



# Optimiser l'ergonomie de vos applications

Mise à jour janv. 2023

**Durée** : 2 jours - 14 heures

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Adopter une démarche centrée sur les utilisateurs
- Savoir maître en œuvre le processus de conception d'une interface
- Connaître les critères d'ergonomie réussie et les appliquer dans vos développements d'interface

## PRÉREQUIS

- Une bonne connaissance de l'environnement web

## PARTICIPANTS

- Développeurs, Chefs de projet, Webmasters

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Évaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Évaluation formative tout au long de la formation
- Évaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

## MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

## MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants recevront une convocation avec lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à [secretariat@feep-entreprises.fr](mailto:secretariat@feep-entreprises.fr)

## ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

## PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

## ACCESSIBILITÉ

- Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages sur l'ensemble de nos formations. Aussi, si vous rencontrez une quelconque difficulté, nous vous invitons à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation

# Programme de formation

## Ergonomie d'une IHM : Introduction

- Définition de l'ergonomie
- Le process de conception d'une interface
- Atelier : Analyse des pratiques de conception du groupe

## Analyse des besoins des utilisateurs

- Adopter une démarche de conception centrée sur les utilisateurs (présentation du Design Thinking)
- Définir les utilisateurs, recenser leurs besoins, pour définir les contenus, services et fonctionnalités.
- Présentation de la technique des personas
- Cas pratique : Création de personas et de parcours utilisateurs en rapport avec un projet du client

## Architecture de l'information

- Structurer le contenu en fonction des attentes des utilisateurs
- Définir le(s) parcours utilisateur(s) et les scénarios d'usage
- Cas pratique : réalisation d'un tri de cartes en groupe pour créer l'architecture d'une application (en rapport avec les projets du client)

## Conception d'une interface

- Les étapes de conception d'une interface (zoning, wireframe, maquettes graphiques, prototypes)

- Concevoir le système de navigation, organiser l'espace et établir une hiérarchie visuelle
- Atelier : Création d'un prototype papier pour une application (en rapport avec les projets du client)

## Intégration des éléments d'interface dans l'application (intégration front-end)

- Adapter l'interface d'une application à l'environnement dans lequel elle est utilisée (OS, appareil)
- Panorama sur les différentes tendances ergonomiques et UI kits (iOS, Material Design, Fluent/Fabric)
- Choisir une librairie ou un framework d'interface : quelques solutions à envisager (React, Angular, Vue.js, JQuery, Bootstrap...)

## Analyser une interface

- Présentation de 10 critères ergonomiques (heuristiques de Nielsen)
- Cas pratique : Analyse d'une interface existante à l'aide d'une check-list reprenant les critères étudiés

## Adopter une démarche d'amélioration continue

- Evolution et diversification des interfaces
- S'adapter aux changements techniques, esthétiques et sociétaux