

Formation : UX design et ergonomie des sites Web

certification DiGiTT® à distance en option

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

Prix : 2020 CHF H.T.

★★★★☆ 4,5 / 5

BEST

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'un site web, afin d'en optimiser la navigation et la performance.

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
- ✓ Évaluer un site web dans une démarche centrée utilisateur
- ✓ Appréhender les normes et techniques existantes pour améliorer la qualité des interfaces
- ✓ Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM
- ✓ Effectuer l'audit qualité d'une interface Web selon des critères ergonomiques spécifiques
- ✓ Mettre en œuvre une démarche d'amélioration continue face aux évolutions techniques, sociétales et réglementaires

Public concerné

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

Prérequis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'Internet.

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 de l'outil informatique et d'Internet.

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.

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Des exemples seront analysés collectivement. Des ateliers de conception, maquettage et audit seront réalisés.

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 Définitions, enjeux et principes

- La psychologie cognitive, le fonctionnement cognitif, la mémorisation et l'apprentissage.
- Ergonomie et UX. Définition de Don Norman.
- Rôle et intégration dans le cycle de développement.
- Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI).
- Lois et principes en ergonomie : Fitts, Hick-Hyman, Miller, Doherty, etc.
- Les grandes figures du monde de l'ergonomie et UX.
- Techniques d'ergonomie.

Exemple

Présentation de produits à faible ergonomie. Calcul de ROI.

2 La modélisation des utilisateurs

- Recueil d'informations : entretiens, étude contextuelle, observation utilisateurs, questionnaires...
- Recueil d'informations : focus groups, tri de cartes...
- Recueil de données : A/B Testing, Eye and Mouse Tracking, Web Analytics.
- Différences avec les études marketing.
- Les livrables : persona, experience map, arbre des tâches, cartes mentales.

Travaux pratiques

Identifier les personas d'une application Web et leurs tâches principales.
Conception d'un persona.

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.

3 Le maquettage

- Distinguer prototypage horizontal et vertical, portail et application.
- Classification des parcours utilisateur (principaux, secondaires).
- Les niveaux de maquettage : basse/moyenne/haute-fidélité. L'intérêt du wireframe, du papier, des thèmes.
- Technique du « mobile first », « responsive/adaptive design ».
- Présentation du User Centered Design : maximisation du feed-back utilisateur.
- Intégration du graphisme, aspect esthétiques et hédoniques, gestion des émotions, gamification.
- Philosophies de design : « material design, minimalist design, skewmorphism », etc.
- Logiciels : Figma, Adobe XD, Balsamiq, Axure... Heuristiques : widgets, layout, verticalisation des interfaces.

Travaux pratiques

Maquetter les écrans d'une application Web d'après un cahier des charges.

4 Evaluer les IHM Web

- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking.
- L'évaluation en ergonomie de conception/correction.
- Audit expert : grilles d'évaluation Web.
- Critères de Bastien Scapin.
- Heuristiques de Jakob Nielsen.
- Lois de Gestalt.

Travaux pratiques

Audit d'une interface Web existante.

5 Les tests utilisateur

- Description d'un protocole de test utilisateur.
- Recrutement des utilisateurs.
- Déroulé du test et debriefing, lieux et timing.
- Les types de tests : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing.
- Les pratiques à éviter.
- Les questionnaires d'évaluation.
- Livrables et KPI.

Travaux pratiques

Réalisation d'un test utilisateur sur une application web avec débriefing et livrables.

6 Les spécificités du Web

- Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité.
- Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations.
- Webographie, Bibliographie.

Démonstration

Illustrations tout au long de la formation sur des sites Web actuels.

Options

Certification : 190€ HT

La certification DiGiTT® est en option lors de l'inscription à cette formation et s'articule en 3 étapes : le passage d'un Diag® avant la formation, l'accès à une digithèque permettant l'apprentissage des concepts et notions pour chaque compétence digitale, puis le passage de l'examen de certification. Celui-ci se compose d'un test de 90 min disponible en anglais et en français. Le résultat atteste de votre niveau de compétences sur 1000 points (débutant, intermédiaire, avancé, expert). Le seul suivi de cette formation ne constitue pas un élément suffisant pour garantir un score maximum à l'examen. La planification de ce dernier et son passage s'effectuent en ligne dans les 4 semaines qui suivent le début de votre session.

L'option de certification se présente sous la forme d'un voucher ou d'une convocation qui vous permettra de passer l'examen à l'issue de la formation.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 8 avr., 20 mai, 24 juin, 29 juil., 29 juil.,
26 août, 9 sep., 14 oct., 14 oct., 25 nov., 9 déc.

LAUSANNE

2026 : 20 mai, 9 sep., 25 nov.

GENÈVE

2026 : 20 mai, 9 sep., 25 nov.