

Formation User eXperience Design Avancé

Enrichissez vos compétences UX avec un panel d'outils et d'ateliers.

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Analyser et livrer une enquête terrain.
- Générer des idées en réalisant des ateliers d'idéation.
- Concevoir une expérience utilisateur orientée objets (OOUX- Object-Oriented UX).

Durée du stage

2 jours (soit 14 heures).

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris

Profil du formateur

Consultant spécialisé UX.

Public et pré-requis

Public :

Vous intervenez dans la conception d'interfaces et vous souhaitez avoir plus d'outils pour les phases d'idéation et de conception d'un projet.

Concepteurs, webdesigners, webmasters, développeurs, chefs de projet, responsables marketing, équipes R&D

Pré-requis :

Être familier avec la conception centrée utilisateur (CCU) et le Design d'expérience utilisateur (UX) : enquête terrain, prototypage, tests utilisateurs.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques :

Plus de 70% du stage est consacré aux exercices pratiques (cas concrets et cas fictifs).

Ce stage est très dynamique, il apporte des solutions concrètes à vos enjeux de conception du quotidien.

La formation est découpée en plusieurs workshops. Chaque workshop suivra le même plan :

- Présentation de la méthode (étapes, objectifs, sources, ...)
- Présentation d'un cas concret
- Mise en pratique de la méthode en groupe
- Phase de questions / réponses

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle.
- Kit de formation complet fourni à chaque participant au début de la formation :
 - Support de formation
 - 1 exemplaire du livre «UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7^e édition
 - Templates utilisés lors des workshops fournis aux formats numériques

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

Programme

Jour 1

1- Analyser et livrer une enquête terrain.

Rappel de la méthode de recueil.

- Identifier la problématique.
- Définir le panel d'utilisateurs.
- Préparer l'enquête : préparer le protocole et la logistique (matériel, outils, ...).
- Animer les sessions : observer, interroger, ...
- Connaître les principales clés du savoir-être et biais à éviter.

Représenter un utilisateur et ses besoins sur une fiche persona.

- Analyser les entretiens utilisateurs.
- Définir et extraire des variables comportementales.
- Constituer une fiche persona.

Exercice pratique : Créer la fiche persona : Prendre connaissance des entretiens utilisateurs ; Identifier les variables comportementales ; Placer les utilisateurs sur ces variables ; Définir des patterns ; reporter les éléments sur la fiche persona.

Représenter l'expérience actuelle de l'utilisateur sur une Expérience Map.

- Préparer le protocole d'enquête terrain pour cartographier le parcours de l'utilisateur.
- Connaître les différents outils de cartographie.
- Analyser les données de l'enquête terrain.
- Concevoir la cartographie : Expérience Map.

Exercice pratique : Créer la cartographie utilisateur : Prendre connaissance des entretiens utilisateurs ; Identifier les étapes du parcours ; Reporter les éléments de l'expérience sur la carte.

Jour 2 :

2 - Générer des idées en réalisant des ateliers d'idéation.

- Préparer un atelier d'idéation.
- Connaître les différentes méthodes d'animations d'ateliers d'idéation.
- Connaître les principales clés du savoir-être et biais à éviter.

Exercice pratique : Préparation et animation d'un atelier d'idéation.

3 - Concevoir une expérience utilisateur orienté objet (OOUX- Object-Oriented UX).

- Connaître l'origine et l'objectif de la méthode OOUX.
- Connaître et mettre en œuvre la méthode OOUX.

Exercice pratique : Réalisation d'un atelier OOUX.

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com