

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- Apprendre la méthode de la conception orientée utilisateur.
- Optimiser l'ergonomie de vos interfaces en utilisant les méthodes et outils de conception adaptés.

**MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Cette formation vous apporte les principes clés de l'ergonomie, et les compétences pour mettre en application des techniques de maquettage et de test utilisateur. Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques.

Référence

FORUX01

**Durée** : 5 jours (3 jours + 2 jours)

**Profil participants** : Concepteurs, Webdesigners, UX Designer, Webmasters, Développeurs, Chefs de projet, Responsables marketing

**Animateur** : Consultant formateur en ergonomie des IHM

**Pré-requis** : Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre cette formation.

**Dates des sessions**

- du 11/09/2019 au 13/09/2019 et du 19/09/2019 au 20/09/2019
- du 09/10/2019 au 11/10/2019 et du 16/10/2019 au 18/10/2019
- du 20/11/2019 au 22/11/2019 et du 28/11/2019 au 29/11/2019

**Tarif (H.T.)** : 2425 €

**Les notions clés de l'ergonomie IHM**

Dans cette partie du stage, les règles primordiales de l'ergonomie sont abordées. L'analyse et la modélisation de l'activité, l'ergonomie cognitive, la création de

personae sont présentés et des exemples concrets viennent illustrer la présentation.

## **Critères ergonomiques et tests utilisateurs**

Cette journée est consacrée à l'évaluation des IHM. Les critères ergonomiques de référence sont présentés, ainsi que les différentes techniques de test utilisateurs et comment les réaliser de manière efficace. Vos projets personnels pourront être audités et testés par les autres participants pour identifier les axes d'amélioration.

## **Architecture de l'information et principes de conception**

Du « Content Strategy » à l'architecture d'information, ce module explore l'organisation des contenus d'un site ou d'une application. Vous découvrirez les techniques de tri par carte, et les grands principes de conception et maquettage vous seront exposés.

## **Concevoir l'interface**

Vous appréhendez la meilleure façon d'agencer vos interfaces (zoning, système de navigation, etc.). Lors des travaux pratiques, vous pouvez créer les maquettes en papier de vos interfaces, puis les rendre interactives grâce à l'outil de maquettage Axure. Les maquettes en papier sont déclinées sur Axure pour les rendre interactives (wireframe).

## **Finalisation et évaluation de l'interface**

Découvrez les règles du design d'interaction pour mieux accompagner l'utilisateur dans son exploration de l'interface. Vous prenez également connaissance des notions de graphisme, typographie, le langage de l'interface et la gestion de couleurs. Vous finalisez vos maquettes et les faites tester par les autres participants.