

Formation Intégrer le design d'expérience utilisateur dans vos projets

Description de la formation Design Thinking et UX Design

Le design thinking peut être défini comme une méthodologie par étapes visant à identifier, comprendre et définir tous les axes mécaniques et visuels permettant d'offrir la meilleure expérience possible à un utilisateur. Reposant sur l'innovation et sur l'UX au sens large, le service proposé doit être à la fois utile, simple et agréable à utiliser. Le retour des utilisateurs (co-créativité) y occupe un rôle prépondérant.

Cette **formation Design Thinking : Adapter le Design Thinking à l'UX Design** s'adresse à toutes celles et ceux qui souhaitent maîtriser l'ensemble des fondamentaux du design d'expérience : **UX Design, Design Thinking** mais aussi **Design Sprint** et **Lean UX**.

Sa vocation première est de vous apprendre à planifier et à réaliser de manière autonome un projet UX/DT, de la définition de la problématique aux tests utilisateurs. À noter qu'il peut s'agir de tout type de projet (site internet, logiciel, jeu vidéo, design d'espace, design de process, bornes digitales, etc.).

Objectifs

Plus concrètement, à l'issue de cette **formation Design Thinking et UX Design**, vous serez en mesure de :

- Formuler les problématiques projet

- Distinguer la cible et définir les besoins utilisateurs
- Générer des idées et converger vers une solution rapide à mettre en place
- Prototyper des solutions
- Évaluer le produit/service suite à sa sortie

Attention : la formation se déroule en deux parties (3 jours, puis 2 jours). Les dates renseignées sont celles du premier module, contactez-nous pour connaître les dates du second module.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Ce cours Design Thinking et UX Design cible principalement les chefs de projet fonctionnel / AMOA, les UI designers, les web designers, les développeurs, les coachs agiles, les chefs de projet transformation digitale.

Prérequis :

La connaissance des fondamentaux en agile est un plus mais n'est pas obligatoire pour suivre cette formation Design Thinking et UX Design.

Contenu du cours Design Thinking et UX Design

Jour 1 - Formuler les problématiques projet

Expliquer les grands principes du design d'expérience utilisateur

Design Thinking

UX Design

Lean UX

Design Sprint

Planifier un projet UX/DT



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Organisation, types d'ateliers et de livrables

Mise en pratique : "Brief projet et planning UX"

Identifier les enjeux business

Techniques pour comprendre le WHY du projet

Mise en pratique : "Atelier vision"

Analyser l'existant

Benchmark concurrentiel

Les grands principes ergonomiques

Jour 2 - Distinguer la cible et définir les besoins utilisateurs

Fixer une cible prioritaire en début de projet

Définir des hypothèses de cible : UX + data

Mise en pratique : "Atelier de proto-persona"

Valider la cible et ses besoins

Panorama des recherches utilisateurs qualitatives

Posture et attitude de l'observateur

Mise en pratique : "Observation sur le terrain et conversation"

Approfondir les besoins de la cible

Carte d'expérience, points de contact et service blueprint

Mise en pratique : "Atelier de carte d'expérience"

Jour 3 - Générer des idées et converger vers une solution rapide à mettre en place

Démontrer l'intérêt d'une démarche itérative et collaborative

L'UX dans l'organisation agile

Mise à jour des problématiques projet

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Animer un atelier pour définir un concept

Les astuces pour animer et faciliter un atelier

Mise en pratique : “Atelier de brainstorming et priorisation”

Animer un atelier pour formaliser un concept

Parcours utilisateur, storyboard et storytelling

Mise en pratique : “Bande dessinée, roman photo, legos et pâte à modeler”

Jour 4 - Prototyper des solutions

Réaliser un prototype en papier

L'intérêt du low definition prototype

Mise en pratique : “6to1 - 6 croquis pour une solution”

Réaliser un prototype sur un logiciel

Des wireframes fonctionnels aux maquettes en couleurs

Mise en pratique : “Découverte des logiciels Sketch et Invision”

Jour 5 - Évaluer le produit/service suite à sa sortie

Mesure la valeur par la data

Objectifs et KPI design

Outils et frameworks d'évaluation UX

Réaliser des tests utilisateurs

Conseils pour la préparation, l'animation et la synthèse

Mise en pratique : “Guerilla tests”

Travaux Pratiques

La formation se décompose de la façon suivante :

- Exposés : 30%
- Cas pratiques : 50%
- Échanges d'expérience : 20%