

Formation : UX-PM, niveau 1 : adoption de l'UX, certification

User eXperience for Project Managers

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. UXP

Prix : 1550 € H.T.

★★★★☆ 4,9 / 5

Démystifier la notion d'UX (expérience utilisateur), comprendre sa démarche et ses enjeux actuels, tel est l'objectif de ce cours. Vous vous familiariserez avec ses bénéfices, ses concepts clés et découvrirez tous les outils de l'UX designer. Ce cours s'achèvera par le passage de la certification UX-PM niveau 1 - Adoption de l'UX.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Comprendre les concepts clés de l'expérience utilisateur (UX)
- ✓ Comprendre le but de l'UX et promouvoir l'approche dans votre organisation
- ✓ Appliquer la démarche UX dans un projet de conception digitale
- ✓ Connaître des méthodes et des outils simples pour intégrer le design UX dans vos projets digitaux
- ✓ Préparer et passer l'examen UX-PM Niveau 1

Public concerné

Tous les professionnels dans le domaine digital, au sein d'une DSI, d'une direction marketing métier ou d'une agence.

Prérequis

Aucune connaissance particulière.

Certification

L'examen en français se déroule en fin de session. Il se présente sous la forme d'un QCM de 30 questions sur une durée de 30 minutes. 20 points sont nécessaires pour obtenir la certification.

Passage des certifications à distance

[Consultez la documentation officielle du certificateur](#) pour découvrir les prérequis relatifs au passage de l'examen de certification en ligne.

PARTICIPANTS

Tous les professionnels dans le domaine digital, au sein d'une DSI, d'une direction marketing métier ou d'une agence.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Programme de la formation

1 Comprendre l'expérience utilisateur

- Les définitions : ISO, Don Norman...
- Les fausses idées répandues.
- Les facteurs déterminants et un écosystème multicanal.
- Définir l'UX selon son interlocuteur.

Réflexion collective

Jeu du bac : connaissances générales des participants par rapport à l'UX. Débat sur l'importance du contexte et des facteurs humains. Principaux freins et risques encourus sans approche UX.

2 Prendre en compte les facteurs humains

- Les limites cognitives des humains : perception, apprentissage et mémorisation.
- L'ergonomie et UX : l'art de concilier utilité, utilisabilité et plaisir.
- L'importance des émotions : facteurs socio-culturels, design émotionnel, empathie.
- La représentation des émotions.

Exercice

Association des composantes de l'UX au sein d'une vue en pyramide. Réalisation collective d'une carte de l'empathie et d'une carte de l'expérience.

3 L'approche UX : bénéfices attendus dans le digital

- Bénéfices liés à l'UX, quelques chiffres clés.
- Les principes d'une bonne démarche UX sur un projet.
- Promouvoir l'approche UX dans les projets digitaux au sein de l'entreprise.

Réflexion collective

Extrait d'un test utilisateurs. Réflexion collective sur la maturité UX des entreprises.

4 La boîte à outils UX

- Une conception centrée sur l'utilisateur (Démarche "User Centric").
- Panorama des outils méthodologiques suivant les différentes phases d'un projet.
- Revue des activités UX à chaque étape du projet.
- Qui fait quoi, quand et comment impliquer les utilisateurs ?
- Test d'utilisabilité et visualisation de vidéos présentant l'eye-tracking.

Travaux pratiques

Témoignage de l'intérêt d'effectuer un "focus group" en début de projet. Réalisation collective d'un profil utilisateur et de scénarios utilisateurs.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

5 Passage de l'examen de certification

- Présentation du déroulé de l'épreuve (timing, documents autorisés...).

Examen

Passage de la certification UX-PM1 en langue française. Remise du certificat individuel.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 16 avr., 12 mai, 18 juin, 18 juin, 20 août, 20 août, 29 sep., 5 oct., 8 oct., 26 nov., 26 nov.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 16 avr., 18 juin, 20 août, 5 oct., 26 nov.