

Analyse et ergonomie des IHM Web



SII-300 3 Jours (21 Heures)

Description

Cette formation, qui se concentre sur les interfaces Web, vous apprendra les fondamentaux de l'ergonomie et du " Design Centré Utilisateur ". Vous verrez comment maquetter et auditer vos IHM, modéliser les utilisateurs cibles, optimiser une page d'accueil, améliorer l'accessibilité et les éléments de navigation.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Webmasters, graphistes, concepteurs de sites Web, concepteurs d'applications Web.

Prérequis

Aucune connaissance particulière.

Les objectifs de la formation

- Modéliser les utilisateurs d'une application en vue de réaliser le design d'une interface Web
- Appréhender les normes et les différentes techniques existantes pour maîtriser la qualité des interfaces Web
- Réaliser une maquette d'IHM Web à l'aide d'un outil de design
- Auditer la qualité d'une interface Web existante en suivant les différents critères d'ergonomie présentés
- Monter un scénario de test utilisateur, le mettre en oeuvre et analyser ses résultats

Programme de la formation

Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie ?

- Définition de l'ergonomie.
- Pourquoi a-t-on besoin d'ergonomes ?
- Le rôle de l'ergonomie. Ergonomie et innovation.
- Normes d'utilisabilité ISO 9241.
- UX Design et "User experience". Composants de l'UX.
- Utilité, utilisabilité.
- Design émotionnel.

L'ergonomie dans le cycle de développement

- Le cycle de conception en V.
- Types d'intervention, conception ou correction.
- Le ROI de l'ergonomie.
- L'ergonomie en profondeur. Conception et structuration.
- Panorama des différentes méthodes d'ergonomie.
- L'ergonomie en contexte de méthodes Agiles et itératives.

UCD Design centré utilisateurs, modéliser les utilisateurs

- Personas.
- Analyse de la tâche.
- Outils de modélisation. Mind Mapping (XMind).
- Entretiens avec les utilisateurs. Valider une structure de contenus : le tri de cartes.
- Maquettage : Quand faire une maquette IHM ? Maquettage vertical et maquettage horizontal.
- Basse, moyenne et haute fidélité des maquettes : outils du marché.

Comprendre l'humain pour réaliser une IHM

- Fonctionnement cognitif humain : perception visuelle et compréhension. Ressources attentionnelles.
- Les niveaux d'expertise métier.
- Principes de base d'une bonne UX : gestion du temps, concepts d'affordance et de mapping, lois de Gestalt.
- Les couleurs. Utilisation des images et des icônes.
- Le contexte : environnement, mobilité, modalités d'interactions et guidelines.
- Menus, Widgets et raccourcis.
- Dialogue homme-machine : principes de Grice, maximes de Nielsen.

Evaluation : analyse experte/heuristique des logiciels

- Méthodologie de l'analyse experte à partir d'heuristiques.
- Les différentes catégories de critères d'analyse des IHM (contrôle, User Experience, gestion des erreurs, aide...).
- Passage en revue des critères sur des exemples.