

LEAN UX : INNOVER PAR L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Intégrer l'utilisateur final d'un produit, d'un projet au processus de création et de test. S'adapter à des cycles projets plus courts et mieux maîtrisés.
Travailler et collaborer en équipe.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de définir le LEAN UX, de pratiquer la méthode LEAN UX pour innover, de mesurer les impacts du LEAN UX en temps réel et réagir et d'intégrer le LEAN UX dans un environnement Agile.

Population visée

Chef de projet, manager, designer, webdesigner ou créatif.

Pré-requis

Aucun pré-requis n'est nécessaire pour cette formation.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur, consultant expert en facilitation visuelle

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Définir la notion de Lean UX

- Décrire la naissance du Lean UX
- Lister les fondamentaux du Lean UX
- Le processus Think / Make / Check (Penser, faire et valider)

Identifier les cibles et les besoins

- Définir les cibles
- Evaluer les besoins utilisateurs et marché

Inventer un produit minimum viable

- Mettre en place des sessions de conception collaborative
- Utiliser des outils de facilitation visuelle
- Créer rapidement un prototype

Evaluer ses prototypes par des tests utilisateurs

- Identifier des méthodes de test
- Définir un processus de test
- Analyser les résultats et partager les analyses
- Intégrer de l'agilité dans vos processus

Mettre en place le Lean UX

- Expliquer et aider à la mise en place de cette méthode
- Intégrer du Lean UX dans un processus de Design thinking
- Définir une stratégie et une politique d'innovation