

UX ET CAHIER DES CHARGES

OBJECTIF

- Réaliser un cahier des charges à transmettre à un ou des prestataires de services

1. La stratégie de l'expérience

- Brief, cahier des charges et objectifs -
- Révéler et reformuler les objectifs
- Inventaire et analyse du contenu
- La proposition de valeur
- Impact sur le modèle d'entreprise
- L'accompagnement au changement
- Principes de design

2. Contraintes de l'application ou du site

- Définir les contraintes imposées

3. Analyse de l'environnement

- Analyse de la concurrence
- Réaliser un benchmarking fonctionnalités

4. A la découverte de l'utilisateur

- La mémoire de l'expérience
- Adopter le bon état d'esprit
- La méthode des personas

5. Définition du contenu et des fonctionnalités

- La ligne éditoriale -
- Les données théoriques et les données empiriques
- Le tri des cartes
- Créer des spécifications pour les fonctionnalités

6. L'idéation

- Respecter le périmètre du projet

7. L'itération

- Quels prototypes pour quel usage ? -
- Le prototype papier, pour simuler l'enchaînement des écrans
- Créer une arborescence
- Créer un zoning
- Créer un wireframe
- Créer un prototype à partir du wireframe (Adobe XD)
- Faire des tests

8. Hébergement

- Choisir un hébergeur et une formule adaptée au projet – Utiliser un logiciel FTP

9. TP