

## Programme de formation Ergonomie et UX des logiciels

### Durée

2 jours / 14 heures

### Objectifs pédagogiques

- Définir l'utilisabilité et décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs
- Analyser et modéliser les utilisateurs et leurs tâches
- Coconstruire une maquette en appliquant les principes de base de l'ergonomie
- Réaliser un audit ergonomique sur une interface existante

### Public

Toute personne intervenant dans la conception et la maintenance des applications métier : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, analystes fonctionnels, graphistes, développeurs « front-end », etc

### Pré-requis

Aucun prérequis nécessaire

### Méthodes pédagogiques

60 % théorie / 60 % pratique

### Profil intervenant

L'ensemble de nos formations sont animées par des formateurs expérimentés possédant une expérience terrain éprouvée.

### Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation.

## Programme

### JOUR 1

#### Comprendre les enjeux de l'ergonomie des logiciels

- 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
- Histoire de l'ergonomie

#### 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)
- Vue panoramique des techniques UX
- **Études de cas**

#### Connaître et « modéliser » les utilisateurs

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
- L'approche quali/quantitative et la mise au point de Personas
- Analyser et modéliser les tâches métier avec Xmind
- **Travaux pratiques** : compléter des fiches Persona, réaliser une Experience Map et construire un arbre de tâches

### JOUR 2

#### Le Design centré utilisateurs pour IHM logicielles

- Les principes du Design Centré Utilisateur
- Les critères heuristiques « universels »
- Les spécificités des interfaces logicielles
- **Travaux pratiques** : Maquettage d'un écran avec l'application Balsamiq

#### L'analyse heuristique des logiciels

- La méthode de l'analyse heuristique : point forts, points faibles, ROI
- La grille LudoTIC d'analyse heuristique des Logiciels : présentation détaillée
- Illustration des critères par des exemples concrets
- **Travaux pratiques** : Mini-audit d'un logiciel existant à partir de la grille d'évaluation Ludotoc

#### Les Tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale
- La différence entre expériences et tests
- Conseils pour l'organisation et l'analyse