



FACILITEZ VOTRE CRÉATION D'ENTREPRISE

C16-3 Design d'expérience Utilisateur (UX), challengez votre produit/service

PUBLIC	Porteurs de projet de création / reprise d'entreprise Entrepreneurs Etudiants
PRE-REQUIS	Avoir un projet de création-reprise d'entreprise ou être entrepreneur
DUREE	3 h 30
NB DE PARTICIPANTS	5 minimum > 15 maximum
CONDITION D'ACCESSIBILITE	Locaux accessibles aux personnes en situation de handicap
TARIF	75€ nets de taxe (possibilité de financement avec le CPF)
DELAI D'ACCES	Calendrier semestriel
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> - S'initier à l'innovation par les usages - Intégrer l'utilisateur dans la conception d'une offre / un service / un parcours digital - Expérience : Comprendre ce qu'on entend par une « expérience » en ligne - Design : Comprendre la philosophie des méthodes du « design Thinking » - Design Sprint : Comprendre par la mécanique d'atelier de co-conception
CONTENUS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qu'est-ce qu'une Expérience ? 2. Qu'est-ce que le Design ? 3. Qu'est-ce qu'un atelier UX (Expérience Utilisateur) ?
METHODES MOBILISEES	<p>Cours théorique (1h) Atelier basé sur le Design Thinking (2h30)</p> <p>Support diffusé : projection d'un PowerPoint / projection d'un board Miro Supports remis : synthèse pour prise de note et exercices en version papier et PowerPoint en version informatique</p>
MODALITES D'EVALUATION	<p>Exercices de 2h30</p> <p>QCM en fin de formation</p>
INTERVENANT	Alexandre Simon, Anatole 42 Collective