

SENSIBILISATION A L'U-X



Public

Tous professionnels dans le domaine digital

Objectifs

- > Parler de l'expérience utilisateur et convaincre d'introduire la démarche UX dans un projet de conception digital
- > Initier l'introduction de l'UX dans un projet de conception
- > Incorporer efficacement des méthodes simples de la démarche UX dans leurs projets

Contenu

Réalisation

Durée

2 jours, soit 14 heures

Groupe

4 (minimum) à 12 participants (maximum)

Prérequis

Ne requiert pas de prérequis

Animation

Formateur expert

Dates & Lieux 2019-2020

02-03 septembre 2019-Paris
28-29 octobre 2019-Paris
19-20 décembre 2019-Paris

17-18 février 2020-Paris
09-10 avril 2020-Paris
28-29 mai 2020-Paris
09-10 juillet 2020-Paris
26-27 octobre 2020-Paris
02-03 novembre 2020-Paris

Coût 2019-2020

1 500 € HT/personne
1 800 € TTC/personne

Validation des acquis

- Auto-évaluation en fin de stage
- Attestation de Formation validant l'atteinte des objectifs pédagogiques de la formation

Appréhender l'Expérience Utilisateur

- > Définir ce qu'est l'U-X
- > Visualiser des exemples d'enseignes
- > Connaître les chiffres-clé et la vision France
- > Identifier les avantages et bénéfices marketing
- > Décrypter le design émotionnel

Utiliser l'approche U-X dans un projet

- > Introduire à la gestion de projet U-X
- > Savoir pratiquer itération et travail d'équipe
- > Concilier plaisir et intuitivité
- > Connaître les principaux leviers d'optimisation et ROI
- > S'entraîner sur des études de cas

Connaître les contextes-projet de l'U-X

- > Identifier l'origine des demandes
- > Définir la valeur d'usage du produit ou du service
- > Connaître les marges de manoeuvre de l'U-X en conception
- > Déterminer les intérêts de l'U-X à chaque étape du projet
- > Analyser des exemples illustrés d'intervention U-X

Maîtriser le déroulement d'un projet U-X

- > Faire une conception centrée sur l'utilisateur
- > Mettre en oeuvre la méthode cycle et agilité
- > Utiliser les principaux outils U-X
- > Identifier l'impact des enjeux sur l'approche méthodologique

Concevoir l'U-X comme vecteur de communication sur le projet

- > Savoir définir une cible
- > Savoir valoriser les livrables

S'immerger via quelques outils U-X

- > Identifier les bénéfices de la démarche vus par un directeur digital
- > Elaborer un profil utilisateur
- > S'initier à la scénarisation, le sketching et le maquettage
- > Faire un test utilisateur en live et une démonstration de l'eye-tracking

