Ergonomie et UX des logiciels

Filière : **UX, UI, Web design** Sous-filière : **UX**

RÉFÉRENCE	DURÉE	PRIX UNITAIRE HT
E-UX-L	**2 JOURS (14H)**	**1 490 €**

Objectifs pédagogiques

- Définir l'utilisabilité et décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs
- Analyser et modéliser les utilisateurs et leurs tâches
- Coconstruire une maquette en appliquant les principes de base de l'ergonomie
- Réaliser un audit ergonomique sur une interface existante

Public cible

Toute personne intervenant dans la conception et la maintenance des applications métier : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, analystes fonctionnels, graphistes, développeurs « front-end », etc

Pré-requis

Aucun prérequis nécessaire

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation.

Méthodes pédagogiques

60 % théorie / 60 % pratique

Programme de la formation

JOUR 1

Comprendre les enjeux de l'ergonomie des logiciels

- De l'ergonomie à l'UX Design : améliorer l'expérience utilisateur
- Rôle de l'ergonome dans la conception/refonte des produits
- Présentation de la norme ISO 9241-210
- Histoire de l'ergonomie

Intégrer l'ergonomie au développement produit

- Panorama des principales méthodes d'ergonomie
- Ergonomie dans un cycle en « V » et ergonomie AGILE
- Collaboration avec les parties prenantes : MOA, MOE, MUE
- Retour sur investissement (ROI) et indicateurs de performance (KPI)
- Vue panoramique des techniques UX
- **Études de cas**

Connaître et « modéliser » les utilisateurs

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
- L'approche quali/quanti et la mise au point de Personas
- Analyser et modéliser les tâches métier avec Xmind
- **Travaux pratiques** : compléter des fiches Persona, réaliser une Experience Map et construire un arbre de tâches

JOUR 2

Le Design centré utilisateurs pour IHM logicielles

- Les principes du Design Centré Utilisateur
- Les critères heuristiques « universels »
- Les spécificités des interfaces logicielles
- **Travaux pratiques** : Maquettage d'un écran avec l'application Balsamiq

L'analyse heuristique des logiciels

- La méthode de l'analyse heuristique : point forts, points faibles, ROI
- La grille LudoTIC d'analyse heuristique des Logiciels : présentation détaillée
- Illustration des critères par des exemples concrets
- **Travaux pratiques :** Mini-audit d'un logiciel existant à partir de la grille d'évaluation Ludotic

Les Tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale

- La différence entre expériences et tests
- Conseils pour l'organisation et l'analyse

Qualité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap, pour plus d'informations, c'est ICI

Programme mis à jour le **29 février 2024**