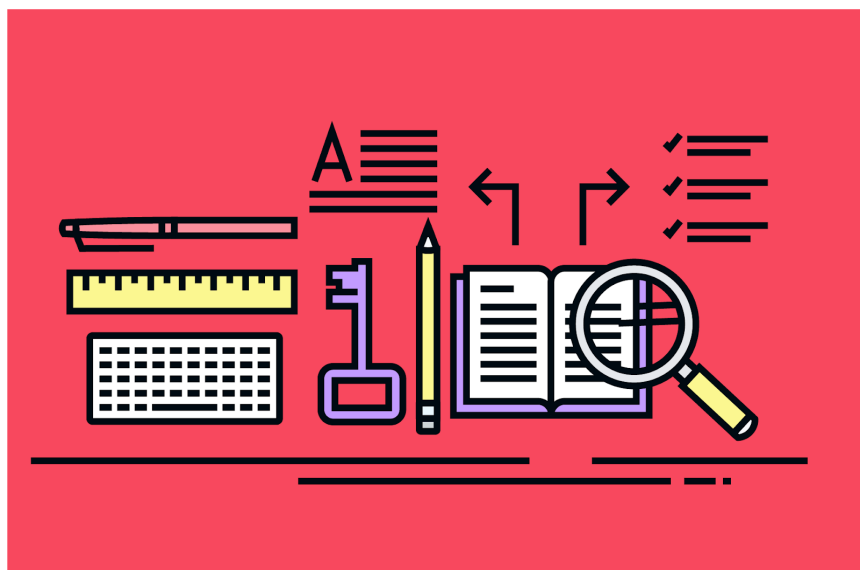


UX one-day camp

Apparues au début des années 2000, les approches liées à la conception centrée utilisateur (UCD) se sont rendues incontournables dans le design de services.

La profusion de produits et services disponibles aujourd'hui exige des enseignes à se démarquer par la qualité de l'expérience utilisateur (UX) proposée à chacun des points de contact avec leur public-cible. Cela passe par un changement d'état d'esprit et des méthodologies de travail qui ont aujourd'hui fait leurs preuves.



Formation professionnelle d'1 journée (7h)

INTRA, groupe de 8 à 10 personnes

3800 euros HT

PUBLIC CONCERNÉ

Tous professionnels curieux de découvrir comment être plus en phase avec les utilisateurs

PRÉREQUIS

Aucun prérequis.
Il est conseillé de mettre en place un plan de coaching pour accompagner la mise en place

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Combinaison de théorie et d'exercices pratiques
Présentation transmise à la fin de la formation au format électronique

FORMATEUR

Consultant senior d'Axance

ORGANISME DE FORMATION

Axance est enregistré sous le numéro : 11 75 56430 75

LANGUES DISPONIBLES

Français, Anglais, Espagnol

A l'issue de cette journée de formation, les participants seront en mesure de :

- Démystifier la notion d'expérience utilisateur (UX)
- Tendre vers "la véritable orientation client" (True customer centricity)
- Commencer l'apprentissage du Design Thinking en testant quelques outils de la méthodologie via un exercice effectué en groupe

PROGRAMME DE LA FORMATION

Matinée - EN PRÉSENTIEL (3,5h)

Introduction & Ice breaker

UX, ça vient d'où ? ça veut dire quoi ?

Définitions, fausses idées et exemples
Facteur-clé dans la transformation digitale
Ergonomie et utilisabilité
Prise en compte des facteurs humains
Importance des émotions et de l'empathie
→ **Exercice de réalisation collective d'une carte de l'expérience**

Principes de base du Design Thinking

Qu'est-ce que le Design Thinking ?
Pourquoi l'utiliser ?
Les étapes du Design Thinking
Exemples appliqués

Après-midi - EN PRÉSENTIEL (3,5h)

**Basée sur une ressource de l'Institute of Design de Stanford*

1- Développer l'empathie

Ethnographie, entretiens in-situ ou contextuels
→ **Exercice appliqué***

2 - Synthétiser pour développer le point de vue

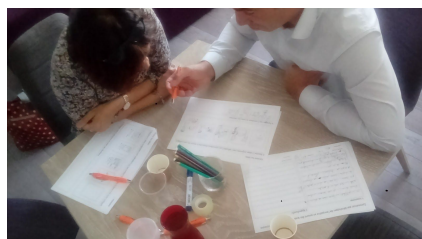
recherche de valeur, cas de mauvais ciblage
→ **Exercice appliqué***

3 - Prototyper et tester

Techniques de prototypage et de test, exemples pour du produit et du service
→ **Exercice appliqué***

Conclusion : étapes et points importants, références

Photos prises en session



Quelques références

