

## Gestion de projets UX

Cette formation en gestion de projets UX vise à transmettre les principes et outils de gestion de projets centrés sur l'utilisateur. Les apprenants découvriront les étapes-clés permettant de mener à bien un projet ayant des enjeux « humains », de la UX Research aux tests utilisateurs, en passant par la co-conception. Seront également abordés les aspects organisationnels, les ressources, le budget, le choix des méthodes en adéquation avec le contexte du projet et les moyens disponibles.

Les participants pourront mettre en application les enseignements fournis à travers une étude de cas. Ils analyseront la problématique, définiront les objectifs à atteindre et imagineront ensemble une stratégie UX viable. Cette stratégie sera représentée à travers des livrables de synthèse et un plan d'action orienté « Design Thinking ».

### Détails

- **Code** : GPUX
- **Durée** : 2 jours ( 14 heures )

#### Public

- Chefs de projets
- Maitrisés d'oeuvres
- Maitrisés d'ouvrages
- Product Managers
- Product Owners
- Team leaders
- Toute personne intervenant dans la gestion de projets

#### Pré-requis

- Aucun

### Objectifs

- Définir l'UX, décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs et du Design Thinking
- Construire et synthétiser la vision d'un projet : objectifs, personnes et activités cibles, valeur produite
- Construire une stratégie UX adaptée au projet : contexte, acteurs, méthodes, organisation et budget

### Programme

#### JOURNEE 1 – Pourquoi mettre en place un projet UX ?

##### Identifier les enjeux (matin)

- Importance de l'UX pour les projets : comprendre ce qui fait le succès d'un produit ou service
- Principes de Design Centré Utilisateur : impliquer l'utilisateur dans le processus de conception
- Innovation et Design Thinking : mieux concevoir et accompagner le changement

##### Préciser la mission (matin)

- UX Research, benchmarking et études de tendances : bien connaître le contexte utilisateur
- Document de cadrage, personas et carte d'expérience : représenter sa vision grâce à l'UX Mapping
- Objectifs, pain points et gain points : définir la proposition de valeur d'un produit ou service
- Performances, visibilité, rentabilité, image de marque... : bien déterminer ses KPIs

##### Travaux pratiques (après-midi) – Autour d'un projet commun, remplir collectivement les templates suivants :

- Onboarding
- Fiches persona
- Carte d'expérience

- Proposition de valeur

#### JOURNEE 2 – Comment réussir son projet UX ?

##### Adapter la démarche au contexte projet (matin)

- UX et Waterfall : incorporer l'UX dans les différents jalons du projet
- UX et Agilité : adopter la démarche UX sans renoncer aux principes Agile
- Lean UX : maximiser la valeur et minimiser les risques avec l'approche MVP
- Décliner la stratégie UX en fonction du secteur, de la technologie, du budget, etc.

##### Prendre les bonnes décisions (matin)

- Acteurs, rôles et responsabilités : bien choisir son équipe projet
- Techniques UX : enquêter, concevoir et évaluer efficacement en maximisant le ROI
- Outils de travail : prévoir, organiser et optimiser l'UX collaborateur
- Cahier des charges, chartes et Design System : définir les attendus et favoriser la productivité
- Livrables et recettage : délivrer un produit/service de qualité et piloter son évolution

Travaux pratiques (après-midi) – Dans la continuité des travaux du 1er jour et en utilisant un board collaboratif, définir une stratégie UX adaptée en Waterfall, Agile ou Lean UX :

- Personnes impliquées
- Méthodes UX choisies
- Plan de développement et de livraison
- Logistique prévisionnelle

## Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse
- **Validation** :Exercices de validation – Attestation de stages