

Analyse et ergonomie des IHM logicielles

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : AIL - Prix 2025 : 1 520 HT

Qu'il s'agisse d'écrans directement intégrés aux machines, d'écrans d'ordinateur, de tablettes tactiles ou de Smartphones, le but des interfaces reste de dialoguer avec un utilisateur et de répondre à ses besoins. Afin découvrir ces besoins et le rôle de l'ergonome, cette formation vous présentera des méthodes de design d'interface centré utilisateur, et vous fera découvrir les principes d'ergonomie essentiels pour concevoir et auditer une IHM.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre la finalité et les principes de l'ergonomie logicielle

Découvrir les standards et règles d'ergonomie dans plusieurs domaines

Faire l'analyse critique d'une interface et proposer des recommandations pour améliorer son ergonomie

Modéliser les profils utilisateurs d'une application

Réaliser le design et la dynamique d'une interface utilisateur

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 02/2024

1) Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie ?

- Définition de l'ergonomie.
- Pourquoi a-t-on besoin d'ergonomes ?
- Le rôle de l'ergonomie. Ergonomie et innovation.
- Normes d'utilisabilité ISO 9241.
- UX Design et "User experience". Composants de l'UX.
- Utilité, utilisabilité.
- Design émotionnel.

2) L'ergonomie dans le cycle de développement

- Le cycle de conception en V.
- Types d'intervention, conception ou correction.
- Le ROI de l'ergonomie.
- L'ergonomie en profondeur. Conception et structuration.
- Panorama des différentes méthodes d'ergonomie.
- L'ergonomie en contexte de méthodes Agiles et itératives.

Mise en situation : Familiarisation avec l'ergonomie. Observation et identification des points à améliorer sur des exemples concrets.

3) UCD Design centré utilisateurs, modéliser les utilisateurs

- Personas.
- Analyse de la tâche.
- Outils de modélisation. Mind Mapping (XMind).
- Entretiens avec les utilisateurs. Valider une structure de contenus : le tri de cartes.
- Maquettage : Quand faire une maquette IHM ? Maquettage vertical et maquettage horizontal.

PARTICIPANTS

Toute personne dans le domaine de l'informatique concernée directement ou indirectement par la qualité des interfaces Homme-Machine.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

- Basse, moyenne et haute fidélité des maquettes : outils du marché.

Travaux pratiques : Conception de personas.

Modéliser les tâches et structurer les éléments de l'interface.

4) Comprendre l'humain pour réaliser une IHM

- Fonctionnement cognitif humain : perception visuelle et compréhension. Ressources attentionnelles.

- Les niveaux d'expertise métier.

- Principes de base d'une bonne UX : gestion du temps, concepts d'affordance et de mapping, lois de Gestalt.

- Les couleurs. Utilisation des images et des icônes.

- Le contexte : environnement, mobilité, modalités d'interactions et guidelines.

- Menus, Widgets et raccourcis.

- Dialogue homme-machine : principes de Grice, maxims de Nielsen.

Travaux pratiques : Observation d'interfaces, identification des points à améliorer.

Maquettage d'une interface.

5) Evaluation : analyse experte/heuristique des logiciels

- Méthodologie de l'analyse experte à partir d'heuristiques.

- Les différentes catégories de critères d'analyse des IHM (contrôle, User Experience, gestion des erreurs, aide...).

- Passage en revue des critères sur des exemples.

Travaux pratiques : Audit d'IHM : application des grilles d'analyse proposées. Propositions de recommandations pour l'amélioration de l'ergonomie.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2025 : 02 oct., 04 déc.