

**À l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de mettre en œuvre les principes clés d'ergonomie et d'UX Design (Expérience Utilisateur) dans la conception ou l'amélioration d'un site web, afin d'en optimiser la navigation et la performance.**

## OUTILS PÉDAGOGIQUES

Pour les formations réalisées en présentiel, dans le centre de formation, un ordinateur, un support pédagogique et l'accès au logiciel dans les versions appropriées sont fournis.

Pour les formations réalisées en distanciel, chaque participant devra être équipé du logiciel objet de la formation, sur l'ordinateur qui lui servira à suivre la classe virtuelle.

## PUBLIC VISÉ

- Webmasters
- Webdesigners
- Chefs de projet digitaux
- Graphistes
- Concepteurs de sites Web
- UX designers

## 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 DE FINANCEMENT

Pour trouver la meilleure solution de financement adaptée à votre situation : contactez notre équipe de conseillers formation

Muriel TEMIME, Directrice commerciale F2i Formation

mtemime@ief2i.fr

06 98 47 59 197

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'accès à nos formations varient suivant le mode de financement et du calendrier : de 48 heures à 2 mois. Bulletin d'inscription à retourner complété + test de niveau en ligne

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Comprendre le vocabulaire et les concepts clés de l'ergonomie et de l'UX design
- Évaluer un site web dans une démarche centrée utilisateur
- Appréhender les normes et techniques existantes pour améliorer la qualité des interfaces
- Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM
- Effectuer l'audit qualité d'une interface Web selon des critères ergonomiques spécifiques
- Mettre en œuvre une démarche d'amélioration continue face aux évolutions techniques, sociétales et réglementaires

## ACCESSIBILITÉ

Pour toute information concernant l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap, merci de contacter notre équipe de conseillers formation afin de définir, si possible, les adaptations,

**3 jours – 21h****Prix : 2190€ / HT**

## PRÉ-REQUIS

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

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'accès à nos formations varient suivant le mode de financement et du calendrier : de 48 heures à 2 mois.

Bulletin d'inscription à retourner complété + test de niveau en ligne

## ATTESTATION OBTENUE

Délivrance d'une attestation de compétences à la fin de la formation au stagiaire.

## EFFECTIF DE LA FORMATION

20 stagiaires max

## CERTIFICATION

## MODALITÉ PÉDAGOGIQUE

Cours dispensé en mode présentiel avec une alternance d'apports théoriques et méthodologiques, et de mises en situations pratiques

## PROCHAINES SESSIONS

Du 22/04/2024 au 24/04/2024 (à Paris)  
du 13/05/2024 au 15/05/2024 (en distanciel)  
du 05/06/2024 au 07/06/2024 (en distanciel)  
du 17/06/2024 au 19/06/2024 (en distanciel)  
du 24/06/2024 au 26/06/2024 (à Paris)  
du 01/07/2024 au 03/07/2024 (en distanciel)

Mise à jour : 08/04/2024

aménagements et ou orientations nécessaires. ?

Le Groupe IEF2I Éducation accompagne les publics en situation de handicap afin de leur faciliter l'accès aux locaux et leur apporter des aménagements adaptés tout au long de leur parcours scolaire.

**Référente Handicap:**

*Muriel Temime*

Téléphone : [01 49 57 59 59](tel:0149575959)

Mail : [mtemime@ief2i.fr](mailto:mtemime@ief2i.fr)

**LES POINTS FORTS DE LA FORMATION**

1. **Approche pratique et concrète** : La formation met l'accent sur la pratique en proposant des travaux pratiques tout au long du programme. Les participants ont l'opportunité de mettre en œuvre les principes enseignés à travers des exercices concrets tels que la modélisation des utilisateurs, le maquettage, l'évaluation des IHM Web, les tests utilisateurs, etc.
2. **Encadrement pédagogique de qualité** : Les participants bénéficient d'un encadrement pédagogique de qualité assuré par des formateurs expérimentés et pédagogues.

**PROGRAMMES DE UX DESIGN ET ERGONOMIE DES SITES WEB****Définitions, enjeux et principes**

- La psychologie cognitive, le fonctionnement cognitif, la mémorisation et l'apprentissage.
- Ergonomie et UX. Définition de Don Norman.
- Rôle et intégration dans le cycle de développement.
- Mesures de performances (KPI) et retour sur investissement (ROI).
- Lois et principes en ergonomie : Fitts, Hick-Hyman, Miller, Doherty, etc.
- Les grandes figures du monde de l'ergonomie et UX.
- Techniques d'ergonomie.

**La modélisation des utilisateurs**

- Recueil d'informations : entretiens, étude contextuelle, observation utilisateurs, questionnaires...
- Recueil d'informations : focus groups, tri de cartes...
- Recueil de données : A/B Testing, Eye and Mouse Tracking, Web Analytics.
- Différences avec les études marketing.
- Les livrables : persona, expérience map, arbre des tâches, cartes mentales.

**Le maquettage**

- Distinguer prototypage horizontal et vertical, portail et application.
- Classification des parcours utilisateur (principaux, secondaires).
- Les niveaux de maquettage : basse/moyenne/haute-fidélité. L'intérêt du wireframe, du papier, des thèmes.
- Technique du « mobile first », « responsive/adaptive design ».
- Présentation du User Centered Design : maximisation du feed-back utilisateur.
- Intégration du graphisme, aspect esthétiques et hédoniques, gestion des émotions, gamification.
- Philosophies de design : « material design, minimalist design, skewmorphism », etc.
- Logiciels : Figma, Adobe XD, Balsamiq, Axure... Heuristiques : widgets, layout, verticalisation des interfaces.

### Evaluer les IHM Web

- Recueil de données directes : questionnaire post-test, évocation, Eye Tracking.
- L'évaluation en ergonomie de conception/correction.
- Audit expert : grilles d'évaluation Web.
- Critères de Bastien Scapin.
- Heuristiques de Jakob Nielsen.
- Lois de Gestalt.

### Les tests utilisateur

- Description d'un protocole de test utilisateur.
- Recrutement des utilisateurs.
- Déroulé du test et debriefing, lieux et timing.
- Les types de tests : Guerilla/Remote/Lab Usability Testing.
- Les pratiques à éviter.
- Les questionnaires d'évaluation.
- Livrables et KPI.

### Les spécificités du Web

- Contextes et usages : digitalisation, mobilité, accessibilité.
- Aspects fonctionnels : sites, pages, hyperliens, multimédia, animations.
- Webographie, Bibliographie.