

Opleiding : Campus Atlas - UX-ontwerp en ergonomie voor tablets en smartphones

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. UXB

Prijs : 1830 € V.B.

NEW

Na afloop van de cursus kunnen de deelnemers een mobiele interface 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:

- ✓ Inzicht in de belangrijkste concepten van bruikbaarheid aangepast aan websites voor tablets en smartphones
- ✓ Gebruikershandelingen begrijpen om ergonomie te optimaliseren (lezen of interactie)
- ✓ Informatie ontwerpen en organiseren voor een optimale ervaring op mobiele apparaten
- ✓ De reis van de gebruiker optimaliseren, met name wat betreft houding
- ✓ Verbetering van de specifieke toegankelijkheid van mobiele tools voor het raadplegen van de website

Doelgroep

Voor OPCO Atlas leden: webmasters, webdesigners, digitale projectmanagers, grafisch ontwerpers, website ontwerpers, etc.

Voorafgaande vereisten

Goede computer- en internetvaardigheden.

DEELNEMERS

Voor OPCO Atlas leden: webmasters, webdesigners, digitale projectmanagers, grafisch ontwerpers, website ontwerpers, etc.

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 vakken 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.

Praktische modaliteiten

Praktisch werk

Casestudies en praktische oefeningen.

Leer methodes

60% pratique – 40% théorie. Pour optimiser le parcours d'apprentissage, des modules e-learning peuvent être fournis avant et après la session présentielle ou la classe virtuelle, sur simple demande du participant.

Opleidingsprogramma

1 UX-ontwerp en interface-ergonomie - Digitale leerinhoud voor trainingen

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

Digitale activiteiten

deze online cursus introduceert de grondbeginselen van UX design en leert hoe je effectieve gebruikerservaringen ontwerpt. Deelnemers begrijpen de principes van ergonomie, de aanpak en de voordelen van gebruikersgericht ontwerp.

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.
- Commentaar op use cases met betrekking tot mobiele interfaces.

Workshop storytelling

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 ergonoom 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.
- Van WIMP (Windows, Pictogrammen, Menu's, Wijzers) interactie naar aanraking.
- Mobiele gebeurtenissen (aanraken, multi-touch, slepen, scrollen, enz.).
- Impact van lichaamshouding bij interactie met een app op een smartphone of tablet.
- De basis leggen voor het project: verschillende kaders.

Praktisch werk

Elevator pitch voor een typisch project voorgesteld aan de deelnemers.

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 mobiele en tactiele interfaces

- Hoe moet informatie op een scherm worden gepresenteerd? Visuele organisatie op kleine interfaces.
- Menselijk leren. Gestaltwetten.
- Duidelijkheid van criteria.
- De kleuren. Het gebruik van afbeeldingen en pictogrammen.
- De basisprincipes van digitale toegankelijkheid.
- Toegankelijkheid en smartphones: TalkBack en VoiceOver
- 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.
- Mobiele technologieën: wat te kiezen tussen responsives, native apps en WPA?
- Benut de rijkdom van de mobiele telefoon: gyroscoop, versnellingsmeter, gesprekken, enz.
- 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 mock-ups van smartphone- of tabletinterfaces voor een typisch project dat aan de deelnemers wordt voorgesteld.

8 Audit van bestaande interfaces

- Ergonomische audit.
- Digitale toegankelijkheidsaudit.
- Gebruikerstests.
- Indirecte gegevensverzameling: analyses, A/B-tests.

Praktisch werk

Audit van een smartphone- of tabletinterface met speciale rasters.

9 Samenvatting en evaluatie van leren

- Invoerbalans.
- Evaluatie van aanvullende hulpmiddelen en bronnen.
- Presentatie van best practices om verder te gaan.

Praktisch werk

Laatste MCQ. Zelfbeoordeling van vaardigheden (pre-post vergelijking). Vrije discussie over specifieke projecten of behoeften. Tevredenheidsvragenlijst en uitreiking van certificaten.

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

- Informatiearchitectuur.

Digitale activiteiten

Deze online cursus presenteert UX-ontwerptechnieken voor het creëren van een duidelijke en vloeiende informatiearchitectuur voor gebruikers.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

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

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 9 juni, 22 sep., 24 nov.

LILLE

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