

Opleiding : Gebruikerservaring, state of the art en trends in ergonomie en HMI

optionele DiGiTT®-certificering op afstand
seminarie - 2d - 14u00 - Ref. IUT
Prijs : 1850 € V.B.



Na het analyseren van de uitdagingen en het identificeren van het rendement van User Experience (UX) en interfaces in het digitale tijdperk, presenteert dit seminar de belangrijkste trends die gevolgd moeten worden, zoals emotioneel ontwerp, gamification, Serious Games, Wearable Computing, augmented reality en ooggestuurde interfaces.

Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Het meten van de uitdagingen en ROI van een "gebruikersgerichte" benadering
- ✓ Inzicht in de evolutie van technologieën en innovatie "gericht op toepassingen"
- ✓ De mate van volwassenheid van uw organisatie beoordelen met betrekking tot de UX-aanpak
- ✓ Weten hoe je een "gebruikersgerichte" interventie plant
- ✓ Inzicht in de huidige trends op het gebied van mens-machine interactie en het gebruik van technologie

Doelgroep

Beslissers, managers, marketingmanagers en IT-directeuren.

Voorafgaande vereisten

Goede kennis van de componenten van een informatiesysteem.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Beslissers, managers,
marketingmanagers en IT-
directeuren.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede kennis van de componenten
van een informatiesysteem.

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 Inleiding: context, definities en problemen

- De IT-markt en de behoefte aan ergonomie.
- De eerste stappen in ergonomie: van Taylorisme naar werkstations, via het militaire veld.
- Van "menselijke factoren" naar "menselijke actoren": de gebruiker centraal stellen in het proces.
- User Experience: heden en toekomst van het vakgebied, beroepsprofielen, vaardigheden en kwalificaties.
- Gebruikerservaring en ontwerp: overeenkomsten en verschillen.
- Gebruikerservaring en marketing: overeenkomsten en verschillen.
- ISO 9241: het referentiekader in termen van aanpak en metriek.
- Wie is vandaag de "consument" van technologie? En morgen? Generatie Y en digital natives.
- De impact van technologie op ons dagelijks leven: internet, smartphones, sociale netwerken en videogames.
- Hoe kunnen we de doelpopulatie voor een IT-product identificeren? Technieken voor gebruikersmodellering.

2 Innovatie begrijpen, anticiperen op de toepassingen van morgen

- Van innovatie gericht op technologie naar innovatie gericht op gebruikersbehoeften.
- Voorbeelden van succesvolle en onsuccesvolle innovaties: analyse in termen van gebruik.
- De Artefact-Task-cyclus opnieuw instellen: mensen weer centraal stellen in het proces, de ontwikkeling van IT-producten rationaliseren.
- Een klant overtuigen om te innoveren: de Return on Investment van de gebruikerservaring van BtoB naar BtoC.
- Het UX-volwassenheidsniveau van een organisatie beoordelen: bent u klaar om de sprong te wagen?
- Innovatie en terughoudendheid om te veranderen: hoe kan UX je helpen dit te overwinnen?
- De gebruiker centraal stellen: design thinking.
- Use Cases en voorbeelden van innovatie als onderdeel van een [[gebruikersgerichte]] aanpak.

3 De evolutie van mens-machine-interfaces: waar gaan we naartoe?

- Van skeuomorfisme tot flat design: grafische trends in interfaces.
- Web 1.0/Web 2.0: wat verandert er op het gebied van weergave en mens-machine-interactie.
- Web voor iedereen: de uitdagingen van webtoegankelijkheid en de geldende normen in Frankrijk en daarbuiten.
- Van Apple naar Google: material design.
- Ontwerpen voor mobiel: eerst mobiel of alleen mobiel? Responsive sites of native applicaties?
- Web 3.0: van het Semantisch Web tot het Internet der Dingen, wat staat ons te wachten in de nabije toekomst?
- Van GUI (Graphical User Interfaces) naar NUI (Natural User Interfaces): gebareninteractie (leapmotion, kinect...).
- Van GUI's (Graphical User Interfaces) naar NUI's (Natural User Interfaces): steminteractie (Siri, OK Google...).
- Kunstmatige intelligentie en chatbots: wat voor UX?

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 De trends van het digitale tijdperk: technologie en toepassingen van morgen

- UX en Big Data: hoe geef je deze massa informatie weer en hoe gebruik je die?
- Emotioneel ontwerp: weten hoe je de gebruiker moet raken om onvergetelijk te worden.
- Persuasive Design: effectieve communicatie gebruiken om te overtuigen.
- Gamification en Serious Games: interactie leuk en meeslepend maken om leren en productiviteit te stimuleren.
- Virtual/Augmented Reality: technologie en toepassingen (Oculus Rift, Google Glass, hologrammen, smart cities, etc.).
- Wearable Computing: wanneer computers opgaan in onze kleding en accessoires. Lichaamsprojecties.
- Eye-tracking: een computer besturen met je ogen, tussen innovatie en angst voor [[Big Brother]].
- Brain-Computer Interaction, of besturing door gedachten: van de gehandicapte omgeving tot futuristische interacties.

5 De gebruikerservaring meten

- Key Performance Indicators: hoe meet je de ROI van een bruikbaarheidsinterventie?
- B2B- en B2C-producten: wat zijn de verschillen in termen van gebruikerservaring en KPI's?
- Quick wins versus diepgaande interventies.
- Meten van meningen en attitudes: methodologie.
- Gedrag meten in het laboratorium: gebruikerstesten. Basismethoden en geavanceerde technieken (eyetracking)
- Gedrag meten "in het echte leven": analytics en bugs in de code.
- Iteratieve aanpak en voortdurende verbetering van UX: het Amerikaanse model.
- Use Cases en voorbeelden van projecten die de gebruikersonderzoeksbenadering gebruiken.
- Volgende stappen: benoem een UX-kampioen in je bedrijf en bepaal een traject.

Opties

: 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.

De certificeringsoptie wordt aangeboden in de vorm van een voucher of een uitnodiging waarmee u na afloop van de opleiding het examen kunt afleggen.

Data en plaats

2026 : 31 maa., 23 juni, 29 sep., 17 nov.

2026 : 31 maa., 23 juni, 29 sep., 17 nov.