



DESIGN ET ERGONOMIE DES IHM LOGICIELLES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les enjeux de la conception des IHM et savoir quelle démarche adopter pour garantir des interfaces de qualité en fonction d'un public cible, des dispositifs techniques et prenant en compte l'humain

CONTENU

CONCEPTION DES INTERFACES HOMME-MACHINE

L'ergonomie logicielle

- Définitions de l'ergonomie en général et pour les IHM
- Enjeux économiques et retour sur investissement de l'ergonomie
- Concepts d'utilité et d'utilisabilité
- Perception. Action. Mémorisation. Cognition
- Structure hiérarchique d'une activité. Prise en compte des handicaps possibles
- Structuration des activités et guidage. Minimiser la charge de travail. Contrôle entre les mains de l'utilisateur. Adaptabilité. Prévision et récupération des erreurs. Compatibilité. Signification des codes et dénomination. Cohérence et homogénéité
- Introduction à l'ergonomie
- Prise en compte des facteurs humains
- Modélisation des activités et des actions
- Étude des critères ergonomiques avec illustration de bonnes et mauvaises pratiques

Démarche de conception et d'évaluation des IHM

- Conception itérative. Conception participative
- Outils de prototypage rapide notamment pour dispositifs mobiles
- Guide de style
- Recommandations concrètes : fenêtres, menu, icônes, couleurs...
- Démarche de conception centrée utilisateur (Norme ISO 13407)
- Maquettage et prototypage
- Conception des écrans interactifs

Méthode d'évaluation des IHM

- Comment évaluer son interface en utilisant des critères d'ergonomie?
- Critères pour les tablettes et Smartphones ; exemples et recommandations
- Définition des zonings
- Critères pour le web: exemples et recommandations
- Exercices en groupe : mise en pratique des critères et propositions des recommandations

Comment évaluer son interface en utilisant l'eye tracking ?

- Eye tracking : qu'est-ce que la lecture, pourquoi on enregistre les mouvements oculaires, hypothèses, mesures oculaires, cas d'étude
- Démonstration de l'eye tracker Tobii T60
- Exercices en groupe sur des interfaces proposées par les participants

MISE EN OEUVRE DE LA CONCEPTION D'IHM

- Le design des IHM
- Innovation by design
- Définition
- Méthode de design
- Etablir le lien entre la technologie, le marché et l'usage marketing (positionnement et graphisme)
- Tendances(Business Model du web, Data visualization,...)
- Retour d'expérience sur la conception d'interfaces web
- Spécificité ergonomique du web, (navigation, visualisation)
- Utilisation des feuilles de style(mise en forme logique, CSS)
- Accessibilité du web (normes, handicap, internationalisation)

PUBLIC

Développeurs, responsables techniques, ingénieurs d'études, responsables de projets, ingénieurs commerciaux et responsables marketing

PRÉREQUIS

- Expérience de l'entreprise, motivation, capacité de structuration et d'ouverture d'esprit
- Aucune compétence informatique n'est requise, l'action se focalisant principalement sur le design des interfaces et dans une moindre mesure sur leur réalisation technique

SESSIONS

Villeurbanne : Du 08/06/20 au 12/06/20

DURÉE

5 jours (35 heures)

FRAIS INDIVIDUELS

Frais pédagogiques : 1990 € H.T.

Frais repas : 90 € H.T.

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Enseignants spécialistes du domaine, ergonomes, designers

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTION

Tel : +33(0) 4 72 43 83 93

Fax : +33 (0)4 72 44 34 24

mail : formation@insavalor.fr

Préinscription sur formation.insavalor.fr

- Evaluation d'un site web (critères ergonomiques d'un site web)
- Retour d'expérience sur la conception d'interfaces tactiles et mobiles
- Spécificité du mobile (taille écran, géo-localisation,...)
- Recommandation pour des interactions tactiles (touchés, gestes...)
- Conception orientée tactile
- Approche de conception \"mobile first\" (commencer par une version épurée puis enrichir pour les écrans plus larges)
- Retour d'expérience sur la conception d'interfaces complexes
- Travailler à la fois sur les aspects technologiques, humains et business
- création graphique
- Typographie, harmonie des couleurs
- Bases de Photoshop (icônes...)

IHM ET MÉTHODES CENTRÉES UTILISATEURS

Persona et Scénario d'usage

- Personas, cas d'usage, user story, maquettage
- Technique de recueil des besoins (enquêtes de terrain, questionnaires...)
- Exercices en groupe : créer des personas et les cas d'usage associés + maquettage d'interface
- Méthode User Driven
- Outil de maquettage et de prototypage
- Exemple du déroulement de la méthode

Des interfaces adaptées

- Accessibilité, mobilité, exemples

CAS PRATIQUE : ÉTUDE ET CONCEPTION D'IHM

- Présentation de l'étude de cas et des objectifs
- Description des besoins utilisateurs (intégrant des besoins de mobilité)
- Utilisation des personas
- Application d'une méthode de créativité
- Utilisation de paperboards et de post-its
- Élaboration d'un squelette des premières maquettes
- Maquettage papier des écrans d'ordinateurs et des dispositifs mobiles
- Réalisation des maquettes
- Choix d'un outil de maquettage (dans une liste)
- Réalisation d'une maquette interactive (sans codage)

Évaluation et bilan de l'étude de cas

- Évaluation croisée des maquettes
- Evaluation des maquettes par les participants selon des critères ergonomiques
- Discussion et bilan du travail réalisé

EVALUATIONS ET RETOUR SUR EXPERIENCE

Evaluation des stagiaires

- Evaluation par QCM sur les 5 journées de formation
- Correction et évaluation collective des acquis

Témoignages des stagiaires

- Chaque stagiaire présente un témoignage oral sur un élément de formation réutilisé dans son activité, la pertinence, les difficultés, les suggestions d'améliorations
- Questions/réponses

Evaluation globale formation

- L'évaluation portera sur les objectifs (non) atteints, les supports, les intervenants, la pédagogie de la formation
- Fiche d'évaluation de la formation par les stagiaires
- Questions/réponses et compte-rendu par les formateurs transmis aux stagiaires

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cas pratiques et exemples concrets illustrant les concepts et outils présentés

EVALUATION

Fiche d'évaluation en fin de session de formation