

6-5 INTRODUCTION A LA METHODE UX DESIGN

Contenu pédagogique

Voir programme détaillé de chaque organisme en PJ.

▼ OBJECTIF

MAITRISER LES FONDAMENTAUX
D'UX DESIGN

▼ PUBLIC CONCERNÉ

MANAGER, CHEF D'EQUIPE,
RESPONSABLE
MARKETING, COMMUNITY MANAGER

▼ PRÉREQUIS

NOTIONS DIGITALES

▼ MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

FORMATION DIGITALISÉE, MISE EN
SITUATION

▼ DURÉE