

Diseño UX y ergonomía de sitios web

Certificación DiGiTT® remota opcional

Curso práctico de 3 días - 21h
Ref.: IHM - Precio 2025: 1 560€ sin IVA

Al finalizar el curso, los estudiantes serán capaces de aplicar los principios clave de la ergonomía y el diseño UX (User Experience) al diseño o mejora de un sitio web, con el fin de optimizar la navegación y el rendimiento.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Al término de la formación, el alumno podrá:

Comprender el vocabulario y los conceptos clave de la ergonomía y el diseño UX.

Evaluación de un sitio web con un enfoque centrado en el usuario

Comprender las normas y técnicas existentes para mejorar la calidad de las interfaces

Modelización de usuarios y tareas relacionadas con una aplicación Web para adaptar su interfaz gráfica de usuario

Realizar una auditoría de calidad de una interfaz web según criterios ergonómicos específicos.

Aplicar un enfoque de mejora continua frente a la evolución técnica, social y reglamentaria.

Los ejemplos se analizarán colectivamente. Se celebrarán talleres de diseño, maquetas y auditoría.

CERTIFICACIÓN

La certificación DiGiTT® está disponible como opción al inscribirse en esta formación y se estructura en tres fases: realización de un Diag® previo a la formación, acceso a una digiteca para el aprendizaje de los conceptos y nociones correspondientes a cada competencia digital, y realización del examen de certificación. Esta prueba de 90 minutos está disponible en inglés y en francés, y acredita su nivel de competencias en una escala de 1 000 puntos (principiante, intermedio, avanzado, experto). La sola participación en esta formación no garantiza la obtención de la puntuación máxima en el examen. La programación y realización del examen se efectúan en línea dentro de las cuatro semanas siguientes al inicio de su sesión.

PROGRAMA

última actualización: 05/2024

1) Definiciones, cuestiones y principios

- Ergonomía y UX. Definición de Don Norman.
- Función e integración en el ciclo de desarrollo.
- Medición del rendimiento (KPI) y retorno de la inversión (ROI).
- Las figuras más destacadas del mundo de la ergonomía y la UX.
- Técnicas de ergonomía.
- Leyes y principios de la ergonomía: Fitts, Hick-Hyman, Miller, Doherty, etc.
- Psicología cognitiva, funcionamiento cognitivo, memorización y aprendizaje.

Ejemplo : Presentación de productos poco ergonómicos. Cálculo del ROI.

2) Las especificidades de la Web

- Contextos y usos: digitalización, movilidad, accesibilidad.

PARTICIPANTES

Webmasters, diseñadores web, gestores de proyectos digitales, artistas gráficos, diseñadores de sitios web, diseñadores de UX.

REQUISITOS PREVIOS

Buenos conocimientos de informática e Internet.

COMPETENCIAS DEL FORMADOR

Los expertos que imparten la formación son especialistas en las materias tratadas. Han sido validados por nuestros equipos pedagógicos, tanto en el plano de los conocimientos profesionales como en el de la pedagogía, para cada curso que imparten. Cuentan al menos con entre cinco y diez años de experiencia en su área y ocupan o han ocupado puestos de responsabilidad en empresas.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

El formador evalúa los progresos pedagógicos del participante a lo largo de toda la formación mediante preguntas de opción múltiple, escenificaciones de situaciones, trabajos prácticos, etc. El participante también completará una prueba de posicionamiento previo y posterior para validar las competencias adquiridas.

MEDIOS PEDAGÓGICOS Y TÉCNICOS

- Los medios pedagógicos y los métodos de enseñanza utilizados son principalmente: ayudas audiovisuales, documentación y soporte de cursos, ejercicios prácticos de aplicación y ejercicios corregidos para los cursillos prácticos, estudios de casos o presentación de casos reales para los seminarios de formación.
- Al final de cada cursillo o seminario, ORSYS facilita a los participantes un cuestionario de evaluación del curso que analizarán luego nuestros equipos pedagógicos.
- Al final de la formación se entrega una hoja de presencia por cada media jornada de presencia, así como un certificado de fin de formación si el alumno ha asistido a la totalidad de la sesión.

MODALIDADES Y PLAZOS DE ACCESO

La inscripción debe estar finalizada 24 horas antes del inicio de la formación.

ACCESIBILIDAD DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

¿Tiene alguna necesidad específica de accesibilidad? Póngase en contacto con la Sra. FOSSE, interlocutora sobre discapacidad, en la siguiente dirección psh-accueil@orsys.fr para estudiar de la mejor forma posible su solicitud y su viabilidad.

- Aspectos funcionales: sitios, páginas, hipervínculos, multimedia, animaciones.
- Webografía, Bibliografía.

Trabajo práctico : Ilustraciones a lo largo del curso en páginas web actuales.

3) Modelización de usuarios

- Recopilación de información: entrevistas, estudios contextuales, observación de usuarios, cuestionarios, etc.
- Diferencias con la investigación de mercado.
- Entregables: persona, mapa de experiencia, árbol de tareas, mapas mentales.
- Recogida de información: grupos focales, clasificación de tarjetas, etc.
- Recogida de datos: Pruebas A/B, seguimiento ocular y del ratón, analítica web.

Trabajo práctico : Identificar los personajes de una aplicación Web y sus principales tareas.

Diseñar un personaje.

4) Modelización

- Distinguir entre prototipos horizontales y verticales, portales y aplicaciones.
- Niveles de maquetación: baja/media/alta fidelidad. Las ventajas de los wireframes, el papel y los temas.
- Software: Figma, Adobe XD, Balsamiq, Axure, etc. Heurística: widgets, maquetación, verticalización de interfaces.
- Técnica "Mobile first", "responsive/adaptive design".
- Presentación del diseño centrado en el usuario: maximizar las opiniones de los usuarios.
- Integración de aspectos gráficos, estéticos y hedónicos, gestión de emociones, gamificación.

Trabajo práctico : Clasificación de los recorridos de los usuarios (primario, secundario).

5) Evaluación en diseño/corrección ergonómica.

- Auditoría experta: rejillas de evaluación web.
- Recogida directa de datos: cuestionario posttest, evocación, seguimiento ocular.
- Criterios de Bastien Scapin.

Demostración : Leyes de la Gestalt.

FECHAS

Contacto