

Opleiding : Agile UX, het samenbrengen van de UX-aanpak en Agile-cycli

Aanpak voor het integreren van UX in Agile Scrum-projecten

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. UXG

Prijs : 2380 € V.B.

★★★★★ 4,7 / 5

Ce cours vous présente les bonnes pratiques pour faire cohabiter la démarche UX et les cycles Agile en vue de maximiser la satisfaction des clients/utilisateurs. Vous découvrirez les comportements et l'organisation la mieux adaptée pour réussir à développer en Agile UX.

Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Connaître les points de convergence de la démarche UX et des cycles itératifs Agile
- ✓ De risico's begrijpen van het niet integreren van UX in het Agile ontwikkelingsproces
- ✓ Savoir comment Intégrer la démarche UX dans le processus de développement
- ✓ Inzicht in de rol van UX in de ceremonies en fasen van een Agile Scrum-project

Doelgroep

Responsable UX, Designer UX/UI, Scrum Master, Product Owner, développeurs, tout membre d'équipe Agile ou de design team.

Voorafgaande vereisten

Basiskennis van Agile projecten. Basiskennis ergonomie/UX.

Praktische modaliteiten

Leer methodes

Theoretische basis, praktische oefeningen en uitwisselingen tussen deelnemers.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Responsable UX, Designer UX/UI, Scrum Master, Product Owner, développeurs, tout membre d'équipe Agile ou de design team.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basiskennis van Agile projecten.
Basiskennis ergonomie/UX.

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.

1 Inleiding: wendbaarheid en de UX-benadering

- Herinnering aan de benaderingen van Design Thinking en UX.
- Een herinnering aan Agile waarden en principes.

Groepsdiscussie

Workshop: agile waarden/principes koppelen aan de UX-aanpak.

2 Scrum: de meest gebruikte agile methode

- Introduction.
- De rollen.
- De gebeurtenissen.
- Artefacten (Product backlog, Sprint backlog, Increment).

Rollenspel

Workshop: "Agile game" gebaseerd op Scrum-cycli.

3 UX/UI integreren in agile iteraties

- Toegewijde of gedeelde bronnen.
- Rol van UX-onderzoeker: integreren van het verzamelen van gebruikersfeedback.
- De rol van de UX/UI Designer: behoeften omzetten in realiteit.
- Wanneer moet UX/UI worden geïntegreerd in een Agile-cyclus?

Oefening

Workshop: quiz over vooropgezette ideeën en rollenspel rond UX-interventie in een Agile-project.

4 UX/UI integreren met Agile vereisten

- Uitdrukken van vereisten in agile modus (backlog, user story).
- De relatie tussen UX/UI en backlog.
- Feedback verzamelen en nieuwe user stories maken: verzameltools, feedback formaliseren.
- Mock-ups maken om user stories te verbeteren: inhoud van een US, Personae, definitie van Ready, acceptatiecriteria, definitie van Done.
- Gebruikerswaarde als onderdeel van prioritering: indicatoren en prioriteringsmodel (gebruikers- & bedrijfswaarde).

Rollenspel

Individuele en groepsworkshop: volledige formalisering van de VS (syntaxis, wireframes, acceptatiecriteria, bedrijfswaarde), workshop prioritering "Innovatiespel".

5 De plaats van UX in Agile ceremonies

- Sprint Planning.
- Dagelijkse Scrum.
- Sprint Review.
- Sprint terugblik.
- Achterstand wegwerken.

Rollenspel

Workshop: "Agile game" over agile teamwork / face-to-face communicatie.

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.

6 Place de l'UX vis à vis des rôles d'une équipe agile

- Le rôle de l'UX par rapport au Product Owner.
- De rol van UX in relatie tot de Scrum Master.
- UX integreren als lid van het ontwikkelteam.

Oefening

Workshop: quiz over rollen.

7 Ervaar je eerste Scrum Sprint

- Teamworkshop: casestudy (mobiele applicatie): van behoefte tot eerste sprint.
- 1. Creëren van de benodigde epics / User Stories in de vorm van Story Mapping.
- 2. Inschatting en prioritering van de verschillende VS.
- 3. Het uitvoeren van een sprint (agile teamdynamiek en experimenteren met belangrijke gebeurtenissen).

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 8 juni, 19 okt.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 1 juni, 12 okt.