Formation User Experience, état de l'art et tendances en ergonomie et IHM

N° ACTIVITÉ : 11 92 18558 92 | TÉLÉPHONE : 01 85 77 07 07 | E-MAIL : inscription@hubformation.com

Dans un monde de plus en plus informatisé et technologique, il devient essentiel de comprendre les utilisateurs, d'appréhender les usages et d'anticiper les tendances en termes d'expérience utilisateur et d'adoption des innovations. 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.

Référence	IUT
Durée	2 jours (14h)
Tarif	2 140 €HT
Repas	repas inclus

SESSIONS PROGRAMMÉES

A DISTANCE (FRA)

du 3 au 4 juillet 2025
du 11 au 12 décembre 2025

PARIS

du 26 au 27 juin 2025
du 4 au 5 décembre 2025

VOIR TOUTES LES DATES

Objectifs

| Mesurer les enjeux et le ROI d'une démarche "centrée utilisateur"
| Identifier 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"
| Identifier les tendances actuelles en termes d'interaction homme-machine et usages des technologies

Public

| décideurs
| managers
| responsables marketing
| dirigeants SI

Prérequis

| bonnes connaissances des composantes d'un système d'information

Programme de la formation

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.

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".

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...).

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.

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.

Méthode pédagogique

Chaque participant travaille sur un poste informatique qui lui est dédié. Un support de cours lui est remis soit en début soit en fin de cours. La théorie est complétée par des cas pratiques ou exercices corrigés et discutés avec le formateur. Le formateur projette une présentation pour animer la formation et reste disponible pour répondre à toutes les questions.

Méthode d'évaluation

Tout au long de la formation, les exercices et mises en situation permettent de valider et contrôler les acquis du stagiaire. En fin de formation, le stagiaire complète un QCM d'auto-évaluation.

Suivre cette formation à distance

Voici les prérequis techniques pour pouvoir suivre le cours à distance :

| Un ordinateur avec webcam, micro, haut-parleur et un navigateur (de préférence Chrome ou Firefox). Un casque n'est pas nécessaire suivant l'environnement.
| Une connexion Internet de type ADSL ou supérieure. Attention, une connexion Internet ne permettant pas, par exemple, de recevoir la télévision par Internet, ne sera pas suffisante, cela engendrera des déconnexions intempestives du stagiaire et dérangera toute la classe.

| Privilégier une connexion filaire plutôt que le Wifi.
| Avoir accès au poste depuis lequel vous suivrez le cours à distance au moins 2 jours avant la formation pour effectuer les tests de connexion préalables.
| Votre numéro de téléphone portable (pour l'envoi du mot de passe d'accès aux supports de cours et pour une messagerie instantanée autre que celle intégrée à la classe virtuelle).
| Selon la formation, une configuration spécifique de votre machine peut être attendue, merci de nous contacter.
| Pour les formations incluant le passage d'une certification la dernière journée, un voucher vous est fourni pour passer l'examen en ligne.
| Pour les formations logiciel (Adobe, Microsoft Office...), il est nécessaire d'avoir le logiciel installé sur votre machine, nous ne fournissons pas de licence ou de version test.
| Horaires identiques au présentiel.

Accessibilité

Les sessions de formation se déroulent sur des sites différents selon les villes ou les dates, merci de nous contacter pour vérifier l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.
Pour tout besoin spécifique (vue, audition...), veuillez nous contacter au 01 85 77 07 07.