

# UX-PM, niveau 2 : exécution de l'UX, certification Exécution UX

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : USX - Prix 2024 : 2 190€ HT

Pour des professionnels de l'UX disposant d'une expérience de 2 à 4 ans en gestion de projet digital, ce stage vous permettra de confirmer et de valider vos connaissances sur les outils de l'UX designer. A l'issue de cette formation vous saurez choisir, planifier et suivre les activités UX de façon optimale en fonction des enjeux business de votre client. La session se clôturera par le passage de la certification UX-PM2.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Choisir et mettre en œuvre la bonne méthode d'évaluation

Réaliser le cadrage d'un projet en méthode centrée utilisateur

Bien choisir un outil ou une méthode pour étudier les utilisateurs selon le contexte

Préparer et passer l'examen UX-PM Niveau 2

Bien intégrer les activités UX et suivre pendant la phase de développement

Décrire pour chaque persona créé un story-board en dessinant la situation décrite et l'émotion vécue

## ETUDE DE CAS

Tout au long de la formation, les participants travaillent sur l'élaboration d'un projet fil rouge.

## CERTIFICATION

QCM de 30 questions (1/2 heure), 20 points sont nécessaires pour obtenir la certification. Support de cours autorisé pendant le passage de l'examen.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 07/2023

### 1) La démarche UX

- Rappels sur la démarche UX.
- Les trois voix (utilisateur, Business et marché).
- Boîte à outils UX, les quatre phases (découvrir, définir, développer, déployer).

*Echanges* : Présentation d'une étude de cas.

### 2) Stratégie UX et ateliers de cadrage

- Préciser le contour du projet, définir ses conditions de succès.
- Diagnostiquer les enjeux et les perspectives pour le produit ou service à créer.
- Comprendre les utilisateurs, collecter les exigences des parties prenantes.
- Outils pour co-construire une vision : Make me unique, Value Proposition Canvas, SWOT, Warm Up.
- Benchmarking UX, bonnes pratiques.

*Travaux pratiques* : Ateliers en groupe : interviews des parties prenantes, Make me unique, Value Proposition Canvas.

### 3) Etude des utilisateurs

- Quand employer les études utilisateur ou les études de marché ?
- Observer, interroger, comprendre les utilisateurs : recherche exploratoire.
- Exemples d'études utilisateur.

## PARTICIPANTS

Tous les professionnels dans le domaine digital, au sein d'une DSI, d'une direction marketing métier ou d'une agence.

## PRÉREQUIS

Expérience requise dans la gestion de projet digital. Certification UX-PM1 ou réussite au test de vérification des connaissances en amont du stage.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Elaborer des personas.
- Carte de l'expérience, le point de vue utilisateur.

*Echanges* : Quel outil ou méthode choisir ?

#### 4) Conception UX

- Storyboarding : mettre en scène l'expérience utilisateur.
- Ateliers d'idéation.
- Ateliers de storyboarding.
- Recueillir l'ensemble des besoins et les organiser.
- Architecture d'information : le tri par cartes, test de l'arborescence.
- Maquettage, prototypage interactif : wireframing, basse et haute définition, Responsive Web Design.
- Design graphique et d'interaction : Emotional Design, Atomic Design.

*Travaux pratiques* : Décrire pour chaque persona un storyboard en dessinant la situation décrite dans le scénario, l'émotion vécue, et un aperçu de quelques écrans.

#### 5) Evaluation en mode projet

- Méthodes d'évaluation : audit ergonomique expert, test utilisateur modéré et non modéré.
- Choisir la méthode appropriée.
- Superviser des tests utilisateurs.

#### 6) Accompagnement UX durant le développement et le déploiement

- Documenter les activités de design UX pour les équipes de développement (cascade).
- Intégrer les activités UX pendant le développement (Agile).
- Valider l'UX avant le lancement.
- Suivre les indicateurs définis dans la phase de stratégie UX.

#### 7) Passage de l'examen de certification

- Présentation du déroulé de l'épreuve (timing, documents autorisés...).
- Epreuve écrite de l'examen : QCM en français.
- Remise des diplômes UX-PM2.

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE  
2024 : 18 juil., 19 sept., 21 nov.

PARIS  
2024 : 12 sept., 14 nov.