

## 1. EMPATIE - 1.1. RECHERCHE UTILISATEUR :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 1. Prenez en compte les besoins des utilisateurs, Cours 1.1. Collectez les besoins auprès de votre client

## 1. EMPATIE - 1.2. RECHERCHE UTILISATEUR :

- Initiez-vous au Design Thinking de Laurène Castor, Partie 3. Pensez comme un designer, Cours 3.2. Analysez le problème à résoudre.  
- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 2. Concentrez-vous sur l'utilisateur, Cours 2.1. Apprenez à vous centrer sur l'utilisateur

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 3. Entraînez-vous à la pratique de l'UX design, Cours 3.2. Commencez par la recherche utilisateur

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 1. Prenez en compte les besoins des utilisateurs, Cours 1.2.

Cartographiez votre compréhension du projets

## 1. EMPATIE - 1.3. ENTRETIEN UTILISATEUR :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 1. Prenez en compte les besoins des utilisateurs, Cours 1.3. Menez des séances d'entretien utilisate

## 2. DÉFINITION :

- Initiez-vous au Design Thinking de Laurène Castor, Partie 3. Pensez comme un designer, Cours 3.2. Analysez le problème à résoudre

## 2. DÉFINITION - 2.2. DÉFINIR UN/DES PERSONA(S) :

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 2. Concentrez-vous sur l'utilisateur, Cours 2.4. Définissez un persona

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 1. Prenez en compte les besoins des utilisateurs, Cours 1.4. Créez trois personas à partir des profils utilisateurs

## 2. DÉFINITION - 2.3. CRÉEZ UN STORYBOARD :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 1. Prenez en compte les besoins des utilisateurs, Cours 1.5. Résumez l'UX du projet en créant un storyboard

## 2. DÉFINITION - 2.4. CRÉEZ UN MOOD BOARD :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 2. Intégrez le processus de création, Cours 2.1. Créez un mood board pour cerner votre projet

## 3. BRAINSTORMING/IDÉATION - 3.1. ORGANISATION D'UN BRAINSTORMING :

- Initiez-vous au Design Thinking de Laurène Castor, Partie 3 - Pensez comme un designer, Cours 3.3. Réussissez votre brainstorming

## 3. BRAINSTORMING/IDÉATION - 3.2. SÉLECTION DE LA MEILLEUR SOLUTION :

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 2. Concentrez-vous sur l'utilisateur, Cours 2.2. Concevez un produit simple

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 2. Concentrez-vous sur l'utilisateur, Cours 2.5. Comprennez le principe d'affordance

## 4. PROTOTYPE :

- Initiez-vous au Design Thinking de Laurène Castor, Partie 3. Pensez comme un designer, Cours 3.4. Concevez une solution sur mesure

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 3. Entraînez-vous à la pratique de l'UX design, Cours 3.3. Appliquez les bonnes pratiques de prototypage

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 2. Concentrez-vous sur l'utilisateur, Cours 2.3. Concevez un produit simple

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 2. Intégrez le processus de création, Cours 2.2. Tracez les wireframes pour les site responsive

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 2. Intégrez le processus de création, Cours 2.4. Dessinez à la main plusieurs variantes du logo

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 2. Intégrez le processus de création, Cours 2.4. Concevez un logo vectoriel avec Adobe Illustrator

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 2. Intégrez le processus de création, Cours 2.5. Retouchez un visuel pour le web avec Adobe Photoshop

## 5. TEST :

- Initiez-vous au Design Thinking de Laurène Castor, Partie 3. Pensez comme un designer, Cours 3.4. Concevez une solution sur mesure

## 5. TEST - 5.1. MICRO-TEST/AVIS EXTERNE :

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 3. Entraînez-vous à la pratique de l'UX design, Cours 3.4. Testez régulièrement vos prototypes

- UX Design : Découvrez les fondamentaux I de Laurène Castor, Partie 3. Entraînez-vous à la pratique de l'UX design, Cours 3.5. Menez une séance de test utilisateur

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 3. Mettez en oeuvre le processus d'itération, Cours 3.1. Menez des séances de micro-test utilisateu

## 5. TEST - 5.2. FEEDBACK :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 3. Mettez en oeuvre le processus d'itération, Cours 3.2. Prenez en compte le feedback des beta-testeurs

## 5. BIS ITÉRATION :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 3. Mettez en oeuvre le processus d'itération, Cours 3.3. Itérez sur le prototype de façon incrémentale

## 6. FINALISATION - 6.1. CRÉATION D'UNE CHARTE GRAPHIQUE :

- Appropriiez-vous la démarche UX en pratique de Laurène Castor, Partie 3. Mettez en oeuvre le processus d'itération, Cours 3.4. Livrez le produit web avec une charte graphique

## TO DO

Nom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

Designer : \_\_\_\_\_ Projet : \_\_\_\_\_

Support :  Mobile  Tablette Type :  Création  Amélioration

Desktop  Print Autres : \_\_\_\_\_

### 1. EMPATIE SE METTRE À LA PLACE DES AUTRES

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> 1.1. Interview client	
<input type="checkbox"/> 1.2. Recherche utilisateur	
<input type="checkbox"/> 1.3. Entretien utilisateur	

 Rappel :

Ouverture : On se décentre de soi pour comprendre un besoin ou un problème, se mettre à la place des autres.

### 2. DÉFINITION DÉFINITION DU/DES PROBLÈME(S)

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> 2.1. Définition du/des problème(s)	
<input type="checkbox"/> 2.2. Définition et création d'un/des persona(s)	
<input type="checkbox"/> 2.3. Création d'un storyboard	
<input type="checkbox"/> 2.4. Création d'un mood board	

 Rappel :

Fermeture : On résume pour définir clairement le problème à résoudre : formuler la problématique en une phrase.

### 3. BRAINSTORMING/IDÉATION TROUVER DES SOLUTIONS CRÉATIVES

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> 3.1. Organisation d'un brainstorming	
<input type="checkbox"/> 3.2. Sélection de la meilleur solution	
<input type="checkbox"/> 3.3. Création d'un rapport	

 Rappel :

Ouverture : On diverge pour générer plein d'idées (brainstorming) pour répondre au problème.

### 4. PROTOTYPE CHOISIR LA SOLUTION ADAPTÉE ET CONCEVOIR UNE PREMIÈRE VERSION

Version :	Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> Prototype : Wireframe, Mockup, etc.		

 Rappel :

Fermeture : On se focalise sur la meilleure idée pour développer un prototype (brouillon / maquette / plan...)

### 5. TEST TESTER LE CONCEPT PUIS L'AMÉLIORER SI NÉCESSAIRE

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> 5.1. Micro-test/Avis externe	
<input type="checkbox"/> 5.2. Feedback	

 Rappel :

Ouverture : On s'ouvre aux autres pour tester le modèle auprès des utilisateurs et prendre en note tous les retours critiques

### 5.BIS ITÉRATION

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> Itération 1	
<input type="checkbox"/> Itération 2	

### 6. FINALISATION

Date	Nom ou numéro de fichier
<input type="checkbox"/> 6.1. Création d'une charte graphique	

...est innovant  
...rend un produit utile  
...est esthétique  
...rend un produit compréhensible  
...est discret  
...est honnête  
...est durable  
...est approfondi (pensé jusque dans les moindres détails)  
...est respectueux de son environnement  
...est simple, épuré



NE PAS OUBLIER,  
UN BON DESIGN