UX design et ergonomie des sites Web
certification DiGiTT® à distance en option

Cours Pratique de 3 jours - 21h
Réf : IHM - Prix 2024 : 2 190€ HT

À l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de mettre en œuvre les principes clés d'ergonomie et d'UX Design (Expérience Utilisateur) dans la conception ou l'amélioration d'un site web, afin d'en optimiser la navigation et la performance.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

Comprendre le vocabulaire et les concepts clés de l'ergonomie et de l'UX design

Évaluer un site web dans une démarche centrée utilisateur

Appréhender les normes et techniques existantes pour améliorer la qualité des interfaces

Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM

Effectuer l'audit qualité d'une interface Web selon des critères ergonomiques spécifiques

Mettre en œuvre une démarche d'amélioration continue face aux évolutions techniques, sociétales et réglementaires

TRAVAUX PRATIQUES

Des exemples seront analysés collectivement. Des ateliers de conception, maquettage et audit seront réalisés.

CERTIFICATION

L'inscription à l'évaluation et à la certification DiGiTT® est incluse lors de l'inscription au parcours. La certification se compose d'un test de 90 min. Le résultat atteste de votre niveau de compétences sur 1000 points. Le seul suivi de la formation ne constitue pas un élément suffisant pour garantir un score maximum. La planification de l'examen et son passage s'effectuent en ligne dans les 4 semaines qui suivent le début de votre session.

PARTICIPANTS

Webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites Web, UX designers.

PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'Internet.

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

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 07/2022

1) Définitions, enjeux et principes

- La psychologie cognitive, le fonctionnement cognitif, la mémorisation et l'apprentissage.
- Ergonomie et UX. Définition de Don Norman.
- Rôle et intégration dans le cycle de développement.
- Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI).
- Lois et principes en ergonomie : Fitts, Hick-Hyman, Miller, Doherty, etc.
- Les grandes figures du monde de l'ergonomie et UX.
- Techniques d'ergonomie.

Exemple : Présentation de produits à faible ergonomie. Calcul de ROI.

2) La modélisation des utilisateurs

- Recueil d'informations : entretiens, étude contextuelle, observation utilisateurs, questionnaires...
- Recueil d'informations : focus groups,tri de cartes...
- Recueil de données : A/B Testing, Eye and Mouse Tracking, Web Analytics.
- Différences avec les études marketing.
- Les livrables : persona, experience map, arbre des tâches, cartes mentales.

Travaux pratiques : Identifier les personas d'une application Web et leurs tâches principales. Conception d'un persona.

3) Le maquettage

- Distinguer prototypage horizontal et vertical, portail et application.
- Classification des parcours utilisateur (principaux, secondaires).
- Les niveaux de maquettage : basse/moyenne/haute-fidélité. L'intérêt du wireframe, du papier, des thèmes.
- Technique du « mobile first », « responsive/adaptive design ».
- Présentation du User Centered Design : maximisation du feed-back utilisateur.
- Intégration du graphisme, aspect esthétiques et hédoniques, gestion des émotions, gamification.
- Philosophies de design : « material design, minimalist design, skewmorphism », etc.
- Logiciels : Figma, Adobe XD, Balsamiq, Axure... Heuristiques : widgets, layout, verticalisation des interfaces.

Travaux pratiques : Maquetter les écrans d'une application Web d'après un cahier des charges.

4) Evaluer les IHM Web

- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking.
- L'évaluation en ergonomie de conception/correction.
- Audit expert : grilles d'évaluation Web.
- Critères de Bastien Scapin.
- Heuristiques de Jakob Nielsen.
- Lois de Gestalt.

Travaux pratiques : Audit d'une interface Web existante.

5) Les tests utilisateur

- Description d'un protocole de test utilisateur.
- Recrutement des utilisateurs.
- Déroulé du test et debriefing, lieux et timing.
- Les types de tests : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing.
- Les pratiques à éviter.
- Les questionnaires d'évaluation.
- Livrables et KPI.

Travaux pratiques : Réalisation d'un test utilisateur sur une application web avec débriefing et livrables.

6) Les spécificités du Web

- Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité.
- Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations.
- Webographie, Bibliographie.

Démonstration : Illustrations tout au long de la formation sur des sites Web actuels.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 13 mai, 05 juin, 17 juin, 01 juil., 26 août, 04 nov., 16 déc.

LUXEMBOURG
2024 : 26 août, 04 nov.

PARIS
2024 : 22 avr., 24 juin, 19 août, 28 oct., 09 déc.

METZ
2024 : 26 août, 04 nov.

NANCY
2024 : 26 août, 04 nov.