

Formation : Campus Atlas - UX design et ergonomie des sites web

Cours pratique - 3j - 21h00 - Réf. UXA

Prix : 1830 € H.T.

NEW

À l'issue de la formation, le participant sera capable de concevoir ou améliorer un site web pour optimiser l'expérience utilisateur. 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 :

- ✓ Comprendre les concepts clés de l'ergonomie adaptée aux sites web
- ✓ Appréhender les méthodes de recherche utilisateur
- ✓ Concevoir et organiser les informations pour une expérience optimale dans le respect des normes
- ✓ Optimiser le parcours utilisateur, sa navigation sur le site
- ✓ Améliorer l'accessibilité de son site web

Public concerné

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites web...

Prérequis

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

Méthodes et moyens pédagogiques

Méthodes pédagogiques

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

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites web...

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.

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 HTML et CSS, créer des sites web modernes et sémantiques - Contenu

digital learning préformation

- Les bases du HTML.
- Structurer et organiser une page HTML.
- Mettre en forme le HTML avec CSS.
- Utiliser le HTML sémantique.
- Créer des formulaires en HTML.

Activités digitales

Cette formation en ligne apprend les bases du HTML et du CSS pour concevoir des sites web modernes. Les participants verront comment structurer une page avec du texte, des médias et des éléments interactifs, utiliser les attributs id et class, et créer une première feuille de styles. La formation aborde également le HTML sémantique et les nouveautés du HTML5, avant de se conclure par la création d'un formulaire de contact complet et fonctionnel.

2 Définitions : qu'est-ce que l'ergonomie ? Et l'UX design ?

- Définition de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur.
- Pourquoi a-t-on besoin d'ergonomes ?
- Le rôle de l'ergonomie. Ergonomie et innovation.
- L'ergonomie à l'intersection de plusieurs disciplines.
- Les bases fondamentales : la psychologie cognitive et des organisations, la communication et la sociologie des usages.
- Le traitement humain de l'information.
- Use cases commentées.

Travaux pratiques

Use cases commentés avec les participants.

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 L'ergonomie dans le cycle de développement

- Le cycle de conception en V.
- Types d'intervention, conception ou correction.
- Le retour sur investissement de l'ergonomie.
- L'ergonomie en profondeur. Conception et structuration.
- Panorama des différentes méthodes d'ergonomie.
- L'ergonomie de surface, la présentation, le confort.
- Intégrer un ergonome dans une société IT : quelles compétences, quel rôle.
- Normes d'utilisabilité ISO 9241-210 : définition d'efficacité, efficience et satisfaction.
- L'ergonomie en contexte de méthodes Agiles et itératives.
- Interfaces B to B et B to C : quelles différences en termes d'ergonomie et enjeux d'interface.
- Client lourd et technologies web : quelles différences en termes d'ergonomie ?
- Poser les bases du projet : différents canevas.

Travaux pratiques

Poser les bases du projet : différents canevas.

4 Modéliser les utilisateurs finaux d'un logiciel

- Norme ISO 9241-210 : modéliser les utilisateurs, la tâche et le contexte d'interaction.
- Quelles données recueillir sur les utilisateurs : aspects anthropométriques, sociologiques, psychologiques.
- Tenir compte d'utilisateurs avec besoins particuliers : inclusion et accessibilité.
- Recueil de données qualitatives : focus groups, entretiens, observations terrain...
- Recueil de données quantitatives : surveys.
- Connaître le contexte d'interaction avec le futur produit.
- Formaliser les résultats : les personas.
- L'architecture de l'information : quel wording et quelle organisation ?
- Le tri de cartes.

Travaux pratiques

Construction de proto personas pour un projet type proposé aux participants.

5 Idéation et conception : le design thinking

- L'expérience utilisateur au cœur de la stratégie de transition digitale.
- Ergonomie et change management.
- Innovation "technology driven" et "user driven".
- Workshops MOA (maîtrise d'ouvrage) et MUE (maîtrise d'usage) : quelles différences ?
- Le modèle du double diamant du service design.
- Techniques de design thinking (portrait chinois, experience map, user journey, mood board...).

Travaux pratiques

Planification d'une session de design thinking pour un projet type proposé aux participants.

6 Design centré utilisateurs pour la conception de logiciels

- Comment présenter les informations sur l'écran ? Organisation visuelle.
- Apprentissage humain. Lois de Gestalt.
- Lisibilité des critères.
- Les couleurs. Utilisation des images et des icônes.
- Les principes de base de l'accessibilité numérique
- Gestion de l'affichage et du redimensionnement des fenêtres.
- Les menus, les widgets, les raccourcis.
- La loi de Fitts et la loi de Hick.
- Les dialogues homme-machine. Principes de Grice.
- Le contenu, les aspects sémantiques. Maximes de Nielsen.
- L'importance d'un écran d'accueil ou d'un dashboard.
- Le design graphique : skeuomorphisme, flat design, material design.
- Les spécificités des IHM mobiles : affichage et usages.
- Formaliser les tâches des utilisateurs et la navigation avec XMind.
- Formaliser les scénarios "as is" et "to be" : les experience maps.

Travaux pratiques

Création des experience map "as is" et "to be" pour un projet type proposé aux participants.

7 Maquettage d'interfaces

- Maquettage horizontal versus vertical.
- Basse, moyenne et haute fidélité.
- Principaux outils de maquettage d'interfaces.

Travaux pratiques

Création des maquettes d'interface pour un projet type proposé aux participants.

8 Audit d'interfaces existantes

- L'audit ergonomique.
- L'audit d'accessibilité numérique.
- Les tests utilisateurs.
- Recueil de données indirectes : analytics, A/B testing.

Travaux pratiques

Audit d'une interface existante à l'aide de grilles dédiées.

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

- Qu'est ce que l'UX design ?
- Analyse des besoins des utilisateurs.

Activités digitales

Cette formation en ligne présente les fondamentaux de l'UX design et apprend à concevoir des expériences utilisateur efficaces.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 17 mars, 23 juin, 6 oct., 8 déc.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 10 mars, 16 juin, 29 sep., 1 déc.

METZ

2026 : 23 juin, 8 déc.

NANCY

2026 : 17 mars, 6 oct.