

Formation : Sensibilisation à l'accessibilité numérique

Formation pratique - 1j - 7h00 - Réf. SWB
Prix : 890 CHF H.T.

NEW

À l'issue de la formation, le participant sera capable de prendre en compte l'accessibilité numérique dans le développement d'applications web ou mobiles.

Objectifs pédagogiques

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

- ✓ Appréhender les différents types de handicaps et les problèmes rencontrés sur les applications web et mobiles
- ✓ Comprendre les enjeux et l'intérêt des normes d'accessibilité
- ✓ Acquérir un vocabulaire de base pour dialoguer avec les professionnels du sujet
- ✓ Identifier des problèmes rencontrés

Public concerné

Toute personne souhaitant mieux appréhender le domaine de l'accessibilité numérique.

Prérequis

Aucun.

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Des études de cas et exercices pratiques pour ancrer la démarche dans les esprits.

Méthodes pédagogiques

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.

PARTICIPANTS

Toute personne souhaitant mieux appréhender le domaine de l'accessibilité numérique.

PRÉREQUIS

Aucun.

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 UX design et ergonomie des interfaces – OPTION digital learning préformation

- Architecture de l'information.

Activités digitales

Cette formation en ligne présente les techniques d'UX design pour créer une architecture d'information claire et fluide pour des utilisateurs.

2 Introduction à l'accessibilité numérique

- Définition de l'accessibilité numérique.
- Contexte historique et sociétal : inclusion et droits fondamentaux.

Travaux pratiques

Tour de table. Échange : qu'est-ce que le mot "handicap" évoque pour vous ?
Mini débat : pourquoi l'accessibilité concerne tout le monde ?

3 Typologies d'handicaps et impacts numériques

- Besoins spéciaux et notion de "situation de handicap".
- Présentation des handicaps visuels, auditifs, moteurs, cognitifs.
- Impact de ces handicaps sur l'usage d'un site web ou d'une application.
- Notions de barrières numériques (navigation, lecture, interaction).

Travaux pratiques

Simulation de lecture difficile pour un handicap cognitif (exemple : texte sans ponctuation, ou textes avec lettres inversées). Mise en situation rapide (accéder à une page web les yeux bandés en utilisant un lecteur d'écran).
Démonstration en direct de technologies d'assistance (ex : NVDA, VoiceOver).

4 Cadre légal et obligations

- Convention de l'ONU, loi française de 2005, décret de 2019.
- Obligations pour le secteur public et privé.
- Décret Accessibilité numérique du 24 juillet 2019.
- Directive européenne et contexte international actuel.

Travaux pratiques

Analyse collective d'un cas réel de mise en conformité (site d'administration ou grande entreprise).

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.

5 Référentiel techniques d'accessibilité

- WCAG 2.1, WAI, RGAA v4, AccessiWeb, RAweb.
- Présentation des 4 principes : perceptible, utilisable, compréhensible, robuste.

Travaux pratiques

Présentation illustrée des critères majeurs. Mini-jeu : "Vrai ou faux" sur les exigences du RGAA.

6 Atelier pratique : analyse de conformité et restitution

- Lecture des 13 thématiques du RGAA.
- Application concrète sur un site web ou une maquette.

Travaux pratiques

Cas pratique : audit express d'un site web (ou capture d'écran) en utilisant plusieurs plug-ins (analyse des contrastes de couleurs, analyse des balises Headings...). Travail en sous-groupes : identification d'écarts et formulation de recommandations.

7 Synthèse et évaluation des acquis

- Bilan des apports.
- Revue des outils et ressources complémentaires.
- Présentation de bonnes pratiques pour aller plus loin.

Travaux pratiques

QCM final de validation. Auto-évaluation des compétences (comparatif pré/post). Échanges libres autour de projets ou besoins spécifiques. Questionnaire de satisfaction et remise des attestations.

8 UX design et ergonomie des interfaces – OPTION digital learning post-formation

- Analyse des besoins des utilisateur.

Activités digitales

Cette formation en ligne apprend à analyser les besoins des utilisateurs : mener des entretiens et observations, créer des personas, cartographier les parcours utilisateurs et définir les challenges. Des travaux pratiques guideront les participants dans l'identification des problématiques et la sélection des meilleures solutions.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 2 avr., 25 juin, 8 oct., 17 déc.