

## OPTIMISER L'ERGONOMIE DE VOS APPLICATIONS

<b>Durée</b>	<b>2 jours</b>	<b>Référence Formation</b>	<b>4-UX-OPT</b>
--------------	----------------	----------------------------	-----------------

### 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

### 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.
- Remise d'un support de cours.

### 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 et 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

#### CAP ÉLAN FORMATION

[www.capelanformation.fr](http://www.capelanformation.fr) - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : [contact@capelanformation.fr](mailto:contact@capelanformation.fr)

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

version 2024

- 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