

# Formation : Campus Atlas - Développer et coder des sites web accessibles

*Cours pratique - 2j - 14h00 - Réf. SWC*

*Prix : 1370 € H.T.*

NEW

À l'issue de la formation, le participant sera capable de développer des sites conformes aux recommandations des référentiels d'accessibilité numérique (WCAG ou RGAA). Ce programme de formation est destiné aux salariés des branches professionnelles relevant de l'OPCO Atlas.

## Objectifs pédagogiques

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

- ✓ Définir ce qu'est l'accessibilité numérique et la distinguer des autres domaines connexes : ergonomie, qualité...
- ✓ Connaître les normes d'accessibilité numérique : règles internationales (WCAG) et référentiel général (RGAA)
- ✓ Concevoir un code conforme aux règles d'accessibilité
- ✓ Débuguer un code non-accessible
- ✓ Savoir intégrer les règles d'accessibilité dans ses habitudes de développement
- ✓ Être capable de dialoguer avec des consultants en accessibilité en cas d'audit

## Public concerné

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : développeurs web, intégrateurs...

## Prérequis

Avoir suivi la formation "Sensibilisation à l'accessibilité numérique" et disposer de connaissances avancées dans le développement de sites web.

## PARTICIPANTS

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : développeurs web, intégrateurs...

## PRÉREQUIS

Avoir suivi la formation

"Sensibilisation à l'accessibilité

numérique" et disposer de

connaissances avancées dans le

développement de sites web.

## 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 études de cas et exercices pratiques.

### 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.

## 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 - Contenu digital learning

#### préformation

- Analyse des besoins des utilisateurs.

#### 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.

### 2 Comprendre l'accessibilité numérique

- Définitions : accessibilité numérique, ergonomie, qualité, design universel.
- Enjeux humains, légaux, techniques et éthiques.
- Présentation de cas concrets de situations de handicap.

#### Travaux pratiques

Quiz interactif "accessibilité ou ergonomie?". Tour de table : perception initiale de l'accessibilité. Brainstorming sur les enjeux métiers.

### 3 Panorama des normes et référentiels

- WCAG (principes POUR – Perceptible, Utilisable, Compréhensible, Robuste).
- RGAA : structure, articulation avec WCAG, 13 thématiques, critères, niveaux.
- Obligations légales en France (décret 2019, loi 2005).
- Dernières évolutions législatives (European Accessibility Act et Norme EN 301 549).

#### Travaux pratiques

Lecture commentée de critères WCAG/RGAA. Étude de cas : analyse d'une déclaration d'accessibilité.

## 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](mailto:psh-accueil@orsys.fr).

#### 4 Bases du code accessible (HTML/CSS)

- Titres, listes, balises HTML structurantes (nav, main, section, article...).
- Textes alternatifs pour les images.
- Bonnes pratiques de contraste, lisibilité et mise en page.

##### Travaux pratiques

Revue critique d'un code HTML non accessible. Correction en binôme d'un extrait de code (apport de structure sémantique).

#### 5 Accessibilité des composants d'interaction

- Étiquettes de champs, regroupement logique, messages d'erreur.
- Accessibilité des boutons, liens, menus déroulants.
- Règles de focus, navigation clavier.

##### Travaux pratiques

Atelier pratique : audit d'un formulaire non accessible. Amélioration en direct via des snippets HTML et ARIA.

#### 6 Déboguer un code non accessible

- Outils d'inspection : Lighthouse, Wave, Firefox DevTools.
- Simulateurs de handicaps et lecteurs d'écran (NVDA, JAWS).
- Vérification manuelle : structure, ARIA, navigation clavier.

##### Travaux pratiques

TP guidé : test d'une page web avec Lighthouse et Wave. Relecture critique d'un extrait HTML avec erreurs.

#### 7 Accessibilité dans les habitudes de développement

- Intégration continue et check-list d'accessibilité.
- Documentation des choix de code.
- Gestion des composants réutilisables accessibles.

##### Travaux pratiques

Mini-projet : créer un composant HTML réutilisable accessible. Échange de bonnes pratiques en groupe.

#### 8 Collaborer avec des consultants en accessibilité

- Lecture et compréhension d'un rapport d'audit RGAA.
- Interprétation des résultats, priorisation des corrections "quick wins".
- Posture de collaboration et vocabulaire technique partagé.

##### Travaux pratiques

Jeu de rôle : lecture croisée d'un rapport + restitution en binôme. Simulation d'un échange Dev/Consultant accessibilité.

## 9 Atelier de synthèse

- Rappel des erreurs fréquentes et astuces de correction.
- Synthèse des outils, ressources et réflexes à adopter.

### Travaux pratiques

Audit rapide d'un mini site fourni par le formateur. Restitution collective : identification des erreurs + plan d'action. 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.

## 10 UX design et ergonomie des interfaces - Contenu digital learning post-formation

- Conception d'une interface.

### Activités digitales

Cette formation en ligne apprend à concevoir des interfaces pour faciliter l'utilisation d'applications par des utilisateurs. Les participants découvriront comment mettre l'utilisateur au centre de l'expérience et améliorer l'accès aux ressources clés.

## Dates et lieux

### CLASSE À DISTANCE

2026 : 31 mars, 23 juin, 6 oct., 15 déc.

### METZ

2026 : 31 mars, 6 oct.

### PARIS LA DÉFENSE

2026 : 24 mars, 16 juin, 29 sep., 8 déc.

### NANCY

2026 : 23 juin, 15 déc.