CROSSTHINK

Ergonomie UX interfaces web

Ergonomie UX interfaces web

Public et pré-requis

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

Objectifs

Apprendre les secrets d'un site Web ergonomique et d'une navigation intuitive, pour une User Experience optimale
- Maîtriser les fondements méthodologiques de l'Ergonomie Web
- S'entraîner à la pratique en manipulant divers outils tels que la grille d'analyse des interfaces Web

Moyens pédagogiques

•Présentation du formateur et du programme.
•Présentation et écoute de chacun de stagiaires.
•Apports didactiques pour apporter des connaissances communes.
•Mises en situation de réflexion sur le thème du stage et des cas concrets.
•Méthodologie d'apprentissage interactive et participative.
•Exercices et études de cas concrets.
•Temps d'échanges.
•Accompagnement pédagogique individualisé.

Formateur

Les formateurs de CROSSTHINK sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont en interne.

Suivi de l'execution et évaluation des résultats

•Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation / A distance
•Feuilles de présence.
•Documents supports de formation projetés.
•Mise à disposition du stagiaire des documents et supports de formation.
•Tout au long et/ou à l'issue de la formation : Evaluation des acquis des stagiaires via des exercices, des QCM, des QUIZZ, des mises en situation et/ou des cas pratiques.
•Enquête de satisfaction.
•Attestation de fin de formation.

Ergonomie UX interfaces web

EN BREF

3 jours

1690€

CONTACT

contact@crossthink.fr

04.83.43.47.48

PROCHAINES DATES

Nous consulter

CROSSTHINK

Ergonomie UX interfaces web

Programme

COMPRENDRE LES ENJEUX DE L'ERGONOMIE WEB
- De l'ergonomie à l'UX Design : améliorer l'expérience utilisateur
- Rôle de l'ergonome dans la conception/refonte des produits
- Présentation de la norme ISO 9241-210
- Exemples de « fails » ergonomique

INTÉGRER L'ERGONOMIE AU DÉVELOPPEMENT PRODUIT
- Panorama des principales méthodes d'ergonomie
- Ergonomie dans un cycle en « V » et ergonomie AGILE
- Collaboration avec les parties prenantes : MOA, MOE, MUE
- Retour sur investissement (ROI) et indicateurs de performance (KPI)
- Etudes de cas

MAÎTRISER LES USAGES DU WEB
- Contextes et modes d'utilisation : les visages du Web d'aujourd'hui
- Aspects fonctionnels : pages Web, menus, hypertexte, multimédia…
- Aspects stratégiques : marketing digital, réseaux sociaux, SEO…
- Revue de tendances UX/CX : material design, responsive design, design inclusif, design émotionnel, gamification…

ELABORER UNE VISION PROJET CENTRÉE SUR L'USAGER
Principes du Design Centré Utilisateur (UCD) : approches « Top-Down » et « Bottom-Up » Facteurs humains participant à la perception et l'utilisation des interfaces Web
- Règles fondamentales de conception et Standards Web
- Importance du contexte : pratiques, concurrence, opportunités
- La démarche « Design Thinking » et ses outils : ateliers de co- conception, notion de « Customer Journey » (parcours client)

MODÉLISER SES UTILISATEURS ET SCÉNARIOS D'USAGE
- Approche « quali » et « quanti » en ergonomie
- Techniques de recueil d'information : entretiens, questionnaires, observation de l'activité
- Techniques de modélisation : personas, arbres de tâches
- Appropriation par les équipes de conception/développement
- Travaux pratiques

MAQUETTER LES ÉCRANS D'UNE IHM WEB
- Choisir la maquette adaptée à son projet : Lo-Fi, Med-Fi, Hi-Fi
- Choisir un outil de maquettage/prototypage : Balsamiq, Axure, Photoshop, HTML…
- Concevoir des applis multi-supports : smartphone, tablette, desktop
- Documenter ses maquettes : guide de styles, spécifications IHM/GUI
- Travaux pratiques

AUDITER UN SITE INTERNET OU UNE APPLICATION MOBILE
- Best Practices et Checklists : intérêts et limites
- Mesure de l'accessibilité Web : principes, obligations légales (RGAA)
- Evaluation experte : point forts, points faibles, méthodologie
- Grille d'analyse heuristique du Web : présentation détaillée
- Travaux pratiques

RÉALISER UNE SESSION DE TESTS UTILISATEURS
- Guerilla, Lab, Remote Usability Testing… comment et quoi tester ?
- Apports de la méthode expérimentale
- Organisation, déroulement et analyse des résultats de tests

CROSSTHINK

Ergonomie UX interfaces web

- Recueil de données indirectes : A/B Testing, Logs, Web Analytics...
- Travaux pratiques

Certification