

UX Design : intégrer la démarche dans ses projets

Adopter une approche centrée utilisateur pour concevoir des produits et services à fort impact

DESCRIPTION

L'UX design est une discipline dédiée à la conception de produits, services ou interfaces (comme des sites web ou des applications) qui place l'utilisateur au centre des préoccupations. Son objectif principal est d'offrir une expérience fluide, intuitive, agréable et utile pour les utilisateurs finaux. Intégrer une démarche d'UX design dans vos projets présente de nombreux avantages et contribue directement à leur succès, en intégrant les enjeux et besoins utilisateurs dès la phase d'idéation.

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant découvrir les fondamentaux du design d'expérience utilisateur.

À l'issue de ce module, vous serez en mesure de concevoir et de réaliser en équipe, un projet ou un produit en suivant toutes les étapes essentielles : depuis la définition de la problématique jusqu'à la réalisation des tests utilisateurs.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Comprendre et expliquer les fondements théoriques de la conception centrée utilisateur (UX)
- Appliquer et produire des livrables UX en mobilisant les principaux outils et méthodes de l'UX design
- Analyser des situations projet et argumenter afin de convaincre les parties prenantes de la valeur ajoutée de l'UX design dans la réussite des projets
- Identifier, intégrer et évaluer les principes de conception responsable des produits numériques

PUBLIC CIBLE

- Chef de projet fonctionnel / AMOA
- UI designer
- Web designer
- Développeur
- Coach agile
- Chef de projet transformation digitale
- Chef de produit marketing
- Entrepreneur

Stage pratique
Product Design

Code :
UXDES

Durée :
2 jour(s) (14,00 heures)

Exposés : **25 %**
Cas pratiques : **50 %**
Echanges d'expérience : **25 %**

Inter-entreprises :
Prochaines sessions
disponibles [sur notre site web](#).
Tarif : 1 740,00 € HT /
participant

Intra-entreprise :
Tarifs et dates sur demande.

PRE-REQUIS

Aisance générale avec l'informatique

METHODE PEDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique des formateurs, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

PROFIL DES INTERVENANTS

Cette formation est dispensée par un-e ou plusieurs consultant-es d'OCTO Technology ou de son réseau de partenaires, expert-es reconnus des sujets traités.

Le processus de sélection de nos formateurs et formatrices est exigeant et repose sur une évaluation rigoureuse leurs capacités techniques, de leur expérience professionnelle et de leurs compétences pédagogiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Afin de valider les compétences acquises lors de la formation, un formulaire d'auto-positionnement est envoyé en amont et en aval de celle-ci. Une évaluation à chaud est également effectuée en fin de session pour mesurer la satisfaction des stagiaires et un certificat de réalisation leur est adressé individuellement.

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

Jour 1

OUVERTURE DE SESSION

- Accueil des participant-es et tour de table des attentes
- Présentation du déroulé de la formation
- Partage collectif autour des conceptions personnelles du design

DÉCOUVERTE DES FONDAMENTAUX DE L'UX

- Concept de l'expérience utilisateur
 - Explorer les émotions et la pyramide de Maslow
 - Identifier une situation récente vécue, la décortiquer et la positionner dans les niveaux de la pyramide de Maslow
 - L'importance du son, de l'image et de la mise en situation pour éveiller des émotions spécifiques et faire vivre une expérience sensorielle
- Notions de bases
 - L'approche de conception centrée utilisateur (utile,

- utilisable et utilisé) et son lien avec la démarche numérique responsable
- Designer au sein d'une équipe
 - Introduction sur le métier et le rôle du designer
 - Expertises, rôles et responsabilités
 - Ses limites et ses attentes

EXPLORATION

- Démarrage de la mise en pratique
 - Partage des cas à traiter
 - Création des groupes et choix du cas à traiter
 - Introduction au modèle du Double Diamant pour situer l'approche de résolution de problème
- Approche théorique de la recherche utilisateur
 - L'objectif de la démarche : reformuler une problématique afin de l'explorer sous de nouveaux angles, remettre en question les solutions existantes en les challengeant de manière critique, en élaborant des hypothèses et en analysant l'impact potentiel des différentes approches proposées
 - Les principaux outils de recherche qualitative / quantitative
- Approche pratique de la recherche utilisateur
 - Energizer
 - Mener des interviews de courte durée
 - Formaliser les protopersonas et les experience maps, en prenant en compte des critères tels que le handicap et l'inclusion
 - Présenter les livrables et retours d'expérience : étude réalisée avec ses livrables, incluant le protocole, les prises de notes, et une carte d'expérience (experience map)

RECADRAGE

- Définir la proposition de valeur
- Établir des indicateurs d'impact
- Rédiger le pitch / manifeste
- Présenter sa vision
- Encourager les échanges et relever les défis

CLÔTURE DU JOUR 1

- Synthèse
- Restitution individuelle sous forme de fresque des idées et des apprentissages de la journée, puis présentation au groupe
- Identifier ce qui sera utile dans le quotidien

Jour 2

RÉVEIL PÉDAGOGIQUE

- Rappel de la veille à travers un quiz

- Foire aux Questions

CONCEPTION

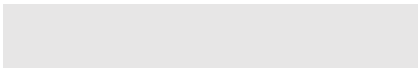
- Idéation
 - Principes de l'idéation et des ateliers : savoir générer un maximum d'idées, sortir du cadre, divergence / convergence, et casser les idées reçues
 - Générer un maximum d'idée et sortir du cadre (fleur de lotus et méthode CK)
- Priorisation
 - Principes de priorisation à partir de modèles
 - Prioriser selon la matrice valeur-effort
- Conception
 - Intérêt du codesign (ou co-conception)
 - Les avantages du prototypage
 - Architecture de l'information et ergonomie / accessibilité
 - Principes du numérique responsable : "éco-conception, accessibilité, vie privée et dark patterns, distinguer les bonnes pratiques de celles intrusives pour ses utilisateurs"
- Prototypage
 - Zoning papier
 - 6to1 round 1 libre
 - 6to1 round 2 SCAMPER
 - Du zoning au prototypage

TEST & LEARN

- Test utilisateur
 - Préparer un protocole de test
 - Tester le prototype en mode "guerilla"
 - Questionnaire de fin de test
- Analyse
 - Identifier les améliorations
 - Prioriser les améliorations (à l'aide d'une matrice de valeurs)
- Solution
 - Mise en pratique : "Réaliser le pitch de la solution et du prototype"
 - Rédiger le storytelling de son pitch
 - Pitcher son projet de manière efficace

CLÔTURE DE SESSION

- Revue des concepts clés évoqués durant la formation
- Focus sur les prochaines actions
 - Plan d'action individuel
 - Projection : envisager d'intégrer l'UX dans vos futurs projets
 - Sources à disposition : podcast, vidéos, articles, blog OCTO, conférences, ou encore bibliothèque de ressources
 - Envisager un accompagnement type mentorat



Accessibilité

L'inclusion est sujet important pour OCTO Academy.
Nos référent-es sont à votre disposition pour faciliter l'adaptation de votre formation à vos besoins spécifiques.
Pour les contacter : academy.accessibilite@octo.com