

Culture UX : concepts et tendances

2 jours / 15 heures

14 heures collectives

1 heure de mentorat distanciel

1 350 € HT | Réf. : W04

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

UX / UI / WEBDESIGN INITIATION

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

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

- 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 présentiel continus > Mentorat distanciel (1 heure en tête à tête avec l'intervenant)

Méthode pédagogique

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

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

Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Abonnement de 3 mois à tuto.com
- Abonnement de 6 mois (3 numéros) à étapes :
- Inscription au forum des swashers

Modalités en distanciel

Parcours pédagogique

Questionnaire de positionnement > 2 classes virtuelles discontinues (2 x 1 jour) > Exercices intersessions > Mentorat distanciel (1 heure en tête à tête avec l'intervenant)

Méthode pédagogique

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

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)

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)