

# 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
  - Distinguer les notions d'expérience et d'expérience utilisateur
- **Exercice : expérimenter la représentation d'une expérience**

### S'approprier les concepts clés de l'UX design

- Clarifier ses enjeux et ses apports
- Identifier le rôle et la posture de l'UX designer
- Se familiariser avec les principes d'ergonomie et d'architecture de l'information
- Définir la notion d'utilisabilité
- Prendre en compte les facteurs humains
- Intégrer les notions fondamentales du design émotionnel pour créer de l'engagement

→ **Quiz de compréhension et étude de cas**

### Identifier l'écosystème de la conception UX

- Cartographier les métiers de l'UX
- Différencier UX et UI
- Distinguer les notions de hard skills et soft skills
- Évaluer les aspects budgétaires

→ **Quiz de compréhension**

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

- Définir un périmètre et situer le contexte
- Déterminer le niveau de maturité UX de l'organisation
- Identifier et collaborer avec les parties prenantes
- Appréhender les notions de Lean UX et d'agilité
- Approcher la notion de stratégie UX (OKR, KPI, bénéfices, ROI...)
- Cartographier la « galaxie UX » : design sprint, systémique, circulaire...

→ **Quiz de compréhension et étude de cas**

## Public concerné

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

## Pré-requis

Aucun.

## Profil de l'intervenant

UX Designer senior avec plus de 10 ans d'expérience en animation de formation.

## Expérimenter une démarche d'UX design

- Définir la notion de design thinking, ses enjeux, ses principes
  - Déterminer et préparer les phases de conception d'un produit :
    - challenger un brief et définir un cadre de conception : carte et interview des parties prenantes, méthode QQQQCP
    - mener une recherche utilisateurs : posture, stratégie (cible, critère, protocole), biais cognitifs
    - cartographier l'UX : principe, persona, méthode JTBD, cartes d'expérience et d'empathie
    - générer des idées par l'idéation : les 7P, types d'atelier, outils
    - prototyper un parcours : benchmark, valeur, user-flow, matrice d'impact, panorama des outils
    - intégrer les principes de tests utilisateurs : méthodes et outils
- **Exercice fil rouge : créer un questionnaire, concevoir une interview, créer un persona, réaliser un atelier d'idéation, formaliser un parcours, créer un prototype et tester son produit**

## 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

Questionnaire de positionnement > 2 jours présentiels continus

##### 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

#### Modalités en distanciel

##### Parcours pédagogique

Questionnaire de positionnement > 2 classes virtuelles discontinues (2 x 1 jour) > Exercices intersessions

##### 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

#### Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Abonnement de 3 mois à tuto.com
- Inscription au forum des swashers

#### Évaluation

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