

Comprendre les processus cognitifs de vos utilisateurs

La psychologie cognitive au service de la conception digitale

Modalité : Sur-mesure
Niveau : Tout niveau

Présentation

Cette formation fournit les fondements de la psychologie cognitive pour mieux comprendre vos utilisateurs. Elle permet d'expliquer leurs usages et comportements par des connaissances et des concepts de neurosciences et de sciences cognitives.

Objectifs

Cette formation vous permettra de concevoir des services digitaux adaptés aux utilisateurs :

- Comprenant les processus cognitifs de vos utilisateurs
- Expliquant et anticipant leurs usages
- Proposant des parcours adaptés aux stratégies de vos utilisateurs

Pré-requis & Profil des participants

Aucun pré-requis nécessaire.

Elle s'adresse aux principaux acteurs de la conception digitale et de la communication :

- Responsables internet / e-commerce, Responsables marketing, Responsables de la communication
- UX, chefs de projets, chefs de produits
- Concepteurs et développeurs
- Product owner

Télécharger en pdf

Programme

MODULE 1 : Qu'est-ce que la psychologie cognitive ?

- Les grands secteurs de la psychologie moderne
- La méthode expérimentale

MODULE 2 : Quelques exemples d'activités mentales

- La perception
- L'attention
- La mémoire
- La résolution de problèmes
- Les modèles mentaux

MODULE 3 : Les biais cognitifs

- Qu'est-ce qu'un biais cognitif
- Comment notre cerveau trie les informations à traiter
 - Heuristique de disponibilité
 - Effet d'humour
 - Effet de contraste
 - Biais de confirmation
 - Biais du point aveugle
- De quoi devons-nous nous souvenir (ou pas) ?
 - Effet Google
 - Effet de primauté
 - Biais de l'affaiblissement de l'affect
 - Suggestibilité
- Comment les informations modifient nos décisions ?
 - Effet moins c'est mieux
 - Biais de croyance
 - Biais de statu quo
 - Aversion à la perte
 - Effet de victime identifiable
 - Compensation du risque
- Notre cerveau donne du sens à ce qui nous entoure
 - Biais rétrospectif
 - Illusion de transparence
 - Loi de Murphy
 - Effet de halo
 - Croyance en un monde juste
 - Erreur du parieur

MODULE 4 : Exemples d'applications

- La première impression
- La découverte d'un site web