

## Optimiser l'ergonomie de vos applications



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- 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



### PUBLIC CONCERNÉ

- Développeurs, chefs de projet, webmasters



### PRÉREQUIS

- 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
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



### MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



### MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



### ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



### ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



### PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



### CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

# Optimiser l'ergonomie de vos applications

## 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