Ergonomie des applications et sites mobiles, améliorer l'expérience utilisateur
certification DiGiTT® à distance en option

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : EGO - Prix 2024 : 1 490€ HT

Aujourd'hui, avec le développement des tablettes et Smartphones, l'ergonomie des applications est un sujet incontournable pour les designers UX. Apres une revue des bases de l'ergonomie des IHM et des spécificités des interfaces mobiles, vous analyserez plusieurs interfaces mobiles pour en faire un audit. Enfin, vous appliquerez la démarche UX design pour étudier les utilisateurs et leurs besoins et proposer des maquettes d'interface mobile pertinentes et faciles à utiliser.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

Acquérir les concepts fondamentaux d'ergonomie

Savoir développer une interface mobile ergonomique

Appréhender la conception centrée sur l'utilisateur

Découvrir l'analyse heuristique des IHM mobiles

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Introduction et définition : qu'est-ce que l'ergonomie ?

- Définition de l'ergonomie. Pourquoi a-t-on besoin d'ergonomes ?
- Le rôle et les bénéfices de l'ergonomie.
- Normes d'utilisabilité ISO 9241-210.L'ergonomie à l'intersection de plusieurs disciplines.
- Introduire l'ergonomie dans le cycle de conception IHM.
- Le retour sur investissement de l'ergonomie.
- Waterfall, cycle en V, Agile : comment prendre en compte l'ergonomie ?
- Types d'intervention : conception ou correction.
- L'ergonomie et l'accessibilité : contrainte ou complémentarité ?

2) Concevoir une interface mobile ergonomique

- Spécificités des IHM mobiles : affichage, interactions, nouveaux publics et usages.
- Les problèmes courants d'ergonomie.
- Optimiser l'affichage mobile.
- Sites mobiles, Apps dédiées ou Responsive Design ?
- Les gestes du tactile, spécificités par système d'exploitation.
- Pointage : loi de FITTS.
- La navigation dans une interface mobile.

Exemple : Familiarisation avec l'ergonomie. Audit de différentes IHM présentant des problèmes d'ergonomie. Observation et identification des points à améliorer par les participants .

3) Étudier les utilisateurs, leurs tâches et le contexte

- Le fonctionnement cognitif humain.
- Impacts sur les IHM : couleurs, images, menus, icônes et règles pour les mobiles.

PARTICIPANTS

Toute personne dans le domaine de l'informatique concernée directement ou indirectement par la qualité des interfaces Homme-Machine.

PRÉREQUIS

Connaissances de base sur les systèmes d'exploitation mobiles et les interfaces d'un point de vue utilisateur.

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.

- La population cible : établir des Personas.
- Experience Map et contexte d’utilisation.
- Analyse des besoins et modélisation des tâches.

Travaux pratiques : Réalisation de Personas, Experience Map et arbres de tâches.

4) Maquetter une interface mobile

- Qu'est-ce que le maquettage ?
- Sketching, le maquettage basse fidélité.
- Le maquettage moyenne fidélité.
- Le maquettage haute fidélité.
- Les outils disponibles du marché.
- Les principes de conception d'une maquette en "Material Design".

Travaux pratiques : Conception d'interface à partir d'outils basse fidélité visuelle (Balsamiq, Wireframe Sketcher).

5) L'analyse heuristique des IHM mobiles

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI.
- Les critères heuristiques "universels".
- Méthodologie de l'analyse heuristique.
- Une grille d'analyse des IHM mobiles.
- Étude de grilles d'analyse et d'audit.

Travaux pratiques : Audit d'interfaces mobiles.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE	PARIS	LYON
2024 : 11 juil., 24 oct.	2024 : 04 juil., 17 oct.	2024 : 11 juil., 24 oct.