

Formation : UX design et ergonomie pour tablettes et smartphones

Formation pratique - 3j - 21h00 - Réf. UXX

Prix : 1690 € H.T.



À l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de mettre en œuvre les principes clés d'ergonomie et d'UX Design (eXpérience Utilisateur) dans la conception ou l'amélioration d'interfaces tactiles (tablettes et smartphones), afin d'en optimiser l'attractivité et la navigation.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Comprendre le vocabulaire et les concepts clés de l'ergonomie et de l'UX design
- ✓ Connaître les exigences ergonomiques du développement d'applications sur les appareils tactiles
- ✓ Appréhender la conception centrée sur l'utilisateur
- ✓ Disposer d'une méthode de conception et d'évaluation d'interfaces mobiles : charte graphique, navigation, guidage...
- ✓ Découvrir l'analyse heuristique des IHM mobiles
- ✓ Connaître les bonnes pratiques pour conduire le cycle de maquettage d'une application Web compatible avec les mobiles

Public concerné

Webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites Web, UX designers...

Prérequis

Avoir une bonne connaissance du Web et de l'utilisation des supports mobiles.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

PARTICIPANTS

Webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites Web, UX designers...

PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance du Web et de l'utilisation des supports mobiles.

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.

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.

Programme de la formation

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

- Définition de l'ergonomie. Pourquoi a-t-on besoin d'ergonomes ?
- Le rôle et les bénéfices de l'ergonomie.
- L'ergonomie, l'UX Research, l'UX Design et l'UI Design.
- L'ergonomie et l'accessibilité : contrainte ou complémentarité ?
- Des normes ISO pour une base standardisée.
- Introduire l'ergonomie dans le cycle de conception.
- Compatibilité des méthodes UX avec le processus Agile.
- Types d'intervention : conception ou correction.

Échanges

Présentation de sites affichés sur mobile, d'Apps dédiées. Echanges d'expérience sur l'accessibilité, sur l'utilisation d'une application mobile...

2 Spécificités des IHM mobiles

- Affichage, interactions tactiles.
- L'évolution de l'utilisation des applications mobiles.
- Contraintes liées à l'usage mobile.
- Apps dédiées, une application pour chaque plateforme d'exploitation. Tendances.
- Application native. Tendances.
- Web App.
- Le Responsive Design.
- Les limites du site Web responsive : approche mobile first.
- Contraintes d'affichage, résolution d'écran, dimension en DPI, les coins et bord infinis.

3 Étudier les utilisateurs, leurs tâches et le contexte

- Le fonctionnement cognitif humain.
- La population cible : établir des Personas.
- Mécanismes psychologique des Personas.
- Buts, motivations et émotions de l'utilisateur.
- Experience Map et contexte d'utilisation.
- Analyse des besoins.
- Exemples de scénarios utilisateur.
- Modélisation des tâches : tri de cartes, arbre des tâches.

Travaux pratiques

Identification de Personas et plusieurs taches/scénarios d'interaction. Experience Map et arbres de tâches.

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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 participant 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.

4 Maquetter une interface mobile

- Qu'est-ce que le maquetage ?
- Sketching, le maquetage basse fidélité.
- Le maquetage moyenne fidélité.
- Le maquetage haute fidélité.
- Les outils disponibles du marché.
- Les principes de conception d'une maquette en "Material Design".

Travaux pratiques

Conception d'interface à partir d'outils basse fidélité visuelle (Balsamiq, Wireframe Sketcher).

5 Les critères d'ergonomie universels

- Les critères "universels" : simplicité, intuitivité, cohérence, sensation de contrôle, affordance.
- Les lois de la Gestalt.
- Mouvements oculaires sur IHM.
- Loi de FITTS.
- Loi de Hick.
- Ergonomie du contenu, sémantique, wording.
- Principe de coopération de Grice.

6 Ergonomie des IHM mobiles

- Menus mobiles.
- Textes lisibles, taille des polices.
- Zones d'information, zones d'interaction.
- Couleurs, images, une affaire de culture.
- Ergonomie des icônes mobiles, des widgets.
- Ergonomie des formulaires, gestion des erreurs, call-to-action.
- La navigation dans une interface mobile : surface d'affichage et quantité d'info.
- La navigation : navigation à tiroirs, à onglets.
- Gestion du temps.

Échanges

Présentation d'exemples de site mobiles et échanges.

7 L'analyse d'interface avec problèmes d'ergonomie

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI.
- Méthodologie de l'analyse heuristique.
- Une grille d'analyse des IHM mobiles.
- Étude de grilles d'analyse et d'audit.

Travaux pratiques

Audit de différentes interfaces sur Smartphones / tablettes présentant des problèmes d'ergonomie. Observation et identification des points à améliorer par les participants.

Dates et lieux

2026 : 15 juin, 28 sep., 2 déc.

2026 : 8 juin, 21 sep., 25 nov.