



FORMATION EN PRESENTIEL ET/OU EN DISTANCIEL (SELON LE THEME)

USER EXPERIENCE & DESIGN THINKING : METTRE LES UTILISATEURS AU CŒUR DE L'INNOVATION

Dernière mise à jour le 16/10/2024.

OBJECTIF

Comprendre et appréhender le design thinking et les méthodes UX

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Développer une stratégie centrée autour des besoins utilisateurs
- Maîtriser les principes de la conception centrée utilisateur
- Découvrir et comprendre la démarche du Design Thinking
- Appréhender les méthodes UX et savoir les appliquer sur un projet

PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de produit, chefs de projets, responsables innovation, dirigeants, responsables marketing et communication

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

Vous pouvez vous inscrire pour suivre une de nos formations jusqu'à la veille de la date de démarrage si la formation est financée directement par votre entreprise ET si le nombre maximum de participants n'est pas atteint. Si la formation est financée via un OPCO, vous devez au préalable avoir obtenu un accord de ce dernier.

MODALITÉS DE DÉROULEMENT DE L'ACTION DE FORMATION

Formation présentielle ou distancielle dispensée par un formateur expérimenté. La formation alterne des exposés théoriques, des démonstrations et la mise en pratique au travers d'exercices et de cas concrets.

Tarif

1990 € HT
par participant

Réf.

DESTH11

Contact

0465260114
contact@univlearn.fr
<https://univlearn.fr/>

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de l'usage Internet et mobile
- Des notions en ergonomie seraient un plus

MÉTHODES ET MOYENS MOBILISÉS

Evaluation des acquis tout au long de la formation à travers des Tps, des Quizz ; Evaluation de satisfaction de fin de formation ; Attestation de fin de formation précisant les modules acquis et en cours d'acquisition ; Support de cours remis en fin de session.



Niveau

Autres formations
professionnelles continues



Modalité

Présentiel



Effectif par session

2 mini > 6 maxi



Durée

21 heures / 3 jour(s)



PROGRAMME

Module 1 : Introduction aux principes de base de l'IHM

Quelques définitions pour débiter

IHM : Interactions Homme-Machine ou Interface Homme-Machine ?

Les principales différences entre ergonomie et utilisabilité

Les concepts liés à l'UX

Les différents systèmes informatiques : Applications mobiles, web et sites web

Un peu de théorie sur les Interactions Homme-Machine

Communication entre l'utilisateur et le système : Les processus humains mis en œuvre

Présentation de divers contextes d'usages et des contraintes à prendre en compte : web, mobile, souris/clavier, tactile,

Impliquer l'utilisateur dans le processus

Cycle en "V"

Méthodes agiles

Les plus-values de l'UX et investir sur la phase de conception

Module 2 : Adopter une posture de Designer et découvrir le Design Thinking

Découvrir le concept de Design Thinking

Examiner les différentes étapes du Design Thinking

Analyser la fonction de Designer

Estimer l'impact du design sur la stratégie et l'organisation

Module 3 : Connaitre l'utilisateur et ses usages et comprendre les besoins de l'utilisateur

Les enjeux de la phase d'exploration

Les méthodes

Entretien utilisateur

Focus Group

Observation

Questionnaire exploratoire

Sondes culturelles

Complétion de phrases

Travaux pratiques

Création d'un questionnaire exploratoire

Module 4 : Imaginer et concevoir des solutions

Les enjeux de la phase d'idéation

Les méthodes

Brainstorming

Cartes d'idéation

Design studio

Techniques génératives

Personas

Experience map

Empathy map

Customer journey map

Travaux pratiques

Création d'un Proto-Persona

Création d'une Customer Journey Map

Les enjeux de la phase de génération

Les méthodes

Gamification



Iconographie
Storyboarding
Design persuasif
Tri de cartes
Maquettage
Travaux pratiques
Atelier tri de cartes
Création d'une maquette basse fidélité

Module 5 : Evaluer la solution mise en œuvre

Les enjeux de la phase d'évaluation et présentation des différents types de tests
Les méthodologies
Courbes d'évaluation UX
Echelles UX
Evaluation des émotions
Test de 5 secondes
Tests utilisateurs
AB Testing
Evaluation experte (Audit UX)
Travaux pratique
Audit ergonomique

Module 6 : Quick mais pas dirty !

L'approche Guérilla
Adapter les méthodes UX pour les rendre plus : abordables, rapides et efficaces
Panorama des méthodes « en mode Guérilla »

Module 7 : Le Design Sprint

Introduction au design sprint
Travaux pratique
Réalisons un design sprint en 3h !

INTERVENANT(S)

Aucun

ÉVALUATION

Chaque module de cours est concrétisé par un TP afin de permettre l'acquisition d'un vrai savoir-faire sur tous les points abordés, Questions posées par le formateur tout au long de la formation à l'oral ou à travers un QCM

ATTRIBUTION FINALE

Attestation individuelle de formation