

Opleiding : Campus Atlas - UX ontwerp en website ergonomie

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. UXA

Prijs : 1830 € V.B.

NEW

Na afloop van de cursus kunnen de deelnemers een website ontwerpen of verbeteren om de gebruikerservaring te optimaliseren. Dit trainingsprogramma is gericht op medewerkers in de professionele branches die onder de OPCO Atlas vallen.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De belangrijkste concepten van website bruikbaarheid begrijpen
- ✓ Inzicht in methoden voor gebruikersonderzoek
- ✓ Informatie ontwerpen en organiseren voor een optimale ervaring in overeenstemming met normen
- ✓ Het gebruikerspad en de websitenavigatie optimaliseren
- ✓ De toegankelijkheid van je website verbeteren

Doelgroep

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites web...

Voorafgaande vereisten

Goede computer- en internetvaardigheden.

Praktische modaliteiten

Leer methodes

Om het leerproces te optimaliseren, kunnen op verzoek van de deelnemer e-learningmodules worden aangeboden voor en na de klassikale sessie of virtuele les.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites web...

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede computer- en internetvaardigheden.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 HTML en CSS, moderne, semantische websites bouwen - Vooropleiding

inhoud digitaal leren

- De basis van HTML.
- Een HTML-pagina structureren en organiseren.
- HTML opmaken met CSS.
- Semantische HTML gebruiken.
- Formulieren maken in HTML.

Digitale activiteiten

In deze online cursus leert u de basisbeginselen van HTML en CSS voor het ontwerpen van moderne websites. Deelnemers leren hoe ze een pagina kunnen structureren met tekst, media en interactieve elementen, hoe ze de id- en class-attributen kunnen gebruiken en hoe ze een initiële stylesheet kunnen maken. De cursus behandelt ook semantische HTML en de nieuwe functies van HTML5, voordat wordt afgesloten met het maken van een compleet en functioneel contactformulier.

2 Definities: wat is ergonomie? En UX-ontwerp?

- Definitie van ergonomie en gebruikerservaring.
- Waarom hebben we ergonomen nodig?
- De rol van ergonomie. Ergonomie en innovatie.
- Ergonomie op het kruispunt van verschillende disciplines.
- De grondbeginselen: cognitieve en organisatiepsychologie, communicatie en gebruikssociologie.
- Menselijke verwerking van informatie.
- Use cases met commentaar.

Praktisch werk

Use cases besproken met deelnemers.

3 Ergonomie in de ontwikkelingscyclus

- De V-ontwerpcyclus.
- Soorten interventie, ontwerp of correctie.
- Rendement op investering in ergonomie.
- Diepgaande ergonomie. Ontwerp en structurering.
- Overzicht van de verschillende ergonomiemethoden.
- Ergonomie, presentatie en comfort van het oppervlak.
- Een ergonomoom in een IT-bedrijf: welke vaardigheden, welke rol.
- ISO 9241-210 bruikbaarheidsnormen: definitie van effectiviteit, efficiëntie en tevredenheid.
- Ergonomie in de context van Agile en iteratieve methoden.
- B-to-B- en B-to-C-interfaces: wat zijn de verschillen op het gebied van ergonomie en interfacekwesties?
- Thin client- en webtechnologieën: wat zijn de verschillen op het gebied van bruikbaarheid?
- De basis leggen voor het project: verschillende kaders.

Praktisch werk

De basis leggen voor het project: verschillende kaders.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

4 Eindgebruikers van modelleringssoftware

- ISO-norm 9241-210: modellering van gebruikers, de taak en de interactiecontext.
- Welke gegevens moeten we verzamelen over gebruikers: antropometrische, sociologische en psychologische aspecten?
- Rekening houden met gebruikers met speciale behoeften: inclusie en toegankelijkheid.
- Kwalitatieve gegevensverzameling: focusgroepen, interviews, veldwaarnemingen, enz.
- Kwantitatieve gegevensverzameling: enquêtes.
- Inzicht in de context van interactie met het toekomstige product.
- Resultaten formaliseren: persona's.
- Informatiearchitectuur: welke formulering en welke organisatie?
- Kaarten sorteren.

Praktisch werk

Opstellen van proto persona's voor een typisch project dat aan de deelnemers wordt voorgesteld.

5 Ideeënvorming en conceptie: ontwerpdenken

- De gebruikerservaring in het hart van de digitale overgangsstrategie.
- Ergonomie en verandermanagement.
- Innovatie "technologiedreven" en "gebruikersgedreven".
- Workshops over projectmanagement en gebruikersmanagement: wat zijn de verschillen?
- Het dubbele diamantmodel van serviceontwerp.
- Design thinking-technieken (Chinees portret, ervaringskaart, gebruikersreis, moodboard, enz.)

Praktisch werk

Een design thinking-sessie plannen voor een typisch project dat aan de deelnemers wordt voorgesteld.

6 Gebruikersgericht ontwerp voor softwareontwikkeling

- Hoe moet informatie op het scherm worden gepresenteerd? Visuele organisatie.
- Menselijk leren. Gestaltwetten.
- Duidelijkheid van criteria.
- De kleuren. Het gebruik van afbeeldingen en pictogrammen.
- De basisprincipes van digitale toegankelijkheid
- De weergave en het wijzigen van de grootte van vensters beheren.
- Menu's, widgets en snelkoppelingen.
- De wet van Fitts en de wet van Hick.
- Mens-machine dialogen. Grice-principes.
- Inhoud en semantiek. De stelregels van Nielsen.
- Het belang van een startscherm of dashboard.
- Grafisch ontwerp: skeuomorfisme, plat ontwerp, materiaalontwerp.
- De specifieke kenmerken van mobiele HMI: weergave en gebruik.
- Formaliseren van gebruikerstaken en navigatie met Xmind.
- Het formaliseren van "as is" en "to be" scenario's: ervaringskaarten.

Praktisch werk

Het maken van ervaringskaarten "as is" en "to be" voor een typisch project dat aan deelnemers wordt voorgesteld.

7 Interfaceontwerp

- Horizontale versus verticale lay-out.
- Lage, gemiddelde en hoge getrouwheid.
- Belangrijkste tools voor het modelleren van interfaces.

Praktisch werk

Maken van interface mock-ups voor een typisch project dat aan de deelnemers wordt voorgesteld.

8 Audit van bestaande interfaces

- Ergonomische audit.
- Digitale toegankelijkheidsaudit.
- Gebruikerstests.
- Indirecte gegevensverzameling: analyse, A/B-testen .

Praktisch werk

Audit van een bestaande interface met behulp van speciale rasters.

9 UX-ontwerp en interface-ergonomie - Post-training digitale leerinhoud

- Wat is UX-ontwerp?
- Analyse van gebruikersbehoeften.

Digitale activiteiten

Deze online cursus introduceert de grondbeginselen van UX-design en leert je hoe je effectieve gebruikerservaringen creëert.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 23 juni, 6 okt., 8 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 16 juni, 29 sep., 1 dec.

LILLE

2026 : 23 juni, 6 okt., 8 dec.