agilité
- **Quiz de compréhension**

Planifier une démarche d'UX design au sein d'une organisation

- Définir le cadrage de l'expérience : périmètre, contexte, séquençage, livrables
 - Choisir sa méthode : design thinking, design sprint, dual fusion
 - Étayer la problématique de l'expérience : benchmark, valeur, user-flow, analytics, VOC....
 - Cartographier le parcours existant de l'expérience
- **Étude de cas / Exercice Fil rouge : challenger sa problématique**

Public concerné

Tous les professionnels de la communication, du marketing et du design sont concernés.

Pré-requis

Aucun.

Profil de l'intervenant.e

Lead UX Researcher / Designer avec plus de 10 ans d'expérience dans l'accompagnement de projets digitaux et moins de 3 ans d'expérience en animation de formation.

Expérimenter une démarche d'UX design

- Déterminer et préparer les phases de conception d'un produit :
 - Mener une recherche utilisateurs : posture, stratégie, biais cognitifs
 - Distinguer les techniques d'observation et d'explorations
 - Restituer les points de vue des personas : cartes d'expérience et d'empathie
 - Générer des idées par l'idéation : les 7P, types d'atelier, outils
 - Prototyper un parcours : panorama des outils
 - Intégrer les principes de tests utilisateurs : méthodes et outils
- **Exercice fil rouge : dégager un point de vue à partir des techniques choisies, générer des idées pour répondre à la problématique du point de vue du persona principal, ébaucher un parcours**

CULTURE UX : CONCEPTS ET TENDANCES

Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel et en distanciel

Modalités en présentiel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 2 jours continus en présentiel > Évaluation des acquis

Méthode pédagogique

Expositive + interrogative + active : contextualisation, ateliers de co-réflexion, jeux pédagogiques, analyses collectives

Moyens techniques

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix) fourni par nos soins équipé des logiciels utiles
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur

Évaluation & suivi

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situation et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (en fin de formation) et à froid (à 60 jours)
- Accès illimité par mail à la hotline Swash

Modalités en distanciel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 2 classes virtuelles discontinues (2 x 1 jour) > Exercices intersessions > Évaluation des acquis

Méthode pédagogique

Expositive + interrogative + active : contextualisation, ateliers de co-réflexion, jeux pédagogiques, exploration inter-sessions, analyses collectives

Moyens techniques

- Classes virtuelles créées par nos soins
- Chaque apprenant participe à la session avec son ordinateur, connecté à Internet et équipé :
 - d'un micro et d'une caméra
 - d'une connexion à un compte gratuit Mural
 - d'un logiciel de prototypage (Adobe XD, Sketch, Figma)

Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Abonnement de 3 mois à tuto.com