

Formation UX UI

Mise à jour janvier 2024

Inter 1200€ HT/participant

Intra 3000€ HT* groupe de 6 participants

*hors frais de déplacement et de personnalisation de formation sur-mesure

L'erreur la plus commune en projet est de ne pas prendre le temps de cibler le problème que l'on veut résoudre lors de la mise en place d'une application, d'un service, d'une expérience. Pour cela, il faut partir de la base, de l'usage, de l'utilisateur. Nous basons notre approche sur le Design Thinking, le Design de Service et le Design UX-UI pour répondre ainsi, de manières pertinentes à des problèmes ou des besoins non plus simplement en terme d'objet, de logiciel ou d'interface mais d'expérience. Le design étant trop important pour le laisser aux designers.

Durée: 14.00 heures (2.00 jours)

À QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION ?

Profil du stagiaire

- Chef de projet, Directeur d'équipe, Développeurs Front et Back et même des designers. Tous les profils qui travaillent dans le secteur R&D, l'IA, la Data Science etc et qui ont besoin de designer leur approche.

Prérequis

- Pour cette première phase de découverte pas de pré-requis mais un objectif personnel : mieux comprendre la problématique et son écosystème d'usage que l'on veut mettre en place pour son projet.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Connaître les différents types d'approches UX-UI
2. Identifier et sélectionner les opportunités d'usages
3. Créer et structurer ses projets
4. Expérimenter la mise en pratique des méthodes UX-UI
5. Développer sa capacité d'assimiler des processus et des outils

CONTENU (PROGRESSION PÉDAGOGIQUE)

Comprendre les enjeux d'intégration de cette méthode

- O Illustration avec cas concrets issus d'agences de design
- O Structurer et rendre lisible le parcours d'usage dans lequel va s'intégrer le service du client
- O UX journey map
- O Forces / Faiblesses
- O Identification des points de douleurs (pain points)

Cerner l'écosystème du projet ou service que l'on souhaite designer

- O Cartographier l'espace de projet
- O Définir les parties prenantes et les acteurs du projet
- O Proto-persona et persona
- O Carte de toutes les parties prenantes et les liens qui structurent le projet

Comment intégrer son projet ou service dans l'expérience utilisateur identifiée ?

- O Brainstorming : séances flash de créativité pour lever des blocages : en marketing, en design, en business model, en processus, en produit
- O Atelier pratique : maquettage de la proposition et la stratégie à mettre concrètement en place

ORGANISATION

Formateur

Formation assurée par un expert-formateur UX/UI

Moyens pédagogiques et techniques

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation.
- Documents supports de formation projetés.
- Exposés théoriques
- Étude de cas concrets
- Quiz en ligne
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation.

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles de présence dématérialisées.
- Questions orales ou écrites (QCM).
- Mises en situation.
- Formulaire d'évaluation de la formation.

Délais d'accès

La convocation est envoyée 7 jours avant le début de la formation après réception du bon de commande signé.

Coordonnées de l'équipe pédagogique

- Responsable formation, handicap et votre formateur : Cécile Chardonneau formation@makina-corpus.com
- Suivi facturation : Nathalie Carles Salmon administration@makina-corpus.com