

## 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

### 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.

## 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**

- 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



**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 2025