

Opleiding : UX Schrijven: uw webteksten optimaliseren

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. UWG

Prijs : 1310 € V.B.

★★★★★ 4,3 / 5

UX-design is tegenwoordig een belangrijk onderwerp voor digitale professionals. Deze cursus geeft je een uitgebreid overzicht van de gebruikerservaring en de voordelen ervan voor de organisatie.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De grondbeginselen van UX Schrijven onder de knie krijgen.
- ✓ Leer meer over de voordelen en methoden van UX Writing.
- ✓ Creëer inhoud waarbij de gebruiker centraal staat.

Doelgroep

Marketingmanagers, digitale projectmanagers.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Praktische modaliteiten

Praktisch werk

Theoretische input, praktische mediatrainingsoefeningen.

Opleidingsprogramma

1 De fundamentele principes van UX Schrijven

- Een herinnering aan UX Design.
- Principes van UX schrijven.
- De uitdagingen en voordelen van UX Schrijven.
- Verschillen met copywriting.
- UX-schrijven integreren in het UX-ontwerpproces.

Workshop storytelling

Bespreking van de casussen van de deelnemers om hun problemen en doelstellingen beter te begrijpen.

DEELNEMERS

Marketingmanagers, digitale projectmanagers.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen speciale kennis vereist.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

2 Gebruiker zoeken

- UX-onderzoeksmethoden aanpassen.
- Persona's efficiënt gebruiken.
- Onderscheid maken tussen UX persona en klantsegment in marketing.
- Creëer een persona.
- Maak onderscheid tussen persona en benadering "Taak die moet worden uitgevoerd".

Praktisch werk

Creatie van de primaire persona van het publiek waarop de deelnemers zich richten.

3 Inhoud maken waarin de gebruiker centraal staat

- De lezer begrijpen.
- Bepaal de mentale modellen van gebruikers.
- Leesmodi op het internet bekijken.
- De gebruikersreis voor inhoud.
- Het belang van microkopieën.
- Testen van bruikbaarheid en metingen.

Praktisch werk

Creatie van de bedrijfspersona (stem + toon, doelstellingen en verwachtingen).

4 Zorg ervoor dat je gelezen en begrepen wordt

- Informatie prioriteren.
- Het probleem van jargon.
- Verduidelijk je doelstellingen om je profiel te verbeteren.
- Inhoud toegankelijker maken.

Praktisch werk

Oefeningen voor inhoudoptimalisatie.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND
2026 : 1 juni, 14 sep.

PARIS LA DÉFENSE
2026 : 18 mei, 7 sep.