

Ergonomie de sites

Améliorer la qualité d'un site (Web ou mobile) dans une conception centrée utilisateur

3 jours / 21 heures Tarif inter **1700 € HT**

CODE: WM052 Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)



OBJECTIFS

- Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital
- S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital
- Inscrire la méthode ergonomique dans le Web design
- Tester et conduire un audit ergonomique pour suggérer des pistes d'amélioration

PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, créatifs, professionnels de la communication et du marketing.

PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte digitale.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



- Module Présentiel
- Accès à 50000 Tutos
- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique. De nombreux exercices sont réalisés grâce à des matrices et des logiciels collaboratifs. Témoignages vidéo, tests d'observation et analyses comparatives de sites rythment cette formation.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant / Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital

- Se familiariser avec la terminologie de l'ergonomie: définitions, normes, processus
- Appréhender les notions d'interface homme-machine (IHM) et d'expérience utilisateur (UX)
- Distinguer les notions d'interaction homme-machine et de charge cognitive
- Différencier les questions d'utilisabilité et d'accessibilité
- Intégrer les spécificités de la conception mobile: chartes OS, responsive Web design, Mobile First
- Identifier le métier et les tâches de l'ergonome

→ **Étude de cas: distinguer les aspects cognitifs et émotionnels d'une interface digitale interactive**

S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital

- Questionner l'utilité et la fonction principale d'une application logicielle
- Impulser ou participer à la création d'un registre de personas pour améliorer le "look and feel"
- Reconnaître la problématique du système d'information: contenus, architecture, navigation
- Identifier la logique ergonomique de l'interface: fonctionnalités, tâches, consignes, injonction
- Se familiariser avec les notions de patterns de l'interface utilisateur et ses représentations graphiques
- Intégrer et utiliser les règles des chartes d'interfaces iOS et Google Design

→ **Étude de cas: analyse d'applications Web et mobile du point de vue de l'ergonome**

Inscrire la méthode ergonomique dans le Web design

- Identifier les étapes de la méthodologie ergonomique pour le Web design: rough, zoning, wireframe, prototype
- Améliorer la lisibilité optique de l'interface utilisateur: gestion de l'espace visuel, typographies, divulgation des contenus
- Résoudre les problèmes de lisibilité perceptuelle de l'interface utilisateur: psychologie des formes, icônes, métaphores, proprioception
- Examiner le respect des grandes lois de l'ergonomie: feedbacks, lois de Hick et de Fitt, affordances

→ **Exercice: identifier et corriger des problèmes ergonomiques sur des interfaces existantes**

Tester et conduire un audit ergonomique pour suggérer des pistes d'amélioration

- Poser des hypothèses de travail en confrontant les objectifs aux résultats: analytics, qualitatifs, heuristiques
- Identifier les points d'amélioration: objectifs, architecture, navigation, interactions, interface, design visuel...
- Proposer et argumenter la création d'une charte d'interface stratégique en prolongement de la charte graphique
- Impulser une dynamique de tests et créer un laboratoire ergonomique au sein d'un service

→ **Exercice: réaliser un référentiel et une trame d'audit ergonomique**

PLANNING PARIS

14 au 16 janvier 2019	3 au 5 juillet 2019
>	>
18 au 20 mars 2019	18 au 20 septembre 2019
>	>
13 au 15 mai 2019	18 au 20 novembre 2019
>	>

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr