

Développement d'une approche centrée utilisateurs dans un projet informatique

Ce bloc vise à montrer comment adopter une approche centrée utilisateurs dans un projet informatique dans toutes les étapes de conception. Le but est d'apprendre à mettre en place des solutions répondant aux besoins des utilisateurs finaux avec des architectures adaptées à l'interaction humain-machine.

- Bloc de compétences issu du [Master Informatique, parcours-type Génie Informatique et Interaction Humain-Machine \(G2IHM\) orientation IHM](#)
- Rattaché au bloc de compétences RNCP34126BC02 "Développement et intégration de savoirs hautement spécialisés"

Dates de la formation	À la demande
Tarif	4 862 euros
Durée de la formation	184 heures
Niveau d'accès	Bac+4
Localisation	Metz et agglomération
Modalités d'études	Présentiel
La formation délivre	Certification
Contact(s)	Isabelle PECCI - isabelle.pecci@univ-lorraine.fr
Facultés, écoles, instituts, UFR	UFR MIM

Description

Ce bloc vise à montrer comment adopter une approche centrée utilisateurs dans un projet informatique dans toutes les étapes de conception. Le but est d'apprendre à mettre en place des solutions répondant aux besoins des utilisateurs finaux avec des architectures adaptées à l'interaction humain-machine.

Plus d'informations

Programme

- Ergonomie et Facteurs Humains pour l'Accessibilité
- Conception Centrée utilisateurs
- Évaluation Centrée Utilisateurs
- Gestion de Projet
- Intégration Méthodologique en Interaction Homme-Machine
- Modèles pour la Conception de Systèmes Interactifs
- Découverte de l'IHM dans des domaines d'application

Compétences acquises

- Compétence 1 : Choisir, voire adapter des méthodes d'analyse des besoins des utilisateurs finaux
- Compétence 2 : Communiquer avec un client et un utilisateur final
- Compétence 3 : Définir les besoins réels des utilisateurs à partir des méthodes d'analyse
- Compétence 4 : Analyser l'existant pour détecter les problèmes d'accessibilité dans les applications à améliorer
- Compétence 5 : Appliquer des méthodes centrées utilisateurs pertinentes pour l'évaluation d'applications interactives
- Compétence 6 : Analyser les données collectées lors des tests utilisateurs
- Compétence 7 : Réaliser le bilan d'une phase d'évaluation à partir de l'analyse des données
- Compétence 8 : Construire des solutions répondant aux attentes des utilisateurs, des clients et du contexte métier
- Compétence 9 : Modéliser les tâches et les phases de dialogues pour les réaliser
- Compétence 10 : Sélectionner des architectures classiques en IHM
- Compétence 11 : Choisir des solutions accessibles et utiliser des outils d'assistance
- Compétence 12 : S'organiser dans une équipe pluridisciplinaire

Et avant / et après

Quel profil pour cette formation ?

- Niveau Master 1 ère année en informatique avec des bases solides en programmation

Quels débouchés pour cette formation ?

- UI Developper/interaction designer
- Analyste fonctionnel
- Consultant en ergonomie

