

Formation : Campus Atlas - UX design et ergonomie pour tablettes et smartphones

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

Prix : 1830 € H.T.

NEW

À l'issue de la formation, le participant sera capable de concevoir ou améliorer une interface mobile 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 via tablettes et smartphone
- ✓ Appréhender les actions de l'utilisateur pour optimiser l'ergonomie (lecture ou interaction)
- ✓ Concevoir et organiser les informations pour une expérience optimale sur outil mobile
- ✓ Optimiser le parcours utilisateur, notamment en fonction de sa posture
- ✓ Améliorer l'accessibilité spécifique aux outils mobiles de consultation du site web

Public concerné

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

Prérequis

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

PARTICIPANTS

Pour les adhérents à l'OPCO Atlas : webmasters, webdesigners, chefs de projet digital, 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.

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

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

Activités digitales

ette formation en ligne présente les fondamentaux de l'UX design et apprend à concevoir des expériences utilisateur efficaces. Les participants comprendront les principes de l'ergonomie, la démarche et les bénéfices du design centré sur l'utilisateur.

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 relatifs à des interfaces mobiles.

Echanges

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.
- De l'interaction WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointers) au tactile.
- Les événements mobiles (touch, multi-touch, drag, scroll, etc.).
- Impact de la posture dans l'interaction avec une app sur smartphone ou tablette.
- Poser les bases du projet : différents canevas.

Travaux pratiques

Elevator pitch pour un projet type proposé aux participants.

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 d'interfaces mobiles et tactiles

- Comment présenter les informations sur l'écran ? Organisation visuelle sur interfaces de taille réduite.
- Apprentissage humain. Lois de Gestalt.
- Lisibilité des critères.
- Les couleurs. Utilisation des images et des icônes.
- Les principes de base de l'accessibilité numérique.
- Accessibilité et smartphones : TalkBack et VoiceOver
- 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.
- Technologies mobiles : quoi choisir entre responsive, app natives et WPA ?
- Exploiter la richesse du mobile : gyroscope, accéléromètre, appels...
- 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 smartphone ou tablette 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 smartphone ou tablette à l'aide de grilles dédiées.

9 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.

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

- 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.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

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

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 9 juin, 22 sep., 24 nov.

METZ

2026 : 1 déc.

NANCY

2026 : 16 juin, 1 déc.