

Parcours **Lean User eXperience (UX)**

Pour les Managers, Porteurs de projet et Chefs produit

Penser l'usage

Concevoir vite et bien

Mesurer la progression

Des Ateliers-Formations
pour apprendre à concevoir un produit intuitif, engageant et efficace

3Conseils

30 Rue Roussy - 69004 LYON

N° SIREN : 507 389 021 RCS LYON

N° Centre de formation : 82 69 10397 69

Tel. +33 (0)6 25 06 08 57

www.3conseils.com

contact@3conseils.com

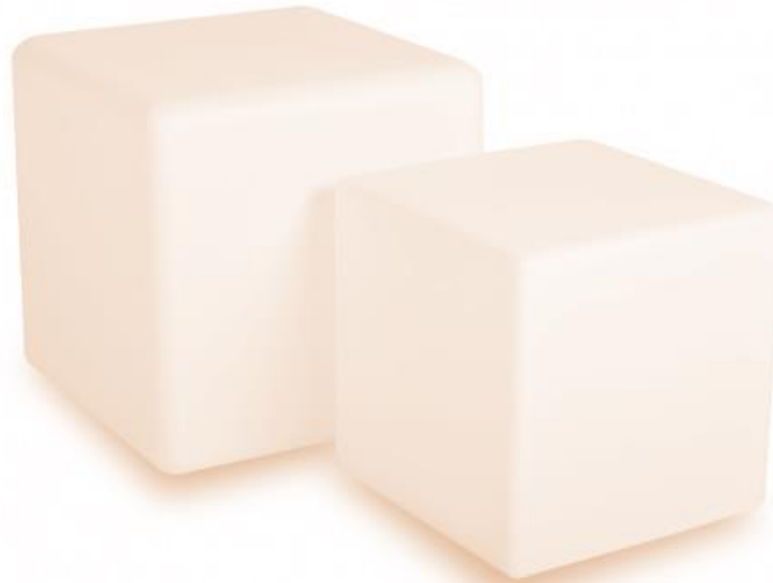
- ▶ **Le Lean User eXperience s'adresse** autant à la création de produits et services digitaux que pour des organisations déjà éprouvées.
- ▶ **Le Lean User eXperience permet** de changer la donne, de fédérer les profils métiers et techniques autour de la conception du produit, de passer sur des cycles projets plus courts et mieux maîtrisés, de mieux doser ses efforts, de diminuer le risque, et de valoriser le travail en équipe :
 - ▶ **Penser** l'usage,
 - ▶ **Concevoir** vite et bien,
 - ▶ **Mesurer** la progression.
- ▶ **Les participants monteront en compétence** et repartiront avec des outils pratiques pour poursuivre des boucles d'itération (affiner l'usage, le prototype et la viabilité du produit jusqu'à son lancement sur le marché) et ainsi capter rapidement des clients qui adoptent très tôt le produit non encore finalisé.
- ▶ **Public concerné** : managers, porteurs de projet, entrepreneurs, chefs de projet, chefs d'équipe
- ▶ **Aucun prérequis** n'est demandé pour cette formation.

- ▶ **Le Lean User eXperience s'articule en six modules** d'ateliers-formations, soit 21 heures de formation :
 - ▶ Je comprends mes utilisateurs (4h)
 - ▶ Je construis des parcours utilisateurs (3h)
 - ▶ Je m'inspire et je fabrique un scénario d'usage (4h)
 - ▶ J'apprends à concevoir un prototype (3h)
 - ▶ Je fais des tests utilisateurs et je mesure (4h)
 - ▶ J'apprends, j'analyse et je décide pour la suite (3h)

► Modules 1 & 2 : *Penser l'usage*

Module 1

- Je comprends mes utilisateurs



Module 2

- Je construis des parcours utilisateurs

Module 1/6 Je comprends mon utilisateur

- ▶ **Thème** **Penser l'usage**
- ▶ **Objectif visé** **Adopter une approche "hypothèse"**

- ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Savoir formuler le problème dans son contexte
 - ▶ Partir d'hypothèses
 - ▶ Affiner et itérer rapidement (par une approche résultat)

- ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Techniques de phrases à trou pour formuler le problème et les suppositions
 - ▶ Construction d'une grille des hypothèses testables et vérifiables (affiner)
 - ▶ Pratique de la matrice valeur/risque (prioriser)

- ▶ **Compétence développée** : apprendre à remettre en question ses croyances sur les attentes clients. Utiliser des techniques pour générer rapidement des idées et choisir.

Module 2/6 Je construis des parcours utilisateurs

- ▶ **Thème** **Penser l'usage**
 - ▶ **Objectif visé** **Se mettre à la place de l'utilisateur**

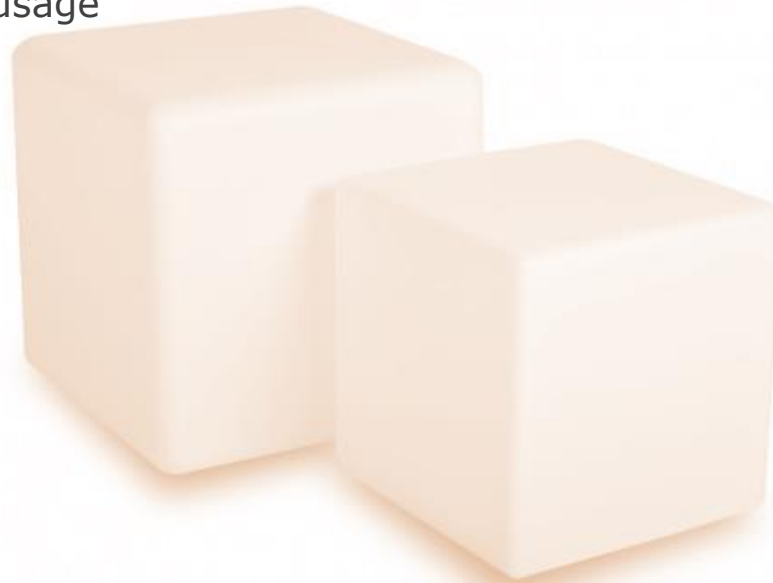
 - ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Comprendre les mécanismes d'engagement de l'utilisateur (dimension émotionnelle)
 - ▶ Prendre en compte le contexte et le cycle de vie du client
 - ▶ Fabriquer des archétypes utilisateurs pour affiner les hypothèses

 - ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Pratique de la carte d'empathie à base d'interview (canvas / post-it)
 - ▶ Construction d'un proto-persona (canvas)
 - ▶ Elaboration d'un parcours utilisateur (avant, pendant et après l'expérience : "journey map")
- ▶ **Compétence développée** : développer son écoute du client et comprendre des points de frictions par une approche empathique.

► Modules 3 & 4 : *Concevoir vite et bien*

Module 3

- Je fabrique un scénario d'usage



Module 4

- J'apprends à concevoir un prototype

Module 3/6 Je fabrique un scénario d'usage

- ▶ **Thème** **Concevoir vite et bien**
- ▶ **Objectif visé** **Collaborer en équipe**

- ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Raconter une histoire à son utilisateur
 - ▶ Concevoir efficace et collaboratif : comprendre > diverger > faire émerger > converger
 - ▶ Générer beaucoup d'idées en très peu de temps et garder les meilleures

- ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Exploration d'un cas d'étude
 - ▶ Pratique d'un cycle complet "Design Studio" par équipe (séquences courtes et intenses)
 - ▶ Réalisation de croquis sous forme de scénario (technique du 6to1)

- ▶ **Compétence développée** : apprendre à travailler en équipe et rester focaliser, pour mettre en scène l'utilisation du produit / service

Module 4/6 J'apprends à concevoir un prototype

- ▶ **Thème** **Concevoir vite et bien**
- ▶ **Objectif visé** **Rester concentré sur les hypothèses**

- ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Approche prototype ou MVP (Minimum Viable Product)
 - ▶ Les techniques d'affinage : papier, mock-up, wireframe, prototype basse et haute fidélité
 - ▶ L'impact de la couche graphique sur l'utilisateur

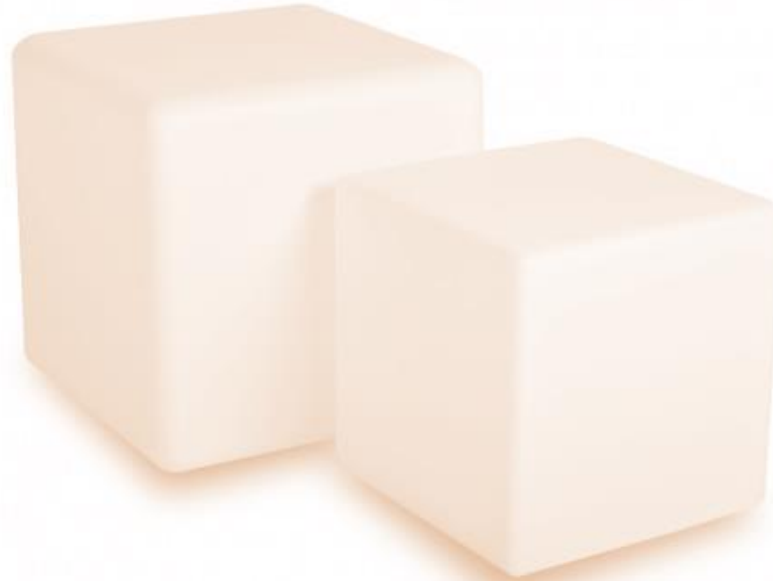
- ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Conception d'un prototype papier en équipe
 - ▶ Conception un MVP "boîte de céréales" (contexte B2B)
 - ▶ Construction un MVP "page d'atterrissage"

▶ **Compétence développée** : apprendre à concevoir le juste nécessaire pour tester ses hypothèses

► Modules 5 & 6 : *Mesurer la progression*

Module 5

- Je fais des tests utilisateurs



Module 6

- J'apprends, j'analyse et je décide pour la suite

Module 5/6 Je fais des tests utilisateurs

- ▶ **Thème** **Mesurer la progression**
 - ▶ **Objectif visé** **S'initier avec la bonne posture**

 - ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Les différentes méthodes de tests quali/quantit
 - ▶ Les techniques de recrutement et sélection des testeurs
 - ▶ La posture neutre du facilitateur au regard du testeur, le rôle de l'observateur

 - ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Exploration des étapes en équipe (boîtes à outils, scripts, grilles...)
 - ▶ Le contre-exemple parfait (ce qu'il ne faut surtout pas faire en situation)
 - ▶ Tests en séance de sites web ou applications existant (jeu de rôles sur test quali)
- ▶ **Compétence développée** : acquérir des bonnes pratiques pour préparer et conduire des tests utilisateurs sans introduire de biais

Module 6/6 J'apprends, j'analyse et je décide pour la suite

- ▶ **Thème** **Mesurer la progression**
- ▶ **Objectif visé** **Faire des choix éclairés**

- ▶ **Concepts enseignés**
 - ▶ Dépouiller et interpréter les résultats des tests utilisateurs
 - ▶ Découvrir les problèmes à répétition et prioriser (“ux patterns”)
 - ▶ Mettre en place des boucles d'apprentissages

- ▶ **Cas pratiques**
 - ▶ Lean feedback (observation vidéos, mur de post-it)
 - ▶ Classification et priorisation (mur de post-it #2, ToDo/ToCheck, Backlog)
 - ▶ “Progress Board”

- ▶ **Compétence développée** : Acquérir des réflexes de décision basés sur des données terrains, tangibles et mesurées (issues des tests d'utilisation)

Lean UX : méthodes & pédagogie

- ▶ **Nos formateurs apportent** une approche innovante dans la facilitation et l'accompagnement des démarches Lean et Agile :
 - **L'animation d'ateliers** pour favoriser la compréhension des méthodes,
 - **Le partage** pour créer une cohésion d'équipe et assurer l'appropriation des concepts,
 - **L'application** sur des cas concrets pour une mise en situation,
 - **L'apprentissage** en faisant par soi-même en individuel et en groupe.
- ▶ **Ils proposent une facilitation** qui passe par **l'apprentissage ensemble** :
 - **Décloisonner** des équipes en mixant les publics,
 - **Transmettre** des méthodes connues, éprouvées et animées par un sachant qui sait se remettre en question,
 - **Se former** sur des cas concrets où l'apprenant est acteur et interagit avec le groupe,
 - **Découvrir** d'autres méthodes plus innovantes, du 'Apprendre en Faisant' sur des exemples réels.



- ▶ **L'animation de la formation** alterne continuellement entre :
 - LA THEORIE :
 - ✓ Revue détaillée des concepts et outils,
 - ✓ Explication de l'utilisation des outils,
 - ✓ Mise en perspective possible avec les problématiques de l'entreprise.
 - LA PRATIQUE :
 - ✓ Nombreux exemples vidéos ou imagés pour appuyer les concepts et outils,
 - ✓ Illustration par des exercices participatifs durant les cours.
- ▶ **Un rythme dynamique et interactif** orienté définitivement vers le plaisir d'apprendre permettra aux participants de s'approprier les concepts abordés pour les mettre en application. **Il sera continuellement fait référence** à une bibliographie permettant aux participants d'approfondir ces concepts.
- ▶ **L'évaluation des participants** se fera en auto-évaluation (avant / après la formation).
- ▶ **L'approche pédagogique** repose sur deux piliers :
 - **Le Gaming** ou favoriser la créativité et l'émergence d'idées
 - **Le Partage** ou favoriser l'écoute et l'acceptation

*Ci-après quelques exemples de méthodes et approches que nous utilisons pour animer nos ateliers **Lean et Agile***



L'animation de séances d'idéation en individuel et en groupe, guidée par des canevas (hypothèse, profilage / persona, carte d'expérience, scénario...)



Parti pris : produire plus d'idées, plus vite, ensemble



Prise de parole et partage en groupe, choix par vote démocratique à base de gommettes



Parti pris : mettre les participants au même niveau, être à l'écoute des autres, avoir un pouvoir de décision, aligner le groupe sur les objectifs



Conception de prototypes pas à pas, à base de planches et croquis
façon “Design Studio” (story mapping, storyboarding, storytelling, wireframe)

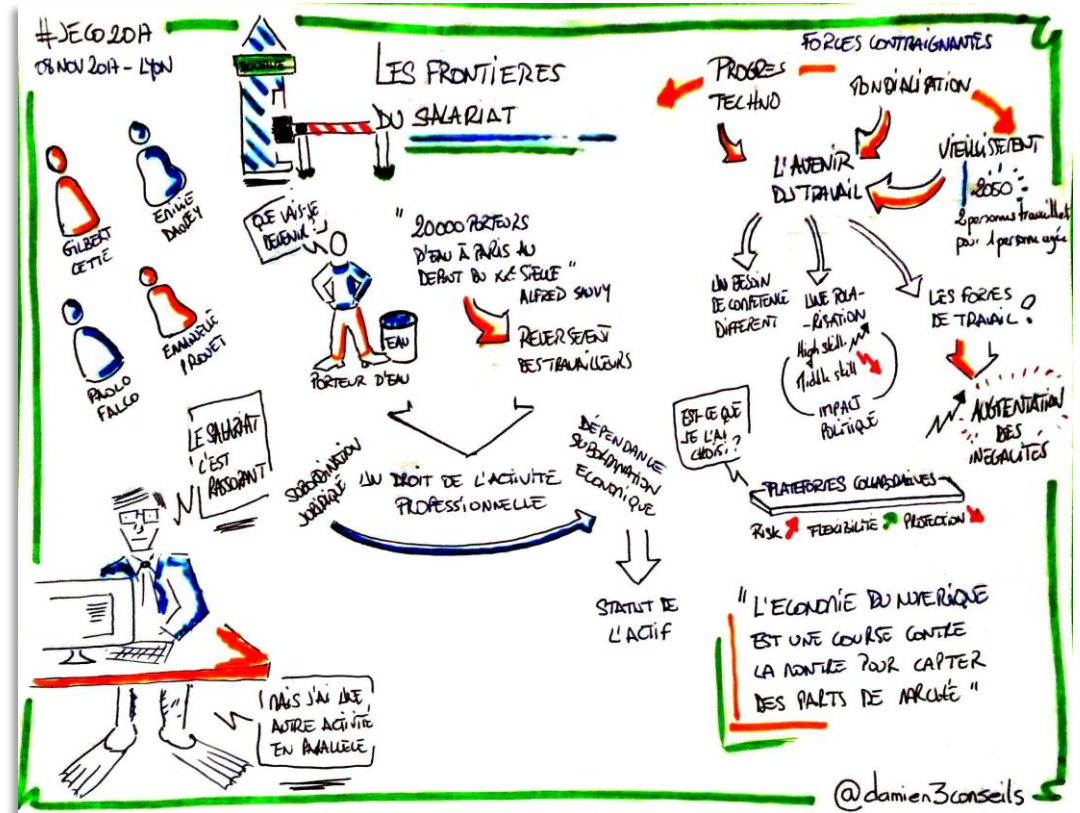


Parti pris : trouver les bons scénarii d’usage, mixer et décider des meilleures idées, gagner du temps sur le prototypage des solutions, et préparer le test utilisateur

Lean UX : méthodes & pédagogie

- ▶ Notre mode d'intervention est Lean et Agile : **un dispositif léger et adaptable en prenant le temps comme contrainte** (et non comme variable d'ajustement).
- ▶ Notre facilitation repose sur le **sketchnoting** (cf. exemple ci-dessous) permettant une validation immédiate avec les interlocuteurs, une lecture simplifiée et une économie de temps en ne ressaisissant pas les notes dans un document (word, powerpoint...).

- Ces **sketchnotes** seront la base de **nos supports**, des outils et méthodes que nous partagerons avec l'ensemble des participants. Tous nos sketchnotes sont remis à aux participants, constituant ainsi une capitalisation des outils et méthodes utilisés.



Exemple d'un sketchnote réalisé lors des [JECO 2017](#)

► **La formation s'inscrit dans les conditions suivantes :**

- **Formation présentielle** intra-entreprise dans les locaux du client,
- Formation au Lean UX pour laquelle aucun **prérequis n'est demandé** aux stagiaires,
- **12 stagiaires maximum** par session,
- Le client a la responsabilité de l'organisation de la formation, à savoir :
 - la convocation des candidats,
 - l'impression (si demandée) et transmission des supports de formation,
 - la réservation et préparation de la salle de formation (vidéoprojecteur, tableau blanc et feutres),
 - l'organisation de la pause déjeuner (1H max).

► **Votre contact pour toutes vos questions.**

Damien BONHOMME

damien.bonhomme@3conseils.com

Port. 06 25 06 08 57