Agile UX, faire cohabiter la démarche UX et les cycles Agile
Démarche d'intégration de l'UX en projet Agile Scrum

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : UXG - Prix 2025 : 2 750 HT

Ce stage 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.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Connaître les points de convergence de la démarche UX et des cycles itératifs Agile

Comprendre les risques de ne pas intégrer l'UX au processus de développement Agile

Savoir comment Intégrer la démarche UX dans le processus de développement

Appréhender le rôle de l'UX dans les cérémonies et étapes d'un projet Agile Scrum

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Alternance de de bases théoriques, de pratique et d'échanges entre participants.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 01/2024

1) Introduction : agilité et approche UX

- Rappel des approches Design Thinking et UX.
- Rappel des valeurs et principes agiles.

Réflexion collective : Atelier : relier valeurs / principes agiles et démarche UX.

2) Scrum : la plus utilisée des méthodes agiles

- Introduction.

- Les rôles.
- Les évènements.
- Les artefacts (Product backlog, Sprint backlog, Incrément).

Jeu de rôle : Atelier : « Agile game » autour des cycles Scrum.

3) Intégrer l'UX/UI dans les itérations agiles

- Ressources dédiées ou partagées.
- Rôle de « UX Researcher » : intégrer la récolte du feed-back des utilisateurs.
- Rôle de « UX/UI Designer » : concrétiser les besoins.
- Quand intégrer l'UX/UI dans un cycle Agile ?

Exercice : Atelier : quizz idées reçues et mise en situation autour de l'intervention d'UX dans un projet Agile.

4) Intégration de l'UX/UI aux exigences Agile

- L'expression du besoin en mode agile (Backlog, user story).
- Le rapport de l'UX/UI au Backlog.

PARTICIPANTS

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

PRÉREQUIS

Connaissances de base des projets Agile. Connaissances de base en ergonomie/UX.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

- La récolte de feedback et création de nouvelles user stories : outils de récolte, formalisation des retours.
- Réalisation de maquette pour enrichir les user stories : contenu d'une US, Personae, Definition of Ready, critères d'acceptation, Definition of Done.
- La valeur utilisateur comme composante de la priorisation : indicateurs et modèle de priorisation (user & business value).

Mise en situation : Atelier individuel puis collectif : formalisation complète d'US (syntaxe, wireframes, critères d'acceptation, business value), atelier de priorisation « Innovation Game ».

5) Place de l'UX dans les cérémonies Agile

- Sprint Planning.

- Daily Scrum.
- Sprint Review.
- Sprint Retrospective.
- Backlog grooming.

Mise en situation : Atelier : « Agile game » sur le travail en équipe agile / la communication en face à face.

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

- Le rôle de l'UX par rapport au Product Owner.
- Le rôle de l'UX par rapport au Scrum Master.
- Intégrer l'UX comme membre de l'équipe de réalisation.

Exercice : Atelier : quiz sur les rôles de chacun.

7) Expérimenter son premier « Sprint Scrum »

- Atelier en équipe : mise en situation sur un cas (application mobile) : du besoin au premier sprint.
- 1. Création des épics / User Stories nécessaires sous forme de Story Mapping.
- 2. Estimation et priorisation des différentes US.
- 3. Réalisation d'un sprint (dynamique d'équipe agile et expérimentation des événements clés).

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2025 : 22 sept., 15 déc.

PARIS
2025 : 15 sept., 08 déc.