

Formation UX agile

L'expérience utilisateur est aujourd'hui reconnue comme un moyen d'innover et d'augmenter le chiffre d'affaires de manière pérenne pour les entreprises.

L'univers Digital est mouvant, en constante évolution. La souplesse proposée par les méthodes Agile et les moyens méthodologiques de l'expérience utilisateur peuvent permettre aux équipes projets d'aborder plus sereinement les challenges qui leur sont proposés.

Ce cursus a pour objectif premier de donner les clés opérationnelles et organisationnelles d'une bonne organisation qui mêle expérience utilisateur et Agilité.



A l'issue de ces 2 jours de formation, les participants seront en mesure de :

- Organiser une meilleure collaboration au sein des projets en incluant les utilisateurs.
- Définir la gouvernance répondant à un contexte digital concurrentiel.
- Donner les moyens aux équipes d'adapter la solution tout au long de la vie d'un projet.

TARIF

Devis INTER et INTRA sur demande
academy@axance.fr

FORMAT

2 jours (12h)
Groupe de 10 personnes (maxi)
Mixité de participants entre PO et UX

PUBLIC CONCERNÉ

Responsable de conception, manager UX, directeur(rice) de programme, Chef de projet senior (RACI, méthodes, KPi...) ayant à :

- Défendre des budgets
- Décider des gouvernances
- Influencer pour changer les manières de travailler

Hors cible : start-up, développeurs "puristes du code"

PRÉREQUIS

Etre déjà sensibilisés au développement Agile (test d'éligibilité) et l'UX design

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Combinaison de théorie et d'exercices pratiques interactifs (jeux, Lego®, ...)
Présentation transmise à la fin de la formation au format électronique

FORMATEUR

Collaborateur Axance de plus de 8 ans d'expérience

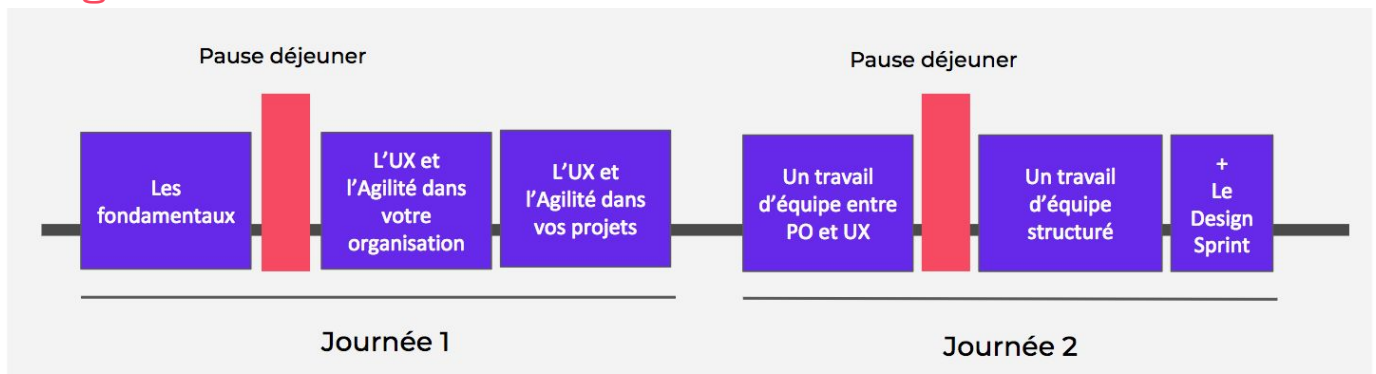
ORGANISME DE FORMATION

Axance est enregistré sous le numéro : 11 75 50333 75
Éligibilité à un financement OPCA

LANGUES DISPONIBLES

Français

Programme détaillé



JOUR 1 - FORMATION EN PRÉSENTIEL (6h)

Expertises requises sur un projet (jeu brise-glace)

1- Les fondamentaux

Citations et métaphores

La fabrique à pizza: démonstration par un jeu d'action de l'importance du travail d'équipe, de la communication et du focus utilisateur final

Rappel des fondamentaux sur l'Agilité (contexte, principes, SCRUM...)

Rappel des fondamentaux sur l'UX (Une norme ISO, facteurs humains...)

Focus sur l'Expérience Client

2- L'Expérience Utilisateur dans votre organisation

Une question de maturité digitale

REX : PagesJaunes

Focus sur le Lean et le Growth Hacking

Un modèle de gouvernance organique

3- UX et Agile dans vos projets

Gérer la complexité

Le dimensionnement des projets

De l'importance de la Valeur et de la Priorisation

Focus sur la méthode Scrum

Lego® : Créez vos équipes, votre île projet et construisez vos moyens de communication

JOUR 2 - FORMATION EN PRÉSENTIEL (6h)

4- Un travail d'équipe : Focus PO / UX

Coordination entre PO, UX

Ne pas oublier le SCRUM Master suivant la maturité UX de l'entreprise

5- Un travail d'équipe structuré et ritualisé

Une équipe pluridisciplinaire

Valoriser les expertises

Minimum Viable Product : le socle du projet

Les outils Agile

Focus : Kanban

REX Fortuneo

Les rituels Agile et comment les UX peuvent se les approprier

Focus sur le Lego® Serious Play®

Lego® : éloigner les menaces

6- Aller plus loin avec le Design Sprint

Découverte du concept

REX : Manutan

Conclusion

Exemples issus du support de formation

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

UN MODÈLE UX AGILE

Une organisation qui privilégie le maillage et la valorisation des compétences et expertises.

ORGANISATION ORGANIQUE

- Fonctionnement en petites unités interconnectées
- Des unités expertes
- Des unités intégrant un pouvoir de décisions et des expertises transverse

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

GÉRER LA COMPLEXITÉ

Crédit photo : Babix Anstetter
https://blog.ansetter.fr/make-me-think-9004a5013

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

PO ET UX : LES AMBASSADEURS

Le rôle de PO et UX sort des rôles :

- complémentaires,
- transversaux.

Le **Product Owner (PO)** est un membre permanent de l'équipe projet. Sa mission : définir un produit qui apportera le maximum de valeur métier aux utilisateurs dans le temps et le budget impartis au projet.

Un **UX Designer** n'est pas nécessairement un membre permanent de l'équipe projet. Sa mission : rendre un produit/service utilisable et utilisable et créer une expérience mémorable pour les utilisateurs de ce produit/service.

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

TIMELINE PROJET

EB Cadrage Missionnement Développement Recette MEP

La consigne

Rassembler les différents métiers qui vont ensemble. Puis, positionner-les en fonction des étapes projet du document.

- User Interface Designer
- UX Designer
- UX Lead
- Ergonomie IHM
- Interaction Designer
- UX Researcher / Chargé d'étude

En groupe
Jusqu'à 4 personnes

Durée de l'exercice : 15 min

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

SPOTIFY ET LES FEATURES TEAM

Formation UX agile

INTRO 1 2 3 4 5 6

MVP

Vous faites partie de l'équipe de conception du véhicule autonome. Sortie du véhicule en 2030. La cible est : se compose largement de famille de 3 personnes (à 75%) C'est une cible urbaine qui travaille. Usage quotidien.

En binôme PO+UX
 Durée de l'exercice : 30 minutes

- Définissez quel est votre véhicule autonome (à quoi il ressemble, de quoi il se compose...)
- Construisez le MVP de votre véhicule
- Imaginez les prochaines itérations vous permettant d'arriver à votre véhicule autonome.

Témoignages

“Donne une bonne vision pour percevoir l’UX et l’Agile ensemble” Alexandre C. - UX Designer

“Formation enrichissante avec beaucoup de partages et d’échanges d’expérience” Emilie M - Responsable Pôle AMOA

Quelques références

