

Programme de formation

Certification UX-PM niveau 1 - Adoption de l'UX

Démystifier et devenir un adepte de l'expérience utilisateur en se familiarisant avec ses concepts clés et ses bénéfices ainsi qu'avec son approche et l'intégration d'outils UX simples sur les projets digitaux

Durée

2 jours / 14 heures

Description

UX-PM est un programme international de formation certifiante sur l'expérience utilisateur (UX) dans la gestion de projet digitale certifié par l'UX alliance.

La certification UX-PM 1 s'adresse à tous ceux qui veulent comprendre les fondements de l'UX, qui souhaitent adopter les méthodologies UX au sein de projets et encourager la culture de la conception centrée sur l'utilisateur dans leurs organisations.

Objectifs pédagogiques

- Parler de Définir l'UX : parler des concepts clés et détecter les idées fausses
- Diffuser la culture UX dans l'organisation et exprimer clairement les avantages de manière convaincante
- Proposer des techniques centrées sur l'utilisateur dans vos projets

Public

Ouvert à tous les professionnels concernés par les projets digitaux de leur entreprise au sein du marketing, métiers, SI, management.

Pré-requis

Aucun pré-requis nécessaire en dehors de la curiosité

Pré-requis pour le distanciel

- S'assurer d'un débit Internet suffisant pour suivre une classe à distance
- Dans certains cas, pouvoir installer un logiciel ou un plug-in sur son poste
- S'assurer de la possibilité de prise en main à distance d'une fenêtre de travail par le formateur

Moyens d'organisation, accompagnement technique et pédagogique mis à disposition du stagiaire

Cette formation peut être dispensée sous un format de classe virtuelle, le lien vers la formation est indiqué sur la convocation de stage adressée au stagiaire quelques jours avant le début de la formation.

Tous nos intervenants ont des compétences techniques approfondies et sont capables d'intervenir et d'assurer le bon déroulement de la formation à distance. Les compétences de l'intervenant en lien avec les objectifs de la formation ont été validées par Clever Institut.

Il est présent tout au long de la formation (théorie et travaux pratiques) et interagit en permanence avec les stagiaires. En fin de formation, il adresse aux stagiaires le support de cours de la formation.

Méthodes pédagogiques

- Formation en présentiel ou à distance
- 40 % de bases théoriques
- 40% de pratique
- 20% d'échanges entre participants

Profil intervenant

L'ensemble de nos formations sont animées par des formateurs expérimentés possédant une expérience terrain éprouvée.

Modalités d'évaluation

QCM Réalisé à distance

Programme

Jour 1

Module 1 - Les fondamentaux

- Là où il est question d'expérience
- Donald Norman - The Design of Everyday Things
- Quelques exemples
- Une norme

Module 2 - Les facteurs humains

- L'ergonomie
- La mémoire
- Les mécanismes et limites cognitives
- L'hédonisme
- Vers le Design Emotionnel

Module 3 - Impacts et bénéfices UX

- Là où il est question de maturité
- Bénéfices de l'UX

Jour 2

Module 4 - Les émotions : une matière pour guider la conception

- Les familles de tests
- Quelles méthodes pour retirer quelles informations
- Intégrer les tests dans vos projets

Module 5 - La boîte à outils (partie 1)

- Découverte - Diagnostic
- Découverte - Canvas des émotions (empathy map et personas)

Module 5 - La boîte à outils (partie 2)

- Découverte - Co-construire une vision
- Définition - Storyboard
- Définition - Architecture d'information et stratégie de contenus
- Définition - Wireframes, maquette et prototype
- Développement - Accompagner les développeurs
- Déploiement - Mesurer l'expérience

EXAMEN & CERTIFICATION

- QCM Réalisé à distance