



UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

Stratégie UX Design - Conjuguer business et expérience utilisateur

1 jour (7h00) | ★★★★★ 4,6/5 | UXD-STR | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Digital & Multimédia › Les essentiels du print et de la créa digitale › UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

Document mis à jour le 05/12/2022

Cette formation vous permettra de développer les compétences suivantes :

- Mesurer les niveaux de maturité de culture UX dans une entreprise
- Trouver la meilleure stratégie d'intégration du UX dans l'organisation
- Faire travailler plusieurs services en intelligence collective
- Prévenir les impacts sur le business d'une entreprise
- Mesurer le succès d'un projet UX
- Définir les priorités pour une équipe UX
- Rechercher les fonctionnalités clés
- Etablir un budget à la mesure des ambitions et des moyens
- Communiquer auprès de toutes les parties prenantes.

Niveau requis

Avoir une bonne culture du numérique et de ses usages, une capacité à dialoguer et à travailler en groupe, de la méthode et de la rigueur, un esprit d'analyse et de synthèse et un esprit créatif et ouvert.

Public concerné

UX Designers, webdesigners, UI Designers, Product Owners, Product Managers, chefs de produits, directeurs d'agence, directeurs de projets, directeurs de clientèle, chefs de projets, chefs d'équipe et planners.

(1) Modalités et moyens pédagogiques :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargie par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

La culture centrée utilisateur

- D'où vient l'UX ?
- Apports de l'approche UX
- Impacts sur les entreprises qui l'ont intégré dans leur ADN de culture maison
- Exemple des GAFAM et NATU
- Comment déterminer le niveau de maturité de culture "user centric" d'une organisation ?
- Impacts sur l'organisation : imbrication de l'UX avec les autres services

Conjuguer business et UX

- Définition d'une vision
- Etablir des objectifs verticaux
- Approche Lean Startup et UX
- Impacts mutuels entre UX et business
- Indicateur de succès d'un projet grâce à l'UX
- Définition de KPI utile à la fois pour l'UX et pour le business

Définir des priorités pour une équipe UX

- Comment identifier les fonctionnalités qui auront le plus d'impact sur l'expérience utilisateur et en terme de business ?
- Le modèle de Kano pour identifier les fonctionnalités prioritaires
- Définir un service roadmap - Exemples

Intégration en intelligence collective

- Les outils d'intelligence collective
- Les principaux freins à l'intégration
- Intégrer UX dans les cycles de conception
- Applications à différents secteurs (industrie, médias, éducation, banque, assurances...)

Etablir une roadmap et définir des budgets

- Les grandes étapes nécessaires de l'UX
- Les différentes méthodes d'expérimentation

- Intérêts de chacune des méthodes
- Délais nécessaires
- Comment connaître le nombre d'itération nécessaires ?
- Les outils
 - Gestion de projet UX
 - Collecte et traitement des Datas
- Dimensionner le budget consacré l'UX : coûts, équipements, intérêt des résultats et impact en fonction du contexte et du cycle de développement

Communiquer et valoriser l'UX dans l'entreprise

- Comment bien communiquer au sein d'une équipe UX ?
- De l'importance de la Data Visualisation
- Savoir présenter des résultats de tests percutants
- Maturité de la connaissance utilisateur
- Stratégie pour nourrir en continue la connaissance utilisateur

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)