

OBJECTIFS

- ✓ Appréhender les notions clés liées à l'expérience utilisateur,
- ✓ Découvrir la méthode de design d'expérience utilisateur et pratiquer quelques techniques,
- ✓ Être sensibilisé au caractère transversal du design d'expérience utilisateur pour ensuite être en mesure d'intégrer cette démarche dans le quotidien des participants.

PROGRAMME

JOUR 1 : 09h00-12h30 / 14h00-17h30

1- Brise glace

2- Une démarche

Intégrer les définitions et concepts clés.
Découvrir la méthode de design d'expérience utilisateur dans sa globalité.

3- Des humains

Acquérir quelques notions de psychologie cognitive.

JOUR 2 : 09h00-12h30 / 14h00-17h30

4- Des techniques

Découvrir la méthode de design d'expérience utilisateur dans le détail, étape par étape.
Pratiquer quelques techniques lors d'exercices.

5- Pour aller plus loin

Être sensibilisé au caractère transversal de la discipline.
Se projeter pour intégrer cette discipline au quotidien.

DURÉE

14h (2 journées)

LIEU

Inter ou intra entreprise

TARIF

Sur devis

PUBLIC CONCERNÉ

Débutant pas de prérequis
(de 6 à 9 participants)

L'INTERVENANT



Antoine exerce dans le domaine du numérique depuis 2008.

Il a pratiqué successivement les fonctions de chef de projet, designer d'interface, designer d'expérience. Il a développé un goût particulier pour la pédagogie et la transmission de savoirs.