**ERGONOMIE**

**Cours 1**

**Présentation et enjeux**

**Définition IHM**

**L’ergonomie logicielle**

**A quoi ça sert ?**

Etre humain

Erreur humaine

**Problématique IHM**

**Equation à résoudre**

Notion d’utilité et d’utilisabilité

Les risques d’une mauvaise UX

Avantages d’une bonne UX

**Cours 2**

**Architecture logicielle coté logicielle**

Entrer une information client

Faire un choix

Les listes et leurs dérivés

**Les boutons**

Navigation et menu

**Spatialisation ou zoning**

**Composants dédiés au zoning**

Les boites de dialogue

**Patrons de conception IHM**

Formulaire

Recherche et résultats

**Assistant**

Responsive design (plusieurs parties)

**Cours 3**

**Les intervenants possibles**

**Le rêve : conception centrée utilisateur**

**Les personas**

Le maquettage

Les outils de maquettage

Conduite de maquettage

**Mon retour d’expérience**

Evaluation IHM

**Quel retour sur investissement ?**

Les différents niveaux de mobilité

**De nouvelles situations d’usages**

Caractéristiques d’écrans

Saisie au clavier

**Interface tactile**

Des contraintes logicielles

Des capacités propres

**Les composants mobiles**

**Conclusion**