

# Formation Ergonomie et UX web et mobile

## Objectifs de la formation Ergonomie et UX

Dans le contexte de transformation digitale actuel, n'importe quelle personne concernée de près ou de loin par un projet de développement web ou mobile doit dorénavant posséder **de solides bases en ergonomie et en « user expérience »** afin de participer activement à la production d'une application en conformité avec les attentes du cahier des charges.

Sur les gros projets menés en équipe, vous devez comprendre et respecter les maquettes des designers.

Dans des projets de moindre importance, c'est à vous qu'il incombe de veiller à l'ergonomie de votre interface.

Il est donc primordial de posséder de solides bases sur la démarche ergonomique : comprendre les utilisateurs pour créer un produit centré sur leurs besoins, leurs compétences, leurs habitudes, tout en se montrant innovant, créatif et moderne.

Cette formation vous permettra de vous positionner au sein d'un projet et de mieux comprendre les attendus de la tâche qui vous est confiée. Vous pourrez ainsi discuter avec pertinence avec des interlocuteurs spécialisés et si vous en avez la charge, à l'intégration HTML5/CSS3 avec beaucoup plus d'intelligence et d'efficacité.

Au-delà des aspects techniques liés à la réalisation des interfaces, ce cours détaille les différentes phases de la démarche de « design centré utilisateur », depuis l'amont du projet (identification des utilisateurs cibles, ou Personas) jusqu'à sa finalisation (tests utilisateurs). Il intègre également les spécificités de chaque projet, que ce soit dans sa gestion (cycle en V, Agile...) ou dans le choix de la technologie (sites responsifs, applications mobiles...).



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

En alliant théorie et pratique, ce cours donne une vision d'ensemble d'un projet de développement d'interface web et mobile. Il propose une méthodologie dont les bénéficiaires se percevront en termes d'efficacité et de retour sur investissement. Enfin, la formation permet aussi d'ajouter une ligne généralement appréciée dans son CV à la rubrique « Ergonomie et UX ».

## À qui s'adresse cette formation ?

### Public :

Cette formation « Ergonomie et UX web et mobile » s'adresse à toute personne concernée par un projet de développement mobile ainsi qu'aux graphistes, développeurs, Web designers, chefs de projets, directeurs artistiques, etc.

### Prérequis :

Connaître les fondements du WEB et les bases de l'utilisation d'un équipement mobile.

## Contenu du cours Ergonomie et UX

### Définitions et termes importants

L'ergonomie et l'ergonomie cognitive  
User Experience (UX) et Customer Experience (CX)  
Les Facteurs Humains  
Ergonomie, utilisabilité et retour sur investissement  
La charte graphique d'une application  
Cinématique d'une application et d'un site mobile  
Norme ISO 9241 : efficacité, efficacité et satisfaction

### Concevoir une interface Web ou mobile : phases amont

Design Thinking et Service Design  
Comprendre les utilisateurs finaux : les Personas



**ITgate**

Training

Your Gateway to Excellence

Entretiens, questionnaires, Focus Groups

Ergonomie et gestion de projet : Cycles en V, Agilité et Lean UX

Exemples concrets

Travaux pratiques sur les Personas

## **Réaliser une interface Web ou mobile**

Architecture de l'information et tri de cartes

Maquettage IHM : bas niveau, moyen niveau et haut niveau

Ergonomie et charte graphique : la frontière entre ergonomie et design d'IHM

Rédaction de spécifications IHM

Les principes de conception d'IHM : mise en page, couleurs, textes, navigation...

Exemples concrets

Travaux pratiques avec Balsamiq

## **Les spécificités du support**

Spécificités du Web

Le Web 2.0

L'accessibilité du web

Le mobile : tailles et résolutions d'écran

Le mobile : nouveaux usages et nouveaux contextes

Le mobile : interaction tactile, vocale et gestuelle

Le mobile : spécificités de chaque OS

## **Ergonomie tactile**

Ce que la main veut faire naturellement (anatomie cinétique)

Communication spontanée avec une interface

Les différents modèles d'interactions

Comportements attendus par l'utilisateur

Capteurs et comportements communs aux smartphone/tablettes

---

**Capital Social:** 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

**Tél. / Fax.:** +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

**Adresse :** 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Spécificités du mobile par rapport à l'utilisation clavier/souris

Spécificités du mobile par rapport à la tablette

L'interaction homme-machine sur supports mobiles

Les composants graphiques (bouton, slider, listes, etc.)

Les acteurs principaux (Android, iPhone/iPad, Microsoft, etc.) : quelles différences en termes d'ergonomie

## **Optimiser une interface existante**

L'audit IHM : coût et bénéfices

L'audit IHM : méthodologie

Re-concevoir pour le mobile : responsive design et page table

Exemples concrets d'audits

Travaux pratiques à partir d'un exemple de site web non responsive, proposer une solution full responsive

## **Tester une interface : l'apport des utilisateurs finaux**

Ergonomie et tests utilisateurs : coût et bénéfices

Méthodologie : monter un test utilisateur

L'analyse des données

Le setting technique pour les tests Web et mobile

Tests Eye Tracking : quels avantages supplémentaires ?

Exemples concrets à partir d'études de cas.

## **Travaux Pratiques**

Cette formation est ponctuée de travaux pratiques sous forme de cas concrets, afin de lier la pratique à la théorie.

---

**Capital Social:** 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

**Tél. / Fax.:** +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

**Adresse :** 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie