User Experience, état de l'art et tendances en ergonomie et IHM
certification DiGiTT® à distance, en option

Séminaire de 2 jours - 14h
Réf : IUT - Prix 2024 : 2 090€ HT
Le prix pour les dates de sessions 2025 pourra être révisé

Après avoir analysé les enjeux et identifié le retour sur investissement lié à la User Experience (UX) et aux interfaces dans l'ère digitale, ce séminaire présente les principales tendances à suivre, telles que le design émotionnel, la gamification, les Serious Games ou encore le Wearable Computing, la réalité augmentée et le guidage oculaire des interfaces.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Mesurer les enjeux et le ROI d'une démarche "centrée utilisateur"

Comprendre l'évolution des technologies et l'innovation "centrée sur les usages"

Estimer le degré de maturité de son organisation vis-à-vis de la démarche UX

Savoir planifier une intervention "centrée utilisateur"

Comprendre les tendances actuelles en termes d'interaction homme-machine et usages des technologies

CERTIFICATION

La certification DiGiTT® est en option lors de l'inscription à cette formation et s'articule en 3 étapes : le passage d'un Diag® avant la formation, l'accès à une digithèque permettant l'apprentissage des concepts et notions pour chaque compétence digitale, puis le passage de l'examen de certification. Celui-ci se compose d'un test de 90 min disponible en anglais et en français. Le résultat atteste de votre niveau de compétences sur 1000 points (débutant, intermédiaire, avancé, expert). Le seul suivi de la cette formation ne constitue pas un élément suffisant pour garantir un score maximum à l'examen. La planification de ce dernier et son passage s'effectuent en ligne dans les 4 semaines qui suivent le début de votre session.

PARTICIPANTS

Décideurs, managers, responsables marketing et dirigeants SI.

PRÉREQUIS

Bonnes connaissances des composantes d'un système d'information.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 12/2019

1) Introduction : contexte, définitions et enjeux

- Le marché de l'informatique et le besoin d'ergonomie.
- Les premiers pas de l'ergonomie : du taylorisme aux postes de travail, en passant par le domaine militaire.
- Des «Human Factors» aux "Human Actors" : mettre l'utilisateur au centre du process.
- User Experience : présent et futur de la discipline, profils professionnels, compétences et diplômes.
- User Experience et Design : points communs et différences.
- User Experience et Marketing : points communs et différences.
- La norme ISO 9241 : le cadre de référence en termes d'approche et de métriques.
- Qui est le "consommateur" de technologie aujourd'hui ? Et demain ? Génération Y et Digital Natives.
- L'impact de la technologie sur nos vies quotidiennes : Internet, les Smartphones, les réseaux sociaux et les jeux vidéo.

- Comment connaître la population cible d'un produit informatique ? Techniques de modélisation des utilisateurs.

2) Comprendre l'innovation, anticiper les usages de demain

- De l'innovation centrée sur la technologie à celle centrée sur les besoins des utilisateurs.
- Exemples d'innovations réussies et d'innovations ratées : analyse en termes d'usages.
- Rétablir le cycle Artefact-Tâche : remettre l'humain au centre du process, rationaliser l'évolution des produits IT.
- Convaincre un client d'innover : le Retour sur Investissement de la User Experience du BtoB au BtoC.
- Estimer le degré de maturité d'une organisation vis-à-vis de l'UX : êtes-vous prêt à vous lancer ?
- Innovation et réticences au changement : comment y faire face et les dépasser grâce à l'UX ?
- Mettre l'utilisateur dans la boucle : le design thinking.
- Use Cases et exemples d'innovations dans le cadre d'une démarche "centrée utilisateurs".

3) L'évolution des interfaces homme-machine : vers quoi on se dirige ?

- Du skeuomorphisme au flat design : tendances graphiques dans les interfaces.
- Web 1.0/Web 2.0 : ce qui change en termes d'affichage et d'interaction homme-machine.
- Web for all : les enjeux de l'accessibilité du Web et les normes en vigueur en France et à l'étranger.
- Des lignes-guide Apple à celles de Google : le material design.
- Concevoir pour du mobile : mobile first ou mobile only ? Sites responsifs ou applications natives ?
- Le Web 3.0 : du Web Sémantique à l'Internet des objets, qu'est ce qui nous attend dans un futur proche ?
- Des GUI (Graphical User Interfaces) aux NUI (Natural User Interfaces) : l'interaction gestuelle (leapmotion, kinect...).
- Des GUI (Graphical User Interfaces) aux NUI (Natural User Interfaces) : l'interaction vocale (Siri, OK Google...).
- Intelligence artificielle et chatbots : quelle UX ?

4) Les tendances de l'ère digitale : technologie et usages de demain

- UX et Big Data : comment afficher et exploiter cette masse d'informations ?
- Le Design Emotionnel : savoir toucher l'utilisateur pour devenir inoubliable.
- Le Persuasive Design : adopter une communication efficace pour convaincre.
- Gamification et Serious Games : rendre l'interaction ludique et immersive pour booster apprentissage et productivité.
- Réalité Virtuelle/Augmentée : technologie et applications (Oculus Rift, Google Glass, hologrammes, smart cities...).
- Wearable Computing : quand les ordinateurs se fondent dans nos vêtements et accessoires. Les projections corporelles.
- Le guidage oculaire : piloter un ordinateur avec les yeux, entre innovation et peur du "Big Brother".
- Brain-Computer Interaction, ou le pilotage par la pensée : du milieu du handicap à des interactions futuristes.

5) Mesurer la User Experience

- Key Performances Indicators : comment mesurer le ROI d'une intervention d'ergonomie ?
- Produits B2B et B2C : quelles différences en termes de User Experience et KPI ?
- Quick wins versus interventions en profondeur.
- Mesurer opinions et attitudes : méthodologie.
- Mesurer le comportement en laboratoire : les tests utilisateurs. Méthodes de base et techniques de pointe (eye tracking)
- Mesurer le comportement "dans la vraie vie" : analytics et mouchards dans le code.
- Démarche itérative et amélioration continue de l'UX : le modèle américain.
- Use Cases et exemples de projets avec la démarche de recueil de données utilisateur (user research).

- Next Steps : nommer un UX champion dans votre entreprise et définir une trajectoire.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 16 déc.

2025 : 03 juil., 11 déc.

PARIS
2025 : 26 juin, 04 déc.