

2
0
1
6





ERGONOMIE – Initiation.....	3
Ergonomie des interfaces Web.....	4
Ergonomie des Logiciels	6
Ergonomie mobile et tactile	8
Ergonomie des Jeux-Vidéo.....	10
Ergonomie des Intranets	12
ERGONOMIE – Cours avancés.....	14
Expertiser une IHM existante : l'Audit Ergonomique	15
Maquettage IHM - méthodes et outils.....	16
Test Utilisateur - méthodologie	18
Le recueil de données sur les utilisateurs finaux en conception d'IHM	20
Les bases de l'accessibilité du Web	22
ERGONOMIE – Cours experts.....	23
Eye Tracking - méthodologie.....	24
La méthodologie de la recherche expérimentale	26
COMMUNICATION ERGONOMIQUE.....	27
Effective Presentations.....	28
Création graphique et communication visuelle	30
Ecrire pour le Web et les Intranets.....	32



A SAVOIR POUR CHOISIR UNE FORMATION EN

ERGONOMIE – Initiation



Public concerné

Ces cours s'adressent principalement à tous les développeurs, webmasters et créateurs d'interfaces homme-machine en tout genre, qui souhaiteraient acquérir des bases en ergonomie et en utilisabilité.

Vocation

L'**Ergonomie Multimédia** permet de rendre les **interfaces « transparentes »** pour les utilisateurs finaux.

Il est vrai que des utilisateurs, confrontés à une interface non intuitive, ne peuvent pas se servir correctement de l'outil et n'arrivent pas à

atteindre leurs objectifs. Obtenir une information, une adresse, acheter un produit, réaliser une tâche... : tout cela devient mission impossible !

C'est pourquoi l'Ergonomie Multimédia, basée sur des méthodes issues de la recherche expérimentale, vient au secours des utilisateurs finaux. En se concentrant sur l'utilisation finale que le public visé va faire de l'outil, LudoTIC permet aux entreprises d'économiser du temps et de l'argent en lançant des produits déjà adaptés aux utilisateurs-cibles.

Grâce à ces cours d'initiation, vous aurez un premier aperçu des techniques d'ergonomie : vous pourrez donc intervenir plus aisément sur vos produits pour optimiser leur interface.



INITIATION

Ergonomie des interfaces Web

Public concerné :



Webmasters, graphistes, créateurs d'interfaces des sites Web et des Web applications.

Durée :



3 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche ergonomique sur les problématiques du Web. Ils maîtriseront une grille d'analyse experte de ce type d'interfaces.

Livrables :



Supports de cours, grille d'analyse Web LudoTIC.

Le programme



DE CETTE FORMATION



Ergonomie des interfaces Web

Programme

JOURNEE 1

Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie des IHM ?

- Qu'est-ce que l'ergonomie cognitive ?
- L'histoire de l'ergonomie
- Les différentes « âmes » de l'ergonomie

Comment intégrer l'ergonomie dans le cycle de vie d'un produit informatique ?

- Ergonomie de conception et ergonomie de correction
- Le retour sur investissement de l'ergonomie
- La Norme ISO 9241
- Une vue panoramique des techniques d'ergonomie
-

Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
- L'approche quali/quantitative et la mise au point de Personas
- Evolution du profil de « l'internaute type »

Journée 2

Le Prototypage ergonomique

- La Norme ISO 13407
- Maquettage bas niveau, moyen niveau et haut niveau
- Les outils de maquettage rapide
- Exemples de maquettage de sites Web

Les bases de la méthodologie de réalisation des tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale
- La différence entre expériences et tests
- Tests à distance ou en présentiel ?
- Le A/B Testing
- Quelques exemples concrets

JOURNEE 3

Le Design Centré Utilisateurs pour sites et web applications

- Les principes du Design Centré Utilisateur
- Les critères heuristiques « universels »
- Spécificités des interfaces web : liens et navigation
- Le Web 2.0 : enjeux d'utilisabilité
- L'accessibilité du Web : contraintes et opportunités
- Les interfaces mobiles : smartphones et tablettes. Quelles spécificités ?

L'analyse heuristique des sites Web

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI
- La grille d'analyse heuristique du Web LudoTIC : présentation détaillée
- Quelques exemples concrets



INITIATION

Ergonomie des Logiciels

Public concerné :



Développeurs, graphistes, ingénieurs IHM et créateurs d'interfaces logicielles.

Durée :



2 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche ergonomique sur les problématiques des Logiciels (grand publique et « verticaux »). Ils maîtriseront une grille d'analyse de ces IHM.

Livrables :



Supports de cours, grille d'analyse Logicielle LudoTIC.

Le programme

DE CETTE FORMATION





Ergonomie des Logiciels

Programme

JOURNEE 1

Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie des IHM ?

- Qu'est-ce que l'ergonomie cognitive ?
- L'histoire de l'ergonomie
- Les différentes « âmes » de l'ergonomie

Comment intégrer l'ergonomie dans le cycle de vie logiciel ?

- Ergonomie de conception et ergonomie de correction
- Le retour sur investissement de l'ergonomie
- La Norme ISO 9241
- Une vue panoramique des techniques d'ergonomie

Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
L'approche quali/quantitative et la mise au point de Personas

JOURNEE 2

Le Prototypage ergonomique

- La Norme ISO 13407
- Maquettage bas niveau, moyen niveau et haut niveau
- Les outils de maquettage rapide
- Exemples de maquettage de logiciels

Les bases de la méthodologie de réalisation des tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale
- La différence entre expériences et tests
Quelques exemples concrets

JOURNEE 3

Le Design Centré Utilisateurs pour IHM logicielles

- Les principes du Design Centré Utilisateur
- Les critères heuristiques « universels »
- Les spécificités des interfaces logicielles

L'analyse heuristique des Logiciels

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI
- La grille d'analyse Xerox
- La grille d'analyse heuristique des Logiciels
LudoTIC : présentation détaillée
- Quelques exemples concrets



INITIATION

Ergonomie mobile et tactile

Public concerné :



Développeurs, ingénieurs IHM, graphistes et concepteurs d'interfaces mobiles.

Objectif :



Comprendre comment créer ou optimiser des interfaces à usage « mobile » (smartphones et tablettes). Les différences entre l'exploitation Desktop et celle mobile seront abordées, ainsi que les différences d'un OS à l'autre. Les participants maîtriseront une grille d'analyse de ces IHM, outil issu de nos années d'R&D.

Durée :



3 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Livrables :



Supports de cours, grille d'analyse des Interfaces Mobiles et Tactiles.

Le programme



DE CETTE FORMATION



Ergonomie mobile et tactile

Programme

JOURNEE 1

Introduction

- Définition de l'ergonomie
- Norme ISO 9241-10
- La notion de centiles

Méthodologie de conception d'interfaces mobiles

- Investir en ergonomie : le ROI
- Les étapes pour introduire la démarche « centrée utilisateurs » au sein d'un projet
- Ergonomie et Cycle en V
- Ergonomie Agile
- Exemples

Spécificités des supports mobiles

- Affichage : taille, résolution, ratio
- Interaction homme-machine
- Profils utilisateurs
- Contexte d'interaction
- Webapp ou responsive design ?
- Les différences entre tablettes et smartphones

JOURNEE 2

Modéliser la population cible

- Le fonctionnement cognitif humain
- Lignes guide sur la taille des éléments cliquables
- Concevoir pour du mobile : menus, widgets, navigation
- Les Personas : théorie et exemples
- Affordance et design mobile
- Skeuomorphisme et Flat Design
- Les spécificités de chaque OS mobile

Faire des maquettes d'IHM mobiles

- Maquettage bas niveau
- Maquettage moyen niveau
- Maquettage haut niveau
- Travaux pratiques de maquettage

JOURNEE 3

Audit des IHM mobiles

- La démarche d'audit
- Le Retour sur Investissement de l'audit d'un produit existant
- La grille d'audit LudoTIC pour mobiles
- Travaux pratiques d'audit

Tests utilisateurs sur mobile

- Méthodologie
- Tests en présentiel et tests à distance
- Exemples concrets



INITIATION

Ergonomie des Jeux-Vidéo

Public concerné :



Développeurs, graphistes, game designers et Level designers.

Durée :



3 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche ergonomique sur les problématiques des jeux vidéo. Ils maîtriseront une grille d'analyse experte, spécifiquement conçue pour ce type d'interfaces.

Livrables :



Supports de cours, grille d'analyse Jeux Vidéo LudoTIC.

Le programme 
DE CETTE FORMATION



Ergonomie des Jeux-Vidéo

Programme

JOURNEE 1

Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie des IHM ?

- Qu'est-ce que l'ergonomie cognitive ?
- L'histoire de l'ergonomie
- Les différentes « âmes » de l'ergonomie

Comment intégrer l'ergonomie dans le cycle de vie logiciel ?

- Ergonomie de conception et ergonomie de correction
- Le retour sur investissement de l'ergonomie
- La Norme ISO 9241-210
- Une vue panoramique des techniques d'ergonomie pour les jeux vidéo

Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
- L'approche quali/quantitative et la mise au point de Personas

JOURNEE 2

Le Prototypage ergonomique

- La Norme ISO 13407 et la démarche agile
- Maquettage bas niveau, moyen niveau et haut niveau
- Les outils de maquettage rapide

Les bases de la méthodologie de réalisation des tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale
- La différence entre expériences et tests
- Quelques exemples concrets

Les tendances dans les produits vidéoludiques

- Casual Gaming et Social Gaming
- Les Serious Games
- La gamification

JOURNEE 3

Le Design Centré Utilisateurs pour IHM vidéoludiques

- Les principes du Design Centré Utilisateur
- Les critères heuristiques « universels »
- Les spécificités des jeux vidéo

L'analyse heuristique des Jeux vidéo

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI
- La grille d'analyse heuristique des Jeux vidéo LudoTIC : présentation détaillée
- Quelques exemples concrets



INITIATION

Ergonomie des Intranets

Public concerné :



Responsables Intranet, webmasters et toute personne impliquée dans le processus de conception des interfaces Intranet.

Durée :



3 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche ergonomique sur les problématiques des systèmes Intranet.

Livrables :



Supports de cours.

Le programme 
DE CETTE FORMATION

Ce cours est dispensé en partenariat avec la société





Ergonomie des Intranets

Programme

JOURNEE 1

Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie des IHM ?

- Qu'est-ce que l'ergonomie cognitive ?
- L'histoire de l'ergonomie
- Les différentes « âmes » de l'ergonomie

Comment intégrer l'ergonomie dans le cycle de vie logiciel ?

- Ergonomie de conception et ergonomie de correction
- Le retour sur investissement de l'ergonomie
- La Norme ISO 9241-210
- Une vue panoramique des techniques d'ergonomie

Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?

- Quels paramètres prendre en compte et pourquoi ?
- Comprendre les utilisateurs : comment perçoivent-ils et utilisent-ils une interface ?
- Techniques de modélisation : les entretiens et les questionnaires
- L'approche quali/quantitative et la mise au point de Personas

JOURNEE 2

Les problématiques ergonomiques spécifiques des Intranets

- Les particularités d'un Intranet par rapport à un site Web
- Les enjeux ergonomiques pour les Intranets
- L'ergonomie organisationnelle des Intranets (acteurs, rôles, types d'Intranets)
- Ergonomie et communication : top down et bottom up
- Les Réseaux sociaux d'Entreprise : comment les réussir ?
- Etude de quelques cas

Les aspects ergonomiques illustrés

- L'architecture de l'information
- Gestion de contenu et gestion documentaire
- Classification, vocabulaire et recherche

JOURNEE 3

La méthodologie ergonomique pour les Intranets

- La méthodologie générale
- L'approche en conception
- L'approche en évaluation / refonte

L'analyse heuristique des Intranets

- La méthode de l'analyse heuristique : points forts, points faibles, ROI
- La grille d'analyse heuristique des Intranets LudoTIC / Dia-Logos : présentation détaillée
- Quelques exemples d'applications

A SAVOIR POUR CHOISIR UNE FORMATION EN ERGONOMIE – Cours avancés



Public concerné

Ces cours avancés et spécialisés s'adressent à un public ayant déjà une sensibilité au sujet de l'ergonomie et de l'expérience utilisateurs.

Vocation

Par vocation pluridisciplinaire, l'ergonomie se doit aussi de suivre de près tout progrès technologique et toute nouveauté ayant un impact sur les usages et les habitudes des utilisateurs.

Ainsi, il est difficile pour tout professionnel de l'ergonomie d'être au courant de toutes les techniques, les méthodes et les outils existant dans ce domaine.

Ces cours ont pour vocation de donner une **vision précise** de certaines **méthodes d'analyse spécialisée**. Ils peuvent donc être utiles dans les différents projets sur lesquels les ergonomes travaillent au quotidien. Ces cours se veulent accessibles et concrets : ils sont dispensés à un petit nombre de personnes et ils peuvent être accompagnés de travaux pratiques.



COURS AVANCÉ

Expertiser une IHM existante : l'Audit Ergonomique

Public concerné :



Ergonomes et personnes amenées à faire un audit ergonomique des IHM d'un produit informatique.

Objectif :



Les participants vont acquérir la maîtrise de la méthodologie des audits ergonomiques d'IHM : déroulement de l'analyse, consolidation et formulation des recommandations ergonomiques.

Durée :



1 jour (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Livrables :



Supports de cours, grille d'audit LudoTIC.

Programme

Le Design Centré Utilisateurs

- Les principes de base d'ergonomie des IHM
- Les critères heuristiques « universels »
- Spécificités des différents types d'interfaces (Web, Logiciels, Jeux vidéo...)

Méthodologie de l'audit ergonomique

- La méthode d'audit ergonomique : points forts, points faibles, ROI
- Méthodologie : analyse de l'IHM, consolidation et formulation des recommandations ergonomiques
- Les « quick wins »
- Utilisation des grilles heuristiques
- La grille d'analyse heuristique LudoTIC : présentation détaillée

Etudes de cas et travaux pratiques



COURS AVANCÉ

Maquettage IHM - méthodes et outils

Public concerné :



Webmasters, développeurs, ingénieurs IHM et ergonomes.

Durée :



2 jours.

Objectif :



Les participants seront formés à la démarche de maquettage ergonomique, en comparant différents outils et approches. Au cours de la partie pratique ils seront initiés à l'utilisation d'un logiciel spécifique, Axure RP Pro et d'autres outils seront présentés.

Livrables :



Supports de cours.

Le programme 
DE CETTE FORMATION



Maquettage IHM

Programme

JOURNEE 1

Les tâches de maquettage : champ d'intervention

- Le maquettage parmi les interventions d'un ergonomiste
- Les clés de réussite d'un « bon maquettage »
- Quand faire du maquettage IHM ?
- Maquettes et spécifications IHM
- Maquetter pour un test utilisateurs
- Coût et bénéfices : le ROI du maquettage

Le maquettage ergonomique

- Définition, typologie, avantages et inconvénients de la démarche
- La Norme ISO 13407 et le prototypage itératif
- Maquettage bas niveau, moyen niveau et haut niveau
- Un bilan des différents outils
- Balsamiq
- Microsoft PowerPoint
- Axure RP
- Exemples concrets de maquettage de logiciels, sites et applications mobiles

JOURNEE 2

Partie pratique : Balsamiq

- Les fonctions principales de Balsamiq
- Quelques exemples concrets
- Exercices

Partie pratique : Axure RP

- Les fonctions principales de Axure RP : maquettage statique
- Les fonctions principales de Axure RP : prototypage dynamique
- Quelques exemples concrets
- Exercices



COURS AVANCÉ

Test Utilisateur - méthodologie

Public concerné :



Ergonomes et toute personne amenée à monter un test utilisateurs.

Durée :



2 jours.

Objectif :



Les participants auront une introduction aux outils existants qui facilitent le montage, la passation et l'analyse des données des tests utilisateurs.

Livrables :



Supports de cours.

Le programme

DE CETTE FORMATION





Test Utilisateur - méthodologie

Programme

JOURNEE 1

Première Partie : La démarche expérimentale

- Les bases de l'approche scientifique
- L'échantillonnage et la différence entre Tests et Expériences
- Choisir les participants : le screening
- Le Test : tâches, scénarios et variables
- Comment construire un bon test : distracteurs, randomisation, mesures répétées
- Avant et après le test : questionnaires, évocations...
- Exemples de tests utilisateurs : le guide de test, les analyses, le livrable

L'analyse des données

- Efficacité, efficacité et satisfaction
- Analyse des erreurs
- Les verbatim
- Statistiques inférentielles

JOURNEE 2

Les outils de montage de tests utilisateurs

- La méthode « Discount »
- E-Prime
- Camtasia Techsmith
- Morae Techsmith

Partie pratique : Morae

- Les fonctions principales de Morae : montage du test
- Les fonctions principales de Morae : passation du test
- Les fonctions principales de Morae : analyse des résultats du test
- Quelques exemples concrets d'utilisation de Morae

Use cases : exemples de livrables de tests utilisateurs



COURS AVANCÉ

Le recueil de données sur les utilisateurs finaux en conception d'IHM

Public concerné :



Psychologues ergonomes, ergonomes cogniticiens et ergonomes en provenance d'autres disciplines.

Durée :



2 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche qualitative et de plusieurs techniques de recueil des données qualitatives.

Livrables :



Supports de cours.

Le programme



DE CETTE FORMATION



Le recueil de données sur les utilisateurs finaux

Programme

JOURNEE 1

L'ergonomie et la modélisation des utilisateurs

- Le recueil de données en amont de la conception d'IHM
- Une vue panoramique des méthodes qualitatives et quantitatives

La modélisation des utilisateurs

- Les méthodes d'entretien
- Les Focus Groups
- Les méthodes créatives
- Le Tri de Cartes
- L'appui de données quantitatives : les questionnaires
- Comment réussir un bon questionnaire
- Les profils utilisateurs et les Personas

Travaux pratiques de mise au point de Personas

JOURNEE 2

La modélisation de la tâche et de l'activité

- L'analyse de la tâche
- Formalismes : GOMS et MAD
- Un outil pratique : Xmind
- L'analyse de l'activité
- La méthode des scénarios
- De la modélisation des utilisateurs et des tâches à la conception IHM : quelques exemples concrets

Travaux pratiques de modélisation de la tâche

Use cases : exemples de guides d'entretien, de focus group et d'analyse de la tâche



COURS AVANCÉ

Les bases de l'accessibilité du Web

Public concerné :



Informaticiens et webmasters.

Objectif :



Les participants seront sensibilisés aux problématiques de la navigation sur Internet pour les handicapés visuels et auront une bonne vision d'ensemble des outils permettant de valider l'accessibilité.

Durée :



1 jour.

Livrables :



Supports de cours.

Programme

Introduction à l'ergonomie et à l'accessibilité

- Définition de l'ergonomie
- Les informations à connaître sur les utilisateurs finaux
- Zoom sur la perception visuelle humaine
- Définition de l'accessibilité
- Les handicaps pris en compte

L'accessibilité : pourquoi et pour qui ?

- Le ROI de l'accessibilité
- Les Lois et normes en vigueur
- Quelques exemples d'exploitation d'un navigateur vocal

Evaluer l'accessibilité du Web

- Le RGAA 2
- Grilles WCAG 2 et Accessiweb
- Les outils pratiques et extensions Firefox
- La grille d'Accessibilité LudoTIC



A SAVOIR POUR CHOISIR UNE FORMATION EN

ERGONOMIE – Cours experts



Public concerné

Ces cours avancés et spécialisés s'adressent à un public expert, composé d'ergonomes en poste ou de personnes ayant une expérience concrète des techniques et des méthodologies ergonomiques de base et avancées.

Vocation

Ces cours permettent d'approfondir des thématiques spécifiques et permettent d'acquérir des compétences pointues, utiles par exemple dans des projets d'envergure au sein d'un département R&D ou Innovation.



COURS EXPERT

Eye Tracking - méthodologie

Public concerné :



Ergonomes cogniticiens, psychologues ergonomes, et ergonomes en provenance d'autres disciplines.

Durée :



3 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur l'utilisation de Tobii Studio).

Objectif :



Les participants auront une bonne vision globale de l'approche oculométrique : quelles informations peut-on recueillir à partir des mouvements oculaires ? Comment et quelles indications fournissent-elles en termes d'ergonomie des IHM ?

Livrables :



Supports de cours.

Le programme

DE CETTE FORMATION





Eye Tracking - méthodologie

Programme

JOURNEE 1

Partie Théorique

- Rappels de psychologie cognitive : l'attention, la perception, la mémoire
- De la lecture à la compréhension de textes
- De la lecture linéaire à la lecture des hypertextes
- L'oculométrie cognitive : quelles variables, quels indicateurs
- La littérature disponible : panorama
- Les tests Eye Tracking : coûts et ROI

JOURNEE 2

Méthodologie de la recherche expérimentale et Eye Tracking

- Rappel des bases de la méthode expérimentale
- Le montage d'une expérience : VI, VD, plan expérimental
- L'Eye Tracking pour des tests d'ergonomie
- La préparation d'un test avec Tobii Studio
- La conduite d'un test avec Tobii Studio
- Exemples concrets

JOURNEE 3

L'analyse des données

- L'exploitation des données Tobii Studio : données de base
- L'exploitation des données Tobii Studio : données avancées
- Le traitement statistique des données : rappel des méthodes statistiques courantes
- Focus sur l'ANOVA


Travaux pratiques sur données Tobii Studio




COURS EXPERT

La méthodologie de la recherche expérimentale


Public concerné :

 Ergonomes et personnes amenées à faire des tests utilisateurs.

Objectif :

 Les participants auront une bonne vision globale de l'approche scientifique et quantitative, utile dans la réalisation d'expériences et le montage de tests utilisateurs.

Durée :

 **1 jour** (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Livrables :

 Supports de cours.

Programme

Première Partie : La démarche expérimentale

- Les bases de l'approche scientifique
- L'échantillonnage et la différence entre Tests et Expériences
- Le plan expérimental : variables dépendantes et indépendantes
- Des hypothèses générales aux hypothèses opérationnelles
- Comment construire un bon test : distracteurs, randomisation, mesures répétées

Deuxième Partie : L'analyse statistique des données quantitatives

- Les statistiques descriptives
- Les statistiques inférentielles
- Zoom sur l'ANOVA : exemples concrets
- Zoom sur corrélation et régression : quelques exemples concrets

Case Studies

- Test utilisateurs avec données oculométriques
- Test utilisateurs avec fichiers LOG



A SAVOIR POUR CHOISIR UNE FORMATION EN

COMMUNICATION ERGONOMIQUE



Public concerné

Ces cours spécifiques s'adressent à un public ayant besoin de communiquer de façon efficace avec le monde extérieur, ou à l'intérieur même de l'entreprise. Il peut s'agir de marketers, de responsables de la communication interne ou externe à l'entreprise, de chefs de projets....

Vocation

A l'heure actuelle, de plus en plus de personnes sont amenées à construire des contenus visant des buts communicationnels. Créer

des présentations PowerPoint, des pages Web et des documents commerciaux sont des tâches courantes de la vie de beaucoup de managers et marketers. Cependant, au-delà des aspects techniques nécessaires à la bonne formulation de ces supports, il est nécessaire de posséder les **clés de la communication** pour s'assurer que le message est clair. Ces cours expliquent les principes de base de la communication visuelle et de la rédaction, afin d'aider tout auteur à construire une **communication adaptée, percutante et efficace**.



COURS DE COMMUNICATION

Effective Presentations

Public concerné :



Marketers, managers, chefs de projet et responsables de la communication.

Durée :



2 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques. Les deux journées de formation peuvent également être vendues séparément).

Objectif :



Les participants apprendront les bases de la communication visuelle et orale via le support PowerPoint : quelles règles doit-on respecter afin de créer des présentations efficaces ?

Livrables :



Supports de cours.

Le programme

DE CETTE FORMATION



Ce cours est dispensé en partenariat avec la société



NOTA BENE : les participants sont invités à se munir de quelques-unes de leurs présentations PowerPoint, qui feront l'objet d'une analyse et amélioration pendant le cours.



Effective Presentations

Programme

JOURNEE 1

Principes généraux

- Les principes de la perception visuelle
- L'ergonomie des interfaces
- L'ergonomie et la communication visuelle

Les spécificités de PowerPoint

- Les différences entre un support PowerPoint et les sites web/logiciels
- L'optimisation des slides : principes d'organisation visuelle
- Les limites de la communication via PowerPoint

Partie pratique

- Trucs et astuces pour mieux maîtriser PowerPoint
- Exemples
- Exercices pratiques

JOURNEE 2

L'élaboration et la présentation du discours oral avec PowerPoint

- Le processus de communication : mécanismes et conséquences
- L'auditoire : profils, objectifs, contraintes
- Le dispositif : espace / temps / matériel
- Complémentarité entre outils et supports

Discours et Orateur

- Le discours : chronologie
- Le discours : aspects sémantiques (textes, visuels)
- L'orateur : postures, style, mécanismes d'accroche et d'attention
- Exercices pratiques



COURS DE COMMUNICATION

Création graphique et communication visuelle

Public concerné :



Chargés de communication, chefs de projet, webmasters et ergonomes.

Durée :



2 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Acquérir une "culture générale" de la communication visuelle afin de pouvoir organiser et encadrer des projets graphiques.

Livrables :



Supports de cours.

Le programme



DE CETTE FORMATION

Ce cours est dispensé en partenariat avec la société





Création graphique et communication visuelle

Programme

JOURNEE 1

Introduction à la communication visuelle

- Qu'est-ce que la communication visuelle ?
- Les différentes modalités de la communication
- Les particularités du "Print" et du "Web"
- La démarche sémiologique : du signifiant au signifié

L'étude d'éléments de communication visuelle

- Les couleurs
- La typographie
- La mise en page

JOURNEE 2

L'identité visuelle et la charte graphique

- Qu'est-ce que l'identité visuelle ?
- La charte graphique : structure et exemples

Mener à bien un projet de création graphique

- Méthodologie générale
- Créer un brief
- Planification et étapes de validation
- Critères de qualité



COURS DE COMMUNICATION

Ecrire pour le Web et les Intranets

Public concerné :



Toute personne amenée à rédiger du contenu pour le web, qu'il s'agisse de sites Internet ou Intranet.

Durée :



2 jours (nous contacter pour une journée pratique supplémentaire sur vos problématiques spécifiques).

Objectif :



Connaître et appliquer les règles et les bonnes pratiques de la rédaction en fonction de l'objectif de communication.

Livrables :



Supports de cours, grille de contrôle rédactionnel.

Le programme

DE CETTE FORMATION



Ce cours est dispensé en partenariat avec la société



NOTA BENE :

Les participants peuvent s'ils le souhaitent amener des exemples sur lesquels ils pourront travailler.



Ecrire pour le Web et les Intranets

Programme

JOURNEE 1

Introduction

- Pourquoi et comment (bien) communiquer : retour à quelques « fondamentaux »
- Les spécificités du « medium Internet » par rapport au papier : perception, usages, ergonomie
- Complémentarité texte, image, son, vidéo

Règles de rédaction

- Les bonnes pratiques et les règles générales de rédaction
- Les traitements stylistiques
- Utiliser une grille de contrôle rédactionnel
- Établir une typologie de contenus rédactionnels

JOURNEE 2

Exercices de rédaction

- Les exercices de rédaction selon différents objectifs de communication et traitements stylistiques

Exercices de contrôle

- Application de la grille de contrôle aux exercices de rédaction réalisés précédemment



A PROPOS DE LUDOTIC

Un organisme de formation agréé

LudoTIC est un organisme de formation agréé depuis 2005 sous le numéro 93060595606, agrément remis par la Direction Régionale du Travail, de l'Emploi et de la Formation Professionnelle de Marseille.

Nos principes pédagogiques

Les sessions de formation sont limitées à des groupes de 10 personnes pour permettre une meilleure appropriation des connaissances et des mises en situation.

Une équipe de formateurs experts et multilingues

Les formateurs LudoTIC ont tous plusieurs années d'expérience dans le domaine de la formation. Ils sont intervenus aussi bien dans le cadre de diplômes universitaires (Master Professionnel d'Ergonomie de l'Université de Paris V, de l'Université de Nice, Master 1 en Informatique, Diplômes de l'École des Mines de Paris...) que dans le privé.

Notre équipe est multilingue ; toutes nos sessions peuvent donc être animées en langue française, anglaise, italienne et autre (sur demande).

Pour certaines formations, nous travaillons en partenariat avec Dia-Logos, société spécialisée en conseil, en ergonomie et en communication stratégique.

Des références en France et à l'étranger :

LudoTIC réalise des formations pour des clients tels que :

- Thalès Underwater Systems
- Orange France Telecom
- ILOG
- Infor
- le Conseil Général 06
- la Camera di Commercio e dell'Industria di Milano (Italie)
- L'Oréal Italie ...

Pour plus d'informations

ou pour demander une **formation sur mesure** contactez-nous :

Par téléphone au **09.51.14.73.66** (Coût d'un



appel local)



LE SAVIEZ-VOUS ?

Formation Professionnelle Continue / DIF

- Pour les **salariés**, c'est un moyen de progresser professionnellement ou d'améliorer son employabilité.
- Pour les **entreprises**, c'est la possibilité de développer les compétences nécessaires pour aller vers de nouvelles opportunités.

La réforme de la loi sur la formation professionnelle, et notamment l'introduction du **DIF (Droit Individuel à la Formation)**, vous rend acteur de votre propre formation !

Ce nouveau droit permet au salarié, à sa demande et avec l'accord de l'entreprise, de bénéficier de **20h de formation/an cumulables sur 6 ans**.

Il concerne les salariés titulaires d'un CDI et disposant d'une ancienneté d'au moins 1 an dans l'entreprise. Une partie de la formation peut se dérouler en dehors du temps de travail : le salarié perçoit alors 50% de sa rémunération nette, l'employeur assurant les frais de formation et de transport. Le DIF est transférable d'une entreprise à l'autre en cas de licenciement (sauf si faute grave ou lourde).