



Ergonomie Web

Ergonomie des sites Web

3 jours (21h00) | ★★★★★ 4,6/5 | WEB-ERGO | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Formations Informatique > Mobilité > Ergonomie Web

Contenu mis à jour le 18/10/2024. Document téléchargé le 08/12/2024.

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Identifier les enjeux et les critères de l'ergonomie d'interface pour le Web
- Appliquer l'ergonomie dans une démarche centrée utilisateur
- Evaluer la qualité de vos interfaces.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Prérequis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'Internet est utile pour suivre cette formation.

Public concerné

Directeurs artistiques, webdesigners, webmasters, chefs de projets, responsables de sites Internet et/ou Intranet ou toutes les personnes souhaitant acquérir les bases de l'ergonomie Web.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Jour 1

Qu'est-ce que l'ergonomie?

- Définitions de l'ergonomie Web
- De l'interactivité à la notion d'interface
- Utilisabilité et IHM
- Les critères de base de l'ergonomie
- Les normes ISO 9241
- La conception centrée sur l'opérateur humain

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Démonstration de sites Web avec pauvre ergonomie comparée à des sites bien étudiés en matière d'utilisation*

L'organisation de l'information

- Utiliser des modes organisationnels adaptés (taxinomie)
- Prendre en compte les attentes utilisateur
- Favoriser la compréhension
 - Etiquetage
 - Cohérence...
- Rendre l'information navigable
 - Listes
 - Menus
 - Plan de site...
- Favoriser les recherches
 - Moteurs
 - Index
- Comprendre la notion d'interaction
- Optimiser les menus et les parcours de navigation
- Optimiser la gestion des outils
 - Applications
 - Fonctionnalités

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *A partir d'un cahier des charges simplifié, organiser les composants graphiques sur les pages en identifiant les avantages et inconvénients de chaque proposition*

Connaître les futurs utilisateurs

- Sondages et questionnaires auprès des utilisateurs
- Recueil et analyse des données de comportement face à une interface graphique
- Synthèse des résultats

Réalisation d'une maquette

- Granularité du maquettage à entreprendre
- L'importance du feedback utilisateur
- Quid du "mobile first"
- Les diverses philosophies de design
- Focus sur Balsamiq

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Installation et conception de maquettes en utilisant le produit Balsamiq, à partir d'un cahier des charges simplifié*

Jour 2

La conception visuelle d'interfaces

- Théories cognitives et phénomène de perception
- Lecture visuelle de la page-écran
 - Parcours
 - Scan visuel
- Répartition et hiérarchisation de l'information
- Standards et conventions de représentation
- Le concept d'affordance
- La notion d'habillage dans la conception de site
- La notion de grille de conception
- La notion de "Web safe"
 - Area
 - Color
 - Font...
- La gestion typographique des textes
- La gestion des images
 - Format
 - Poids
 - Définition
- La gestion des contenus riches
 - Audio
 - Vidéo
 - Animation...
- La gestion des formulaires et des erreurs d'utilisation
- Les apports de JavaScript et Ajax
- Les apports de HTML 5 et de ses API
- Les interfaces de type SPA
- Les frameworks à base de composants graphiques tels que Angular, React et Vue
- Les avantages pour la conception graphique des nouveaux frameworks à base de composants

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Conception d'interfaces graphiques reprenant les éléments vus dans le chapitre comme :*
 - *La structuration des écrans*
 - *La présentation des formulaires*
 - *L'affichage des erreurs*
 - *L'utilisation des images et vidéos*
 - *Le choix de la typographie*

L'adaptation multisupports

- Les spécificités ergonomiques des écrans tactiles
- Les spécificités ergonomiques des Smartphones (type iPhone)
- Les spécificités ergonomiques des tablettes tactiles (type iPad)
- Les spécificités ergonomiques des applications dédiées
 - Facebook
 - Android
 - IOS...
- Les produits dédiés au comportement responsive
- Les produits de conception mobile et hybride

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Sur la base d'une application réalisée pour un écran PC, étudier le choix des éléments retenus s'il devait être passé sur des interfaces Smartphone et tablette*
- *Dans un deuxième temps, expliquer comment la démarche "mobile first" influe sur la conception des interfaces graphiques*

Jour 3

Mise en oeuvre

- Les 12 règles de base de l'ergonomie
- Conduire une analyse ergonomique
- Faire un audit ergonomique
- Analyser une cible : la méthode des personas
- Réaliser des tests d'utilisations
- Concevoir des scénarios d'utilisation (user story)
- Réaliser des schémas fonctionnels (use case)
- Concevoir un zoning
- Créer des storyboards visuels

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Sur la base d'une étude de cas simple présentée, étudier et appliquer les diverses étapes vues dans le chapitre menant à une ergonomie optimale*

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap : les détails de l'accueil des personnes sont consultables sur la page Accueil PSH.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.