

OPTIMISER L'ERGONOMIE DE VOS APPLICATIONS

Durée

2 jours

Référence Formation

4-UX-OPT

Objectifs

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

Participants

Développeurs, Chefs de projet, Webmasters

Pré-requis

Une bonne connaissance de l'environnement web

PROGRAMME

- 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

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation

des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.