

## Tests utilisateurs UX

Obtenir régulièrement du feedback utilisateur

### DESCRIPTION

Les tests utilisateurs représentent le cœur de la démarche d'expérience utilisateur. Avec un peu de pratique, c'est une activité à portée de tous. Comment préparer, animer et restituer une session de manière efficace ? Quelles sont les règles d'or à connaître pour rédiger un bon protocole de tests ? Quelles sont les alternatives à des tests en laboratoire si votre entreprise n'a pas de budget ?

Cette formation est conçue pour répondre aux questions courantes des équipes produit. A l'issue de cette session, vous serez capable de \*dérouler des tests utilisateurs de manière scientifique\* tout en embarquant les décideurs et les développeurs. .

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Évaluer le produit/service suite à sa sortie
- Rédiger un protocole de tests de manière scientifique
- Adopter une bonne posture pour ne pas biaiser l'échange
- Restituer une session de tests sur un temps très court

### PUBLIC CIBLE

Chef de projet fonctionnel / AMOA

UI Designer

Web Designer

Développeur

Coach agile

Chef de projet transformation digitale

Consultant

### PRE-REQUIS

La connaissance des fondamentaux en agile est un plus mais n'est pas obligatoire.

### Stage pratique

Conception Produit

Code :

**TESTU**

Durée :

**2 jour(s) (14,00 heures)**

Exposés : **20 %**

Cas pratiques : **60 %**

Echanges d'expérience : **20 %**

### Inter-entreprises :

Prochaines sessions

disponibles [sur notre site web](#).

Tarif : 1 630,00 € HT /  
participant

### Intra-entreprise :

Tarifs et dates sur demande.

### **METHODE PEDAGOGIQUE**

Formation avec démarche pratique, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience du formateur, complétés de démonstrations.

### **PROFIL DES INTERVENANTS**

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

### **PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE**

#### **Jour 1 - Les fondamentaux de l'évaluation UX**

##### **1.Mesurer la valeur par la data**

- 1.1.Objectifs et KPI design
- 1.2.Outils et frameworks d'évaluation UX

##### **2.Réaliser un test utilisateur de A à Z**

- 2.1.Préparation : objectifs, cible, logistique, recrutement et protocole
- 2.2.Animation : posture et biais cognitifs
- 2.3.Synthèse : débrief à chaud et restitution des points essentiels

### 3. Mise en pratique : “Rédiger un protocole de tests”

#### Jour 2 - Dérouler une session de Guerilla tests en extérieur (en binôme)

#### 4. Préparer une session de tests

- 4.1. Analyse des points faibles d'une application mobile
- 4.2. Définition des objectifs et de la cible
- 4.3. Rédaction du protocole de tests

#### 5. Interroger 5 personnes dans un espace public

- 5.1. Rédaction d'une accroche
- 5.2. Préparation du matériel d'enregistrement et de gratification
- 5.3. Passation des tests (une personne note, une pose les questions)

#### 6. Synthétiser les entretiens pour obtenir un maximum d'impact

- 6.1. Debrief des profils et des propos clés
- 6.2. Synthèse et priorisation des recommandations
- 6.3. Restitution au groupe des principaux enseignements

