

CATALOGUE DE FORMATION

Insight
Design
Neuroergonomie



AKIANI
USER EXPERIENCE - HUMAN EXPERTISE

À PROPOS DE NOS FORMATIONS 5

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES 6

TOUS NOS FORMATEURS 8

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE 12

NOS FORMATIONS 15

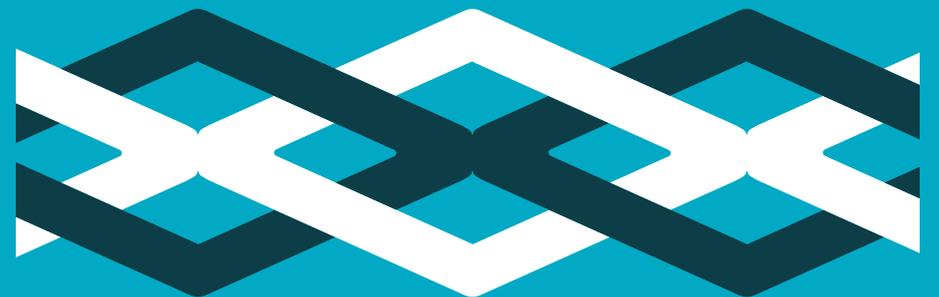
INITIATION AUX BASES DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR 16

INITIATION AVANCÉE À L'EXPÉRIENCE 20

DESIGN DE SERVICE 26

INITIATION À LA NEUROERGONOMIE 30

À PROPOS DE NOS FORMATIONS





Inscrites au Datadock, nos formations sont assurées par des professionnels qualifiés et rompus à l'exercice de la pédagogie qu'ils ont exercée lors de nombreuses formations universitaires et professionnelles : l'équipe dispense ainsi plus de 1500 heures de formation annuellement.

Lors des sessions d'une journée, un unique intervenant vous accompagnera, pour les sessions plus longues, vous pourrez bénéficier de la pluridisciplinarité de notre équipe.

Nous capitalisons sur notre expérience professionnelle dans le métier pour vous proposer des formations immersives tirant le meilleur parti de retours d'expérience de nos consultants. Nous accordons la part belle à la pratique, mais n'oublions pas la théorie : les compétences acquises reposent sur un socle solide de connaissances et sont immédiatement mises en œuvre lors de mises en situation.

Des objectifs pédagogiques sont définis au début de chaque cours et évalués à son issue. Les apprenants contrôlent leurs acquis de manière continue et peuvent interroger le formateur en fonction.

Un bilan en fin de session revient sur les compétences acquises et permet un échange libre sur la formation pour s'assurer de l'autonomie acquise sur les thématiques abordées.



Lieu de la formation

En présentiel chez Akiani ou en intra chez vous



Repas

En présentiel, petit déjeuner, déjeuner et pauses café sont compris



Technique

Projection sur grand écran



Moyens pédagogiques

La mallette créative Akiani est à disposition (post-it, papier, poska...)



Supports de cours

Les supports sont remis aux apprenants à l'issue de la formation



Émargement

Le commanditaire en recevra une copie à l'issue de la formation



Attestation de formation

Un document attestant du suivi de la formation est remis aux apprenants

TOUS NOS FORMATEURS

DE Design

IN Insight

NE Neuroergonomie



DE
IN
NE

Sami Lini

Directeur associé & cofondateur
Ingénieur-docteur en Facteurs Humains

Ingénieur-docteur en Facteurs Humains, Sami a d'abord travaillé dans le domaine de la R&D aéronautique. Les Facteurs Organisationnels et Humains opérationnels, la neuroergonomie et la recherche utilisateur (UX) sont ses domaines de prédilection qu'il apporte à nos clients tant dans le domaine de l'industrie à risque que pour les produits grand public.



IN
NE

Christophe Bey

Directeur associé & cofondateur
Expert Facteurs Humains opérationnels

Ancien responsable de la cellule Facteurs Humains et Ergonomie de l'Armée de l'Air, Christophe cumule une expertise opérationnelle très significative avec une expérience des environnements à fortes contraintes. Soient autant d'atouts pour appréhender pleinement la complexité des projets qui nous sont confiés.



DE
IN
NE

Jean-Christophe Paris

Directeur associé & cofondateur
Ingénieur-docteur en Facteurs Humains

Spécialisé en Ingénierie des Facteurs Humains, Jean-Christophe a participé à de nombreux projets dans le domaine de la R&D automobile. Il apporte sa double compétence scientifique et technique dans les approches de conception centrée sur l'humain. L'analyse de l'activité et sa modélisation sont ses spécialités.



DE

Teddy Loiseau

Directeur artistique & UX designer

Diplômé des beaux Beaux-Arts, Teddy a été directeur artistique au sein de plusieurs agences de communication. Il apporte aujourd'hui son expertise, sa vision créative et artistique dans les projets impliquant l'identité visuelle, l'image de marque, la conception, l'interface utilisateur, les sites Web ou les applications mobiles.



DE

IN

Charlotte Delcourt

Experte Facteurs Humains

Diplômée d'un master d'ergonomie spécialisé en Facteurs Humains et Interfaces Homme Machine, Charlotte a passé plus de deux ans dans la recherche et l'innovation de conception et évaluation IHM automobile. Aujourd'hui elle accompagne nos clients dans l'analyse de leurs besoins, l'observation des parcours utilisateurs, l'audit ergonomique, en ayant une approche de conception centrée sur l'humain.



IN

NE

Yannick Daviaux

Expert Facteurs Humains

Docteur en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives, Yannick est spécialiste des mesures témoignant des interactions entre l'Homme et son environnement. Son approche inspirée des neurosciences, de la physiologie et la biomécanique offre une pluridisciplinarité permettant à l'agence de traiter les projets avec une approche intégrative visant une meilleure compréhension des facteurs humains associés aux performances motrices, cognitives et émotionnelles.



DE

IN

Alice Totaro

UX designer

Issue d'une formation professionnelle en UX design au Digital Campus et diplômée d'un master au Politecnico de Milan, Alice a travaillé dans des agences d'architecture en France et à l'étranger avant d'évoluer dans le domaine du design d'expérience utilisateur. Ses trois ingrédients pour bien développer un projet ? Être créative, être attentive à l'humain et bien savoir communiquer ses idées.

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE



**École Nationale
Supérieure de la
Cognitive**
Bordeaux (33)
Cycle supérieur

Nous intervenons dans le cycle
« ingénieurs cogniticiens » et
formons les étudiants à la pratique
de l'analyse d'activité et du design
d'expérience utilisateur.



Nous sensibilisons les équipes de
Celencia au design d'expérience
utilisateur et aux thématiques
de Facteurs Organisationnels et
Humains lors de plusieurs sessions de
formation à l'année.

Celencia
Niort (79)



Nous avons réalisé un
accompagnement et une formation
avancée des compétences acquises
par les experts de l'avionneur
dans le domaine de la mesure
oculométrique en situation de travail.
C'est une formation approfondie
sur le traitement et les analyses
des données psychophysiologiques
et plus particulièrement celles
obtenues par oculomètre portatif.

Dassault
Saint-Cloud (92)



ECV Digital
Bordeaux (33)
Master 1 et 2

Nous accompagnons les masters 1
et 2 UX sur les thématiques d'études
terrain (ergonomie, anthropologie,
ethnographie) et de compréhension
des besoins utilisateurs.



Nous formons des Master 1, Master
2 et professionnels en reconversion,
à la conception centrée utilisateur
de services ou produits. Nous
leur transmettons les outils et les
méthodes nécessaires :

- à l'analyse et l'évaluation des
besoins, des attentes et des
capacités réels des utilisateurs
- à la retranscription des besoins
et attentes formulés
- à la création de ces services ou
produits.

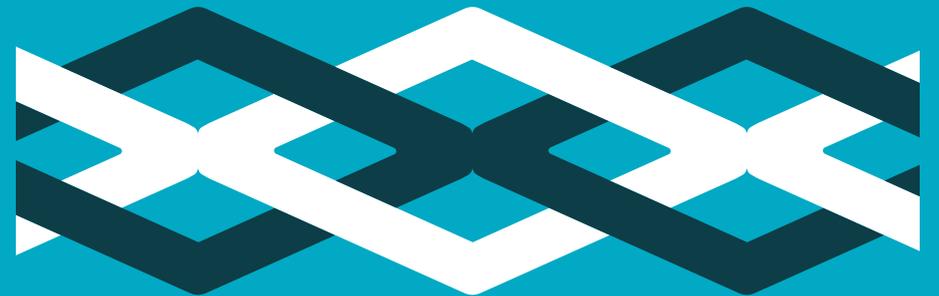
Digital Campus
Bordeaux (33) - Lyon (69)
Master

DCNS
Toulon (83)



Formation initiale destinée aux
experts Facteurs Humains et
Ergonomes de la DCNS sur le
système d'oculométrie de type Tobii.
Nous avons mis en place des cours
magistraux sur la psychophysiologie
de la vision et sur les plans
d'expérimentations. Tout cela associé
à de la pratique sur les réglages
du système et sur la mise en place
de protocoles d'expérimentation
et d'exploitation des données
recueillies.

NOS FORMATIONS



Public concerné

Chef de projet, directeur marketing, développeurs, responsable d'équipe, concepteur, designer

Prix

650€/jour/participant

Pré-requis (et sélection)

Bac+3 en management, sciences techniques ou sciences humaines

Modalité de validation

Restitution des travaux pratiques en séance

A l'issue / débouchés

Connaître le vocabulaire de l'expérience utilisateur
Être sensibilisé au recueil des besoins utilisateurs, à la modélisation des utilisateurs et leurs besoins
Avoir des notions de conception basse fidélité

INITIATION AUX BASES DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Une journée pour découvrir l'UX, se sensibiliser à la thématique du design d'expérience utilisateur

Jour 1

Découverte de l'expérience utilisateur

UX, Ergonomie d'interface,
Aspects visuels et cognitifs,
Interfaces graphiques,
Architecture de l'information,
Conception centrée utilisateur

1
JOUR

INSIGHT/DESIGN

Formation d'une journée pour découvrir les principaux outils et méthodes, la place de l'UX dans la conception, ses enjeux et difficultés

JOUR 1

Découverte de l'expérience utilisateur

1. QU'EST-CE QUE L'UX ?

- Introduction à la conception centrée utilisateur
- De l'ergonomie logicielle au design d'expérience utilisateur
- ISO 9241
- Introduction au design émotionnel
- Bases de psychologie cognitive
- Cas d'usage
- Compétences et positionnement de l'UX designer dans une équipe projet

2. DÉCOUVERTE DE L'ÉVALUATION EXPERTE

- Mise en pratique des critères d'évaluation ergonomique sur un cas concret

3. DE L'UX DIGITALE À L'UX GLOBALE

- Parcours global
- Prototypage de service
- Intégration de l'ensemble des acteurs
- Identification des points de contact et pain points

4. UX ET ROI

- Quels bénéfices pour l'UX ?
- Indicateurs pertinents
- Exemples de réussite en UX

5. RECUEILLIR L'AVIS D'UTILISATEURS ET AGRÉGER LES DONNÉES

- Quelle méthode pour quel type de données ?
- Bénéfices et limites de diverses méthodes
- Précautions d'usage
- Mise en oeuvre

6. MODÉLISER LES UTILISATEURS ET LEURS BESOINS

- Construire des personas
- Concevoir une expérience map

7. INTRODUCTION AU SKETCHING

8. CAS CLIENTS ET DISCUSSIONS

- Présentation d'études de cas réels détaillées

Public concerné

Chef de projet, directeur marketing, développeurs, responsable d'équipe, concepteur, designer

Prix

1950€/participant (650€/jour)

Pré-requis (et sélection)

Bac+3 en management, sciences techniques ou sciences humaines

Modalité de validation

Restitution des travaux pratiques en séance

A l'issue / débouchés

Avoir une connaissance avancée des recueil des besoins utilisateurs
 Connaître les bonnes pratiques de la modélisation des utilisateurs et leurs besoins
 Comprendre l'architecture d'information
 Être initié au maquettage basse fidélité

INITIATION AVANCÉE À L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Découvrir et pratiquer les méthodes de l'expérience utilisateur, du design et de l'ergonomie des interfaces logicielles

Jour 1

Introduction à l'UX

Jour 2

De la modélisation à l'architecture

Jour 3

Découverte de la conception

UX, Ergonomie d'interface,
 Aspects visuels et cognitifs,
 Interfaces graphiques,
 Architecture de l'information,
 Conception centrée utilisateur

3
JOURS

INSIGHT/DESIGN

Formation de trois jours pour apprendre les bases de l'expérience utilisateur. Apprenez à mettre en place une démarche UX, découvrez les principaux outils et méthodes pour vous permettre de remettre vos utilisateurs au centre de la conception de vos produits et services.

JOUR 1

Introduction à l'UX

1. QU'EST-CE QUE L'UX ?

- Introduction à la conception centrée utilisateur
- De l'ergonomie logicielle au design d'expérience utilisateur
- ISO 9241
- Introduction au design émotionnel
- Bases de psychologie cognitive
- Cas d'usage
- Compétences et positionnement de l'UX designer dans une équipe projet

2. DÉCOUVERTE DE L'ÉVALUATION EXPERTE

- Mise en pratique des critères d'évaluation ergonomique sur un cas concret

3. DE L'UX DIGITALE À L'UX GLOBALE

- Parcours global
- Prototypage de service
- Intégration de l'ensemble des acteurs
- Identification des points de contact et pain points

4. UX ET ROI

- Quels bénéfices pour l'UX ?
- Indicateurs pertinents
- Exemples de réussite en UX

5. OUTILS ET MÉTHODES UX

- En phase de recherche utilisateur (observation, entretiens...)
- En phase de création et co-création (design charrette, 6-to-1...)
- En phase de conception (zoning, wireframes...)
- En phase d'évaluation (tests utilisateurs, guerilla tests...)

6. RECUEILLIR L'AVIS D'UTILISATEURS ET AGRÉGER LES DONNÉES

- Quelle méthode pour quel type de données ?
- Bénéfices et limites de diverses méthodes
- Précautions d'usage
- Mise en œuvre

7. CAS CLIENTS ET DISCUSSIONS

- Études de cas détaillées
- Titre

JOUR 2

De la modélisation à l'architecture

1. MODÉLISER LES UTILISATEURS ET LEURS BESOINS

- Construire des personas
- Concevoir une expérience map

2. MISE EN OEUVRE DE LA MÉTHODE DE CONSTRUCTION DES PERSONAS SUR UN CAS CONCRET

- Mise en oeuvre de la méthode de construction des personas sur un cas concret

3. ARCHITECTURE DE L'INFORMATION

- Pourquoi architecturer son contenu
- Bonnes et mauvaises pratiques
- Techniques et méthodes
- Architecture de contenu et fonctionnalités
- Parcours utilisateur
- Architecture graphique (zoning, grilles...)

4. MISE EN PRATIQUE DE L'AI

- Tri de cartes
- Zoning

JOUR 3

Découverte de la conception

1. UX ET CROSS CANAL

- Evolution des usages
- Du mobile au desktop aux objets connectés
- Apprendre à concevoir une expérience omnicanal, cross device sans couture

2. CONCEVOIR UN PRODUIT VIA UN OUTIL DE CONCEPTION (AXURE, SKETCH)

- Présentation détaillée de l'outil
- Mise en oeuvre de ses fonctionnalités sur un cas concret de conception à réaliser

Public concerné

Manager, chef de projet,
conseiller de séjours, agent
d'accueil, ingénieur de
conception

Prix

650€/participant

Pré-requis (et sélection)

Bac+3 en management,
sciences techniques ou sciences
humaines

Modalité de validation

Restitution des travaux
pratiques en séance

A l'issue / débouchés

Connaissance des bases du
design thinking
Savoir mettre en oeuvre des
méthodes de design de service

DESIGN DE SERVICE

Cours théoriques
et travaux pratiques en groupes

Jour 1

Design de service et d'expérience

Design de service
Ateliers design thinking
Bonnes pratiques en design de service
Identification des parcours clients

1
JOUR

DESIGN

Aujourd'hui les marques les plus influentes ne nous parlent plus de produits mais de services, elles nous vendent des «expériences globales». Au travers de cette formation vous découvrirez les notions clés de l'expérience utilisateur en design de service et vous apprendrez les principales méthodes en design de service pour créer des expériences utilisateurs « sans coutures » dans les parcours de vos utilisateurs.

JOUR 1

Design de service et d'expérience

1. QU'EST-CE QUE L'UX ?

- Introduction à la conception centrée utilisateur
- De l'ergonomie logicielle au design d'expérience utilisateur
- ISO 9241
- Introduction au design émotionnel
- Bases de psychologie cognitive
- Cas d'usage
- Compétences et positionnement de l'UX designer dans une équipe projet

2. BONNES PRATIQUES EN DESIGN DE SERVICE

- Exemples et bonnes pratiques clés
- Détournement d'usages
- Parcours global
- Prototypage de service
- Intégration de l'ensemble des acteurs
- Identification des points de contacts

3. DESIGN THINKING

- Du design de service à la méthodologie de design thinking
- Comment mettre en place une démarche de design thinking
- Organiser des ateliers d'idéation collaborative.

4. OUTILS ET MÉTHODES EN DESIGN DE SERVICE

- Méthodes d'observation,
- Modélisation du parcours (experience map,

- blueprint)
- Conception (prototypage, storyboards)
- Sensibilisation à la diversité des techniques et le panel de compétences d'intervention associé

5. CAS PRATIQUE CRÉATION D'UN SERVICE

- Mise en pratique des méthodes présentées le matin
- Création d'un service en appliquant différentes techniques d'idéation (par exemple : user centered design canvas, storyboards, experience map, définition des touch points, etc...)

6. CAS CLIENT ET DISCUSSIONS

- Présentation d'études de cas réels détaillées

Public concerné

Responsable innovation, chef de projet R&D, concepteur, designer, responsable d'équipe, développeur, directeur marketing,

Prix

1300€/participant (650€/jour)

Pré-requis (et sélection)

Bac+3 en sciences techniques ou sciences humaines, design, informatique, management, marketing

Modalité de validation

Restitution des travaux pratiques en séance

A l'issue / débouchés

Connaissance et maîtrise des bases théoriques, types de matériel (avantages et inconvénients) et leur contraintes de mise en oeuvre, données et analyses

INITIATION À LA NEUROERGONOMIE

Bases théoriques de l'oculométrie, quels types de matériels, quels protocoles, quelles données pour quelles analyses ?

Jour 1

Bases théoriques et eye tracking

Jour 2

EDA, HRV et croisement de mesures

Cognition/émotions humaines
Marqueurs physiologiques et métrologie
Eye tracking
Variabilité cardiaque (HRV)
Activité électrodermale (EDA)

2
JOURS

NEUROERGONOMIE

La neuroergonomie est la démarche de mesure physiologique d'états cognitifs/émotionnels de l'être humain. Découvrez l'approche et les principaux outils à mettre en oeuvre.

JOUR 1

Bases théoriques et eye tracking

1. INTRODUCTION

- Initiation à la métrologie humaine
- Etudes de cas

2. FONDEMENTS THÉORIQUES

2.1. Psychophysiology

- Bases de la cognition humaine
- Marqueurs physiologiques de la cognition : système nerveux périphérique

2.2. Mise en place d'un protocole expérimental

- Précautions indispensables
- Recrutement
- Constructions de scénarios
- Plan d'analyse de données

3. L'EYE TRACKING

3.1. Principe de fonctionnement

- Types de données récoltées
- Traitement et analyse des données
- Interprétation contextualisée

3.2. Mise en pratique de l'eye tracking sur un cas concret

JOUR 2

EDA, HRV et croisement de mesures

1. VARIABILITÉ DU RYTHME CARDIAQUE (HRV)

1.1. Principe de fonctionnement

- Types de signaux récoltés
- Traitement et analyse des données
- Interprétation contextualisée

1.2. Mise en pratique de la variabilité cardiaque sur un cas concret

2. ACTIVITÉ ÉLECTRODERMALE (EDA)

2.1. Principe de fonctionnement

- Types de signaux récoltés
- Traitement et analyse des données
- Interprétation contextualisée

2.2. Mise en pratique de la réponse électrodermale sur un cas concret

3. PERSPECTIVES SUR LE CROISEMENT DE DONNÉES



AKIANI

USER EXPERIENCE - HUMAN EXPERTISE

2 RUE MARC SANGNIER
33130 BEGLES

05 56 75 05 67
FORMATION@AKIANI.FR