

Space · People · Methods

Programme de formation

*

"UX Research"





Sommaire

MODULE "UX RESEARCH"	3
Déroulé de la formation	5
MODULE 1 : Discovery & Recherche exploratoire	5
MODULE 2 : Tests et Amélioration continue	6
MENTORAT : 6 heures de mentorat	6
Coordonnées & Renseignements	8



MODULE "UX RESEARCH"

Maîtriser l'ensemble des méthodes indispensables de l'UX Research : de la Product Discovery aux tests utilisateurs, à votre rythme avec l'aide d'un.e mentor.

Présentation:

Une formation composée de 14 modules e-learning à suivre à votre rythme et de 6h de mentorat pour mener une recherche utilisateur de manière autonome. Cette formation peut être réalisée sur votre propre projet d'UX Research en autonomie.

Objectifs & compétences visées :

À l'issue de cette formation, vous serez à même de :

- Mener une recherche utilisateur (exploratoire et évaluative) en autonomie, (ou en pilotage de démarche collaborative).
- Tirer de votre recherche des conclusions utiles au processus de conception et à la stratégie (produit, service, système).
- Faire et défendre des choix de techniques : techniques d'enquête et de synthèse.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un QCM proposé à la suite des modules e-learning
- des observations de votre mentor

Publics concernés:

- UX designer, UI designer
- Product designer
- UX writer
- Chef de projet
- PO/PM (Product Owner, Product Manager)
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) pouvant être amenés à appliquer ces méthodes.

<u>Pré-requis:</u>

- Avoir une bonne connaissance (théorique et pratique) des méthodes du design
- Un usage de services numériques régulier est nécessaire.
- Facultatif: les apprenants peuvent avoir un projet professionnel ou associatif sur lequel une connaissance utilisateur est nécessaire pour mener leur recherche lors des étapes de la formation. La formation peut être réalisée sans projet.



Durée globale: 59 heures sur 3 mois

Modalité d'enseignement :

14 modules e-learning à distance (53h)

6h de mentorat (classe virtuelle) à réaliser à votre rythme jusqu'à la fin de la formation.

Nombre de participants : Pas de minimum

Matériel nécessaire :

Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari

Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Vos intervenants:

Sur les modules e-learning

Kheira Belkacem: User researcher, consultante en transformation numérique

Justine Fourneret : UX Researcher et Designer de service indépendante

Frédéric Fuchs: Expert en Stratégie UX, Recherche Utilisateur

Chloé Rodriguez - Gouëdreau: Service designer, Facilitatrice & Formatrice Louis-Jean Teitelbaum: Coach Beta.gouv, Designer, Enseignant, Développeur

Antoine Voland-Logerais: Lead UX Research & Product Owner

Vanessa Vallée : Research Ops

Yalenka Mariën: Service & strategy designer

<u>Laetitia Pouilly</u>: UX Researcher

Francois Meunier: Product Researcher

Pour le mentorat

Après une première heure de mentorat de qualification, nous vous attribuons le mentor le mieux adapté à vos besoins pour la suite.

Date limite d'inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

En 2024, à la question "recommanderiez-vous cette formation" nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5



Déroulé de la formation

Optionnel : vous avez la possibilité d'appliquer ces méthodes à un projet individuel issu de votre environnement professionnel. Les modules e-learning et l'accompagnement mentoré de 6h vous permettront d'avancer en toute sérénité.

MODULE 1 : Discovery & Recherche exploratoire

Module 1 : Éviter les biais en recherche utilisateurs

Vous y ferez connaissance avec ces ennemis invisibles qui vous guettent pendant toute votre démarche de recherche : les biais du chercheur. Et notamment, les biais cognitifs.

Module 2: Recherche secondaire

La recherche secondaire c'est en guelque sorte la recherche d'informations obtenue par l'intermédiaire d'un tiers (institut de sondage, chercheurs...). Souvent pensée comme un préalable à la recherche primaire, cette démarche est clé tout au long de l'enquête : explorez ce module pour savoir où trouver les infos pertinentes et comment vous en servir.

Module 3: Auto-documentation

Demandez à vos participants de documenter par eux-même leurs expériences, leurs frustrations, leurs idées... Parmi les méthodes préférées des designers, celles-ci demandent beaucoup de préparation, mais le rendent bien en inspiration.

Module 4: Recherche quantitative: sondages

Le questionnaire quantitatif est la méthode qui vous permettra le plus sûrement de convaincre des décideurs : il est essentiel de la maîtriser!

Module 5: Recherche quantitative: data web fondamentaux

Vous allez apprendre à vous servir de données chiffrées (issues du business, du marketing, des analytics...) pour alimenter votre démarche de recherche UX.

Module 6: Entretiens individuels

Ce module aborde l'entretien, pierre angulaire de la recherche UX : ce dont il s'agit, comment le préparer, le mener, et que faire par la suite. De quoi vous rendre fin prêts à mener les vôtres, dans un futur proche!

Module 7: Recrutement des utilisateurs

Le premier pas de toute démarche de recherche UX consiste à décider qui en seront les participants. Retrouvez dans ce module tous les éléments qui vous aideront à faire le(s) bon(s) choix de recrutement.

Module 8: Ethnographie et observation

Les techniques abordées dans ce module vous permettront d'obtenir une connaissance fiable des comportements réels des utilisateurs... de la façon la plus directe qui soit : en les observant.



• Module 9 : Analyse et synthèse

Vous n'y voyez plus très clair dans votre recherche et les informations commencent à s'accumuler sans faire sens? Il est temps de se pencher sur les moyens de synthétiser et d'analyser, c'est-àdire transformer une montagne d'observations en pépites de sens.

MODULE 2 : Tests et Amélioration continue

Module 10: Tests (avec les) utilisateurs

Beaucoup savent déjà ce qu'est un "test utilisateur" ou test d'utilisabilité. Dans les grandes lignes. Ce module entre plus en détail sur ce qui est souvent la principale demande faite à un UX Researcher.

Module 11: Focus groups

Les UX Researchers se méfient souvent des Focus Groups, et ils ont souvent de bonnes raisons. Mais bien utilisée, cette méthode peut vous rendre de bons et loyaux services. Lesquels ? C'est ce qui est expliqué dans ce mini module, qui vous explique comment interroger des utilisateurs en groupe.

• Module 12 : Tests itératifs

Il s'agit d'une modalité des tests d'utilisabilité, mais qui vaut la peine de s'y attarder : comment utiliser les tests en mode itératif, notamment dans le cadre de RITE (Rapid Iterative Testing and Evaluation).

- Module 13 : Data web (Mener une recherche permanente)
- Module 14: Introduction à la Research Ops

Découvrez la Research Ops (« ReOps »), et comment vous en servir pour vos projets de Recherche UX à venir : pour améliorer outils, process, rituels, pérennité et rayonnement de la recherche dans votre organisation.

MENTORAT

6 heures de mentorat valables 4 mois à partir de la date de votre inscription.





DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m2 modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.





L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.









Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin 75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger 13002 Marseille

01 77 16 65 24 formation@lelaptop.com www.lelaptop.com

Votre contact financier:

Benoit Airault formation@lelaptop.com

Votre contact administratif:

Marylène Meric formation@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises:

Milène Ilic milene@lelaptop.com

Siret: 538 779 828 00028

Déclaration d'activité: 11755127475