

## Programme annuel des Ateliers 2016-2017

**Affutez votre stratégie marketing sénior grâce aux atouts de l'UX Design !**

### Cycle 1 Design viscéral : Relevez les défis sensoriels de l'offre silver

#### **ATE 1 - 9 février 2017 - Contrebalancer les émotions technologiques négatives**

*S'adapter aux réactions émotionnelles viscérales des séniors.*

1. Emotions négatives qui créent le besoin

Comment l'angoisse de la mort/maladie/rejet influe sur les choix de consommation.

2. Emotions positives en réponse à ces besoins

Désir de survie

Désir de valorisation.

#### **ATE 2 - 2 mars 2017 - Compenser les limitations sensorielles des séniors**

*Compréhension de la dynamique des peurs/désirs des P.A qui impulse le désir de consommation.*

1. Compenser les limitations sensorielles des séniors

Hiérarchie du déclin sensoriel

Pistes de compensation du déclin

2. Les succès du design viscéral pour P.A

Elderly friendly viscéral design7.

#### **ATE 3 – CODESIGN - 23 mars 2017 - Concevoir une offre silver sensoriellement attractive**

*Méthodologie du Design sensoriel : couleurs, matière, formes, son.*

Créer la planche de tendance de son offre (benchmark visuo-sémantique + structuration multimodale).

## Cycle 2 Design comportemental : Relevez les défis interactifs de l'offre silver

### **ATE 4 - 27 avril 2017 - Les prérequis d'entrée en interaction avec les séniors**

---

1. S'adapter aux limitations fonctionnelles des séniors

Hiérarchie des déclins perceptifs, moteurs et cognitifs et impact sur la consommation.

2. S'appuyer sur les stratégies d'adaptation au vieillissement des séniors

Stratégie SOC (Sélection Optimisation et Compensation) et impact sur la consommation.

### **ATE 5 - 18 mai 2017 - Les conditions de l'utilisabilité de l'offre silver**

---

1. Les heuristiques d'utilisabilité de l'UX

2. Les critères de la persuasion technologique

Critères statiques et dynamiques.

### **ATE 6 – CODESIGN - 1<sup>er</sup> juin 2017 - Concevoir le design d'interaction pour P.A**

---

1. Concevoir le design d'interaction pour sénior :

Cartographies de fonctionnalités stratégiques et scenarii d'usages.

2. Les grands succès du design comportemental pour P.A :

Universal and Happy Design.

## Cycle 3 Design réflexif : Relevez les défis culturels de l'offre silver

### **ATE 7 - 21 septembre 2017 - Connaitre les atouts de votre produit en milieu réel**

1. Cibler les valeurs et forces des solutions en milieu réel.  
Segmentation culturelle des séniors.

2. Connaitre et soutenir les habitudes de vie des séniors.

### **ATE 8 – CODESIGN - 9 novembre 2017 - Concevoir la compétence sociale de votre offre silver en milieu réel**

1. Cartographier la compétence du produit  
Compétence culturelle du produit à créer du lien et à valoriser la personne âgée.

2. Cartographier les systèmes d'activité des usagers dans un espace/temps  
Parcours usagers et communautés d'usages.

### **ATE 9 - 7 décembre 2017 - Diffusez l'image sociale du produit en milieu réel**

1. Les clés d'une bonne image sociale du produit  
Les stratégies de diffusion des produits auprès des séniors.

2. Les grands succès du design réflexif pour P.A  
Les concepts/vision/utopies/produits séniors à succès.

**NB : Ces ateliers n'exigent aucun prérequis et s'adressent à toute personne ou structure qui cible un public senior et souhaite améliorer son attractivité auprès de ceux-ci.**

#### **Tarifs :**

Tarif adhérents TECHSAP Ouest :  
240 € par cycle de 3 demi-journées  
ou 620 € pour les 3 cycles.

Tarif non adhérents :  
330 € par cycle de 3 demi-journées  
ou 890 € pour les 3 cycles.

#### **Contactez-nous :**

Hamza IBA, UX Designer : 02.61.50.05.01 [hamza.iba@techsapouest.fr](mailto:hamza.iba@techsapouest.fr)