Analyse et ergonomie des IHM logicielles

★★★★★

DPIC-19 **2 Jours (14 Heures)**

Description

Cette formation vous présentera les principes de l'ergonomie des IHM et vous fera découvrir les bonnes pratiques pour concevoir et améliorer leur design. Les approches de développement logiciel classiques et itératives seront appréhendées.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Toute personne dans le domaine de l'informatique concernée directement ou indirectement par la qualité des interfaces Homme-Machine.

Prérequis

Aucun

Les objectifs de la formation

- Comprendre la finalité et les principes de l'ergonomie logicielle Découvrir les standards et règles d'ergonomie dans plusieurs domaines Faire l'analyse critique d'une interface et proposer des recommandations pour améliorer son ergonomie Modéliser les profils utilisateurs d'une application Réaliser le design et la dynamique d'une interface utilisateur

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.
- L'ergonomie à l'intersection de plusieurs disciplines.
- Psychologie cognitive.
- Le traitement humain de l'information.

L'ergonomie dans le cycle de développement

- Le cycle de conception en V.
- Types d'intervention, conception ou correction.
- Le retour sur investissement de l'ergonomie.
- L'ergonomie en profondeur.
- Conception et structuration.
- Panorama des différentes méthodes d'ergonomie.
- L'ergonomie de surface, la présentation, le confort.
- Normes d'utilisabilité ISO 9241.
- L'ergonomie en contexte de méthodes Agiles et itératives.
- Mise en situation Familiarisation avec l'ergonomie.
- Audit de différentes IHM présentant des problèmes d'ergonomie.
- Observation et identification par les stagiaires des points à améliorer.

Design centré utilisateurs et analyse experte des logiciels

- Comment présenter les informations sur l'écran ? Organisation visuelle.
- Apprentissage humain.
- Lois de Gestalt.
- Lisibilité des critères.
- Les couleurs.
- Utilisation des images et des icônes.
- Gestion de l'affichage et du redimensionnement des fenêtres.
- Les menus, les Widgets, les raccourcis.
- Les dialogues homme-machine.
- Principes de Grice.
- Le contenu, les aspects sémantiques.
- Maximes de Nielsen.
- Travaux pratiques A partir d'une application et d'une liste de fonctionnalités, design d'une interface.
- Description de la cinématique des actions (sur papier ou en utilisant un logiciel de maquettage).

L'analyse heuristique des logiciels

- Méthodologie de l'analyse heuristique.
- Les différentes catégories de critères d'analyse des IHM (contrôle, User Experience, gestion des erreurs, aide.
-).
- Passage en revue des différents critères sur des exemples.
- Principes de fonctionnement cognitif humain et de design centré utilisateurs.
- Gestion du temps.
- Concept d'affordance.
- Modélisation des utilisateurs (perception visuelle, aspect cognitif, physique.
-).
- Le concept de mapping.
- Travaux pratiques Application des grilles d'analyse d'IHM proposées.
- Propositions de recommandations pour l'amélioration de l'ergonomie.