Catalogue des formations 2026

Expérience utilisateur · Accessibilité numérique · Intelligence artificielle

Formations en présentiel ou à distance, en inter ou en intra-entreprise

Contactez-nous pour vos besoins, nous vous proposerons une formation sur mesure !

Catalogue mis à jour le 24 novembre 2026

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : actions de formation.

Ludotic · contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66 · www.ludotic.com

Sommaire

Ludotic, organisme de formation 3
Nos résultats 2025 4
Informations pratiques 5
Nos formations en un coup d'œil 7
Expérience utilisateur et ergonomie 8
ECUX – Eco-conception et UX 9
EYET – Eye Tracking 11
FIGM – Maquetter avec Figma 14
GPUX – Gestion de projets UX 17
TEUT – Les Tests Utilisateurs 20
UXAY – UX et accessibilité 23
UXSW – Ergonomie et UX des logiciels 26
UXWR – Architecture de l'information et UX Writing 29
XWMT – Ergonomie et UX des interfaces Web, Mobile, Tactile 32
Accessibilité numérique 35
AYCR – L'accessibilité numérique pour les rédacteurs de contenu 36
SEAY – Sensibilisation à l'accessibilité numérique 39
Intelligence artificielle 42
AICT – AI Act : qualifier, gouverner et mettre en conformité ses systèmes d'IA 43
SEIA – Sécurité de l'intelligence artificielle : enjeux, risques et bonnes pratiques 46
Mentions légales 49

Ludotic, organisme de formation

Ludotic est une société d'ingénierie humaine du numérique créée en 2004 et implantée à Sophia-Antipolis. Ses consultants interviennent sur l'ergonomie, l'expérience utilisateur et l'accessibilité numérique, notamment dans des secteurs critiques comme la défense, le nucléaire et la santé. Nos formations s'appuient sur cette pratique de terrain.

Certification Qualiopi

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : actions de formation.

Déclaration d'activité

Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 93 06 05956 06 auprès du préfet de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.

Nos résultats 2025

Formations organisées par Ludotic du 1er janvier au 31 décembre 2025. Chaque résultat précise sa base de calcul. Les résultats à jour sont publiés sur ludotic.com/formations.

Indicateur	Résultat 2025
Stagiaires formés	65 stagiaires formés au cours de 14 sessions
Abandons	0 % : aucun abandon
Taux de retour des questionnaires	34 % : 22 questionnaires de fin de formation sur 65 stagiaires
Satisfaction	100 % des répondants satisfaits (note ≥ 7/10) *
Pertinence des contenus	95 % des répondants jugent le contenu pertinent pour leurs besoins *
Animation des formateurs	9,5/10 en moyenne *
Recommandation (NPS)	+67, sur une échelle de −100 à +100 (15 répondants)
Progression des acquis	Le niveau moyen déclaré passe de 4,3 à 7,5 sur 10 (autopositionnement). Sur 117 objectifs évalués : 105 en progression, 12 stables, aucun en recul *

** D'après les 22 stagiaires qui ont répondu au questionnaire de fin de formation (notes sur 10).*

Nos formateurs interviennent aussi pour des organismes de référence

Organisme	Résultats 2025
ORSYS	58 sessions en UX et accessibilité, 483 participants, satisfaction moyenne de 16,8/20, dont 18,2/20 en UX (374 répondants, bilan formateur ORSYS 2025)
PLB	19 sessions, 96 stagiaires, note de l'animation de 18,2/20 et appréciation globale de 17,3/20 (84 répondants, bilans PLB 2025)

Les notes d'ORSYS et de PLB sont sur 20 : elles ne s'additionnent pas avec les résultats des formations organisées par Ludotic.

Informations pratiques

Ces informations s'appliquent à toutes les formations du catalogue. Chaque fiche précise en outre le public, les prérequis, la durée, le tarif et le programme de la formation.

Modalités d'inscription et délais d'accès

- Inscription : par e-mail à contact@ludotic.com ou par téléphone au 06 98 92 63 66.
- Sessions inter-entreprises : les sessions à venir sont annoncées sur le site web Ludotic (www.ludotic.com) ; les inscriptions se clôturent 2 semaines avant le début de la formation.
- Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.
- Positionnement : un recueil des besoins et un questionnaire de positionnement sont proposés en amont pour vérifier les prérequis et adapter la formation.

Tarifs

Le tarif des sessions inter-entreprises est plafonné à 870 € HT par jour et par participant ; certaines formations bénéficient d'un tarif inférieur ou promotionnel. Une réduction est possible à partir de deux stagiaires d'une même entreprise. Les formations conçues sur mesure font l'objet d'un devis. Le tarif de chaque formation figure sur sa fiche.

Financement

Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Méthodes pédagogiques et moyens techniques

- Aides audiovisuelles, documentation et supports de cours, exercices pratiques d'application et corrigés, études de cas ou présentation de cas réels.
- Les méthodes propres à chaque formation sont détaillées sur sa fiche.

Évaluation et suivi

- Évaluation formative tout au long de la formation (QCM, mises en situation, travaux pratiques).
- Questionnaires de positionnement en amont et en aval pour mesurer les compétences acquises.
- Questionnaire d'évaluation de la formation à l'issue de chaque session, analysé par nos équipes pédagogiques.
- Feuille d'émargement par demi-journée de présence.

Sanction de la formation

Une attestation de fin de formation est remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Les formations du catalogue ne préparent pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme CAILLET, responsable administrative et financière et référente handicap, à l'adresse fiona.caillet@ludotic.com, pour étudier avec vous les adaptations possibles.

Résultats de nos formations

Nos indicateurs de résultats, avec leur base de calcul, figurent dans la partie « Nos résultats 2025 » de ce catalogue. Leur mise à jour est publiée sur ludotic.com/formations.

Réclamations

Toute réclamation peut être adressée par écrit à contact@ludotic.com. Chaque réclamation est enregistrée, reçoit une réponse et est prise en compte dans notre démarche d'amélioration continue.

Conditions générales de vente

Nos conditions générales de vente sont disponibles sur simple demande et sont jointes à chaque devis.

Contacts

- Inscriptions et informations : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66
- Référente handicap, administration et finances : Mme Fiona CAILLET · fiona.caillet@ludotic.com

Nos formations en un coup d'œil

Expérience utilisateur et ergonomie

Code	Formation	Durée	Niveau	Tarif HT
ECUX	Eco-conception et UX	1 jour (7 h)	Débutant	840 €
EYET	Eye Tracking	3 jours (21 h)	Débutant	2 610 €
FIGM	Maquetter avec Figma	3 jours (21 h)	Débutant	1 800 €
GPUX	Gestion de projets UX	2 jours (14 h)	Débutant	1 690 €
TEUT	Les Tests Utilisateurs	2 jours (14 h)	Débutant	1 500 €
UXAY	UX et accessibilité	2 jours (14 h)	Débutant	1 490 €
UXSW	Ergonomie et UX des logiciels	2 jours (14 h)	Débutant	1 490 €
UXWR	Architecture de l'information et UX Writing	3 jours (21 h)	Débutant	2 250 €
XWMT	Ergonomie et UX des interfaces Web, Mobile, Tactile	3 jours (21 h)	Débutant	2 190 €

Accessibilité numérique

Code	Formation	Durée	Niveau	Tarif HT
AYCR	L'accessibilité numérique pour les rédacteurs de contenu	2 jours (14 h)	Débutant	1 740 €
SEAY	Sensibilisation à l'accessibilité numérique	1 jour (7 h)	Débutant	870 €
UXAY	UX et accessibilité	2 jours (14 h)	Débutant	1 490 €

Intelligence artificielle

Code	Formation	Durée	Niveau	Tarif HT
AICT	AI Act : qualifier, gouverner et mettre en conformité ses systèmes d'IA	1 jour (7 h)	Introduction	600 €
SEIA	Sécurité de l'intelligence artificielle : enjeux, risques et bonnes pratiques	2 jours (14 h)	Intermédiaire	1 740 €

Expérience utilisateur et ergonomie

Concevoir, évaluer et améliorer les interfaces avec les méthodes de l'ergonomie et du design centré utilisateur.

- ECUX – Eco-conception et UX · 1 jour (7 h)
- EYET – Eye Tracking · 3 jours (21 h)
- FIGM – Maquetter avec Figma · 3 jours (21 h)
- GPUX – Gestion de projets UX · 2 jours (14 h)
- TEUT – Les Tests Utilisateurs · 2 jours (14 h)
- UXAY – UX et accessibilité · 2 jours (14 h)
- UXSW – Ergonomie et UX des logiciels · 2 jours (14 h)
- UXWR – Architecture de l'information et UX Writing · 3 jours (21 h)
- XWMT – Ergonomie et UX des interfaces Web, Mobile, Tactile · 3 jours (21 h)

ECUX – Eco-conception et UX

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment créer des produits écoresponsables et comment intégrer cette démarche dans vos pratiques de designers et d'UX. A la fin de la formation, les participants maîtriseront les concepts et sauront mettre en œuvre des outils d'analyse et comment intégrer cette démarche.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	1 jour (7 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	840 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise tout professionnel du Numérique soucieux de réduire l'impact écologique du digital.

Objectifs pédagogiques

- Expliquer les enjeux du numérique responsable
- Identifier les concepts et les référentiels d'écoconception disponibles
- Intégrer une démarche d'écoconception au sein des projets

Compétences visées

- Connaissance des référentiels et bonnes pratiques de conception eco-responsable

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception IHM.

Programme détaillé

Jour 1

Expliquer les enjeux du numérique responsable

- Evolutions et impacts du numérique sur l'environnement
- Gaz à effets de Serre (GES), Ressources
- Limites planétaires
- Perspectives

Identifier les concepts et les référentiels d'écoconception disponibles

- Définitions : Ecoconception, Conception responsable, IT for Green, Green IT…
- Lois : AGEC, REEN, Loi climat et résilience
- Référentiels : GR 491, RGESN pour un numérique plus responsable, Spécifications

Intégrer une démarche d'écoconception au sein des projets

- Travaux pratiques : Analyser l'utilité d'un service numérique et ses impacts sur la planète
- UX et design systémique
- Méthode et outils pour un design écoresponsable

Informations pratiques

Tarif : 840 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

EYET – Eye Tracking

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment utiliser l'oculométrie. A la fin des 3 jours de formation, les participants maîtriseront l'utilisation de cette technologie dans leur tests utilisateurs et sauront analyser les données.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Bases en UX Research
Durée	3 jours (21 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	2 610 € HT par participant

Public concerné

Cette formation s'adresse à UX Designers et User Researchers

Objectifs pédagogiques

- Évaluer les avantages et contraintes d'un test eye tracking
- Expliquer les bases de l'oculométrie cognitive
- Utiliser les eye trackers Tobii (mise en œuvre d'un protocole, enregistrement des données, analyses)

Compétences visées

- Capacité à préparer, animer et analyser des données issues de tests avec emploi d'un Eye Tracker

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Research et oculométrie cognitive.

Programme détaillé

Jour 1

Partie Théorique : les fondamentaux

- Rappels de psychologie cognitive : l'attention, la perception, la mémoire
- **L'œil humain :** acuité visuelle et mouvements oculaires (saccades, fixations)
- De la lecture à la compréhension de textes
- De la lecture linéaire à la lecture des hypertextes

L'oculométrie cognitive

- Étudier l'exploration visuelle d'une IHM
- Étudier la compréhension d'une IHM
- Étudier l'impact émotionnel d'une IHM
- La littérature disponible : panorama

Jour 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 : quelles contraintes
- L'Eye Tracking pour des tests d'ergonomie : quel ROI
- Dispositifs remote et dispositifs glasses

Oculomètres Tobii

- La préparation d'un test avec Tobii Prolab
- La conduite d'un test avec Tobii Prolab
- L'analyse des données avec Tobii Prolab

Jour 3

Exploiter les données Eye Tracking

- Cartes de chaleur et gazeplots
- AOI et statistiques descriptives
- Le traitement statistique des données : rappel des méthodes statistiques courantes
- Pour aller plus loin : la mesure de la charge cognitive

Exemples de livrables Eye Tracking

- EyeTracking et exploration de sites Web
- EyeTracking et exploration de logiciels métier
- EyeTracking et exploration des jeux vidéo

Travaux pratiques

- Montage d'un protocole de test Eye Tracking

Informations pratiques

Tarif : 2 610 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

FIGM – Maquetter avec Figma

Cette formation a pour objectif de donner les bases de la conception d'interfaces graphiques avec l'outil Figma. A la fin des 3 jours de formation, les participants sauront prototyper des interfaces sur Figma.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	3 jours (21 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	1 800 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne intervenant dans la conception et la maintenance de produits Web : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, designers, graphistes, développeurs « front-end », etc..

Objectifs pédagogiques

- Expliquer les fondements méthodologiques du Design Centré utilisateur
- Intégrer le processus de maquettage dans la conception d'un produit digital
- Concevoir l'architecture d'une application mobile avec Figma
- Utiliser une librairie de styles locaux et de composants pour une application mobile avec Figma
- Réaliser et partager un prototype
- Utiliser la fonction auto-layout vertical, horizontal et wrap
- Utiliser les fonctions avancées : variables, modes, expressions et conditions (optionnel)

Compétences visées

- Maitrise des bonnes pratiques de conception d'interfaces et de l'utilisation de la solution Figma

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception d'IHM.

Programme détaillé

Jour 1

L'apport de l'ergonomie cognitive, de l'UX et le maquettage

- La démarche UX et son apport
- Les principes de base du Design Centré Utilisateur (UCD)
- Pourquoi et quand faire du maquettage ?
- Les maquettes dans les process de production
- Maquettage basse, moyenne et haute fidélité
- Panorama technologique
- Maquettes et spécifications d'interfaces utilisateurs (UI) : Utilisation du design System
- Les principaux outils de maquettage : spécificités, forces et faiblesses
- Travaux pratiques : Utilisation de certaines méthodes à l'aide du tableau collaboratif Figjam (e.g. personas, UX Map, etc.)

Les fonctions de base de Figma

- Fonctions de base : frames, calques, objets, outils d'aide à la conception
- Fonctions de base : styles, composants, librairies, Design System
- Fonctions de base : prototypage avec les interactions basiques
- Travaux pratiques : Utilisation des fonctions de base de Figma à l'aide de cas concrets

Jour 2

Règles de conception

- L'architecture de l'Information
- Gabarits de pages
- Zonings et mise en page
- Optimiser les textes
- Images et icônes
- Principes de navigation
- Exemples concrets : maquettage de logiciels, sites et applications mobiles

Maquettage basse, moyenne et haute fidélité : Figma

- Travaux pratiques : Suite de l'utilisation des fonctions de base de Figma à l'aide de cas concrets

Jour 3

Les fonctions avancées de Figma

- Fonctions avancées : conception en auto-layout
- Fonctions avancées : variables, modes, expressions et conditions
- Fonctions avancées : prototypage avec des interactions avancées

- **Travaux pratiques** : Utilisation des fonctions avancées de Figma à l'aide de cas concrets

Les petits +

- Export et collaboration en live
- Administration et de gouvernance des fichiers
- Plugins et communauté

Informations pratiques

Tarif : 1 800 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

GPUX – Gestion de projets UX

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment gérer au mieux les projets UX dans les différents contextes d'organisation (Agile, Lean, Waterfall…) et avec les différentes parties prenantes. A la fin des 2 jours de formation, les participants maîtriseront les enjeux de la méthodologie UX et auront des outils pour cadrer leur projet UX..

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	1 690 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne intervenant dans la gestion de projets (chefs de projets, maîtres d'œuvre, maître d'ouvrage, Product Managers, Product Owners, Team Leaders, etc.).

Objectifs pédagogiques

- Définir l'UX, décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs et du Design Thinking
- Construire et synthétiser la vision d'un projet : objectifs, personnes et activités cibles, valeur produite
- Construire une stratégie UX adaptée au projet : contexte, acteurs, méthodes, organisation et budget

Compétences visées

- Capacité à intégrer une approche UX (ressources, coûts, délais) dans tout projet IT, en waterfall ou en Agile

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception d'IHM.

Programme détaillé

Jour 1

Identifier les enjeux

- Importance de l'UX pour les projets : comprendre ce qui fait le succès d'un produit ou service
- Principes de Design Centré Utilisateur : impliquer l'usager dans le processus de conception
- Innovation et Design Thinking : mieux concevoir et accompagner le changement

Préciser la mission

- UX Research, benchmarking et études de tendances : bien connaître le contexte utilisateur
- Document de cadrage, personas et carte d'expérience : représenter sa vision grâce à l'UX Mapping
- Objectifs, pain points et gain points : définir la proposition de valeur d'un produit ou service
- Performances, visibilité, rentabilité, image de marque… : bien déterminer ses KPIs

Après-**midi : Travaux pratiques autour d'un projet commun, remplir collectivement les** templates suivants :

- Onboarding
- Fiches persona
- Carte d'expérience
- Proposition de valeur

Jour 2

Adapter la démarche au contexte projet

- UX et Waterfall : incorporer l'UX dans les différents jalons du projet
- UX et Agilité : adopter la démarche UX sans renoncer aux principes Agile
- Lean UX : maximiser la valeur et minimiser les risques avec l'approche MVP
- Décliner la stratégie UX en fonction du secteur, de la technologie, du budget, etc

Prendre les bonnes décisions

- Acteurs, rôles et responsabilités : bien choisir son équipe projet
- Techniques UX : enquêter, concevoir et évaluer efficacement en maximisant le ROI
- Outils de travail : prévoir, organiser et optimiser l'UX collaborateur
- Cahier des charges, chartes et Design System : définir les attendus et favoriser la productivité
- Livrables et recettage : délivrer un produit/service de qualité et piloter son évolution

Après-midi : Travaux pratiques en utilisant un board collaboratif, définir une stratégie UX adaptée en Waterfall, Agile ou Lean UX :

- Personnes impliquées
- Méthodes UX choisies
- Plan de développement et de livraison
- Logistique prévisionnelle

Informations pratiques

Tarif : 1 690 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

TEUT – Les Tests Utilisateurs

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment préparer, conduire et analyser un test utilisateurs pour obtenir les données les plus qualitatives possibles. A la fin des 2 jours de formation, les participants maîtriseront la création de protocole de tests, l'animation de test et l'analyse des données...

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Bases en UX
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	1 500 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne amenée à intervenir sur différentes typologies d'IHM pour les optimiser (marketing, UX Designers, chefs de projet, etc.).

Objectifs pédagogiques

- Expliquer les bases de la méthode de recueil de données expérimentales
- Choisir une méthodologie de recueil de données terrain adaptée
- Analyser des données quantitatives et qualitatives simples
- Co-concevoir un protocole de test adapté à un projet donné

Compétences visées

- Capacité à préparer, animer et analyser des données issues de tests utilisateurs avec diverses techniques

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Research.

Programme détaillé

Jour 1

La démarche expérimentale

- A quoi sert un test utilisateurs
- 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, tri de cartes, évocations…
- Exemples de tests utilisateurs : le guide de test, les analyses, le livrable

L'analyse des données

- Norme ISO 9241 : Efficacité, efficience et satisfaction
- L'analyse des erreurs
- Les verbatim
- Statistiques descriptives et inférentielles

Jour 2

Les différents protocoles possibles

- Tests en présentiel et tests à distance
- Tests modérés et non modérés
- Tests sur la durée : le journal de bord

Les outils de montage de tests utilisateurs

- La méthode « Discount »
- E-Prime
- Camtasia Techsmith et les screen recorder
- Morae Techsmith

Partie pratique : montage d'un protocole de test

- Objectifs, hypothèses et variables
- Passation du test
- Analyse des résultats du test
- Construire un livrable de test utilisateurs

Informations pratiques

Tarif : 1 500 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

UXAY – UX et accessibilité

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment créer des produits accessibles qui soient à la fois efficaces, simples d'utilisation et satisfaisants en tenant compte des contraintes et des normes d'accessibilité. A la fin des 2 jours de formation, les participants maîtriseront une grille d'analyse des écrans, outil issu de nos années d'R&D, et les principes clés pour un design accessible.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	1 490 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne intervenant dans la conception et la maintenance de produits Web : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, designers, graphistes, développeurs « front-end », etc..

Objectifs pédagogiques

- Expliquer l'accessibilité numérique, le référentiel RGAA et utiliser sa grille d'audit
- Traduire chaque thématique du RGAA en exemples concrets UX/UI
- Intégrer les critères d'accessibilité dans la conception : graphiques, multimédia, ergonomiques
- Reconnaitre les difficultés rencontrées par des personnes en situation de handicap face à une navigation non accessible
- Préciser divers parcours utilisateur type pour personnes en situation de handicaps

Compétences visées

- Maitrise des bonnes pratiques de conception d'interfaces accessibles

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception Accessible.

Programme détaillé

Jour 1

Rappel sur l'accessibilité numérique

- Pourquoi une accessibilité numérique ? Enjeux de l'accessibilité : De multiples raisons pour agir
- Rappel succinct du cadre réglementaire et technique.
- Classification du Handicap
- Handicaps permanents, temporaires et situationnels
- Spécificités et technologies d'aide

Impacts de l'accessibilité sur l'UX/UI ... et opportunités

- Handicaps visuels, auditifs, cognitifs et moteurs : quels impacts sur l'UX et l'UI: couleurs, contrastes, formes, navigation, animations...
- L'accessibilité sur tablette et mobile, quelles sont les différences ?
- Contraintes et Opportunités d'interactions ?
- Comment minimiser le coût de l'accessibilité
- Rôle des UX dans la démarche
- Travaux pratiques dans des situations données en exercices puis appliqués dans le cadre de projets des stagiaires.

L'accessibilité « Top-Down »

- Quelques outils diagnostics pour faciliter le travail
- Les règles de base
- Évaluer l'accessibilité de spécifications UI
- Évaluer l'accessibilité d'une maquette statique et dynamique

Jour 2

L'accessibilité « Top-Down » (suite)

- Démonstrations dans des situations données en exercices :
- Examen du rapport d'audit de sites non conformes ;
- Démonstrations d'outils de diagnostic ;
- Réflexion sur les actions à mener en suivant les critères d'un audit d'accessibilité simplifié.
- Travaux pratiques : Les stagiaires devront appliquer à leur projet les outils et la méthodologie vue précédemment.

L'accessibilité « Bottom-Up »

- Accessibilité normative et accessibilité réelle : enjeux et intérêt des tests utilisateurs.
- Prioriser suivant l'impact utilisateur
- Inclure l'accessibilité dans la démarche qualité

- **L'accessibilité « centrée utilisateur » :** Les 4 étapes d'une démarche centrée utilisateur pour inclure des utilisateurs avec handicap
- Travaux pratiques : Appliqués aux projets des stagiaires, temps d'échange sur :
  - Les méthodes de recueil d'informations utilisées dans l'entreprise et sur les moyens de les optimiser pour prendre en compte l'accessibilité réelle
  - La démarche centrée utilisateur la plus adaptée aux projets

Informations pratiques

Tarif : 1 490 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

UXSW – Ergonomie et UX des logiciels

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment concevoir des logiciels qui soient à la fois efficaces, simples d'utilisation et satisfaisants en tenant compte des contraintes et des besoins des utilisateurs. A la fin des 2 jours de formation, les participants maîtriseront un ensemble d'outils pour concevoir des interfaces ergonomiques et centrées-utilisateurs.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	1 490 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne intervenant dans la conception et la maintenance des applications métier : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, analystes fonctionnels, graphistes, développeurs « front-end », etc.

Objectifs pédagogiques

- Définir l'utilisabilité et décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs
- Analyser et modéliser les utilisateurs et leurs tâches
- Co-construire une maquette en appliquant les principes de base de l'ergonomie
- Réaliser un audit ergonomique sur une interface existante

Compétences visées

- Maitrise des principales méthodologies UX pour la conception d'interfaces logicielles

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception d'IHM.

Programme détaillé

Jour 1

Comprendre les enjeux de l'ergonomie des logiciels

- **De l'ergonomie à l'UX Design :** améliorer l'expérience utilisateur
- Rôle de l'ergonome dans la conception/refonte des produits
- Présentation de la norme ISO 9241-210
- Histoire de l'ergonomie

Intégrer l'ergonomie au développement produit

- Panorama des principales méthodes d'ergonomie
- Ergonomie dans un cycle en « V » et ergonomie AGILE
- Collaboration avec les parties prenantes : MOA, MOE, MUE
- Retour sur investissement (ROI) et indicateurs de performance (KPI)
- Vue panoramique des techniques UX
- Etudes de cas

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/quanti et la mise au point de Personas
- Analyser et modéliser les tâches métier avec Xmind
- Travaux pratiques : compléter des fiches Persona, réaliser une Experience Map et construire un arbre de tâches

Jour 2

Le Design centré-utilisateurs pour interfaces logicielles

- Les principes du design centré-utilisateurs
- Les critères heuristiques universels
- Les spécificités des interfaces logicielles
- Travaux pratiques : Maquettage d'un écran avec l'application Balsamiq

L'analyse heuristique des logiciels

- **La méthode de l'analyse heuristique :** point forts, points faibles, ROI
- La grille LudoTIC d'analyse heuristique des Logiciels : présentation détaillée
- Illustration des critères par des exemples concrets
- Travaux pratiques : Mini-audit d'un logiciel existant à partir de la grille d'évaluation Ludotic

Les tests utilisateurs

- Les bases de la méthode expérimentale

- La différence entre expériences et tests
- Conseils pour l'organisation et l'analyse

Informations pratiques

Tarif : 1 490 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

UXWR – **Architecture de l'information et UX Writing**

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment structurer et organiser le contenu de votre site ou logiciel. A la fin des 3 jours de formation, les participants maîtriseront un ensemble d'outils et de bonnes pratiques pour offrir un contenu centré-utilisateurs.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	3 jours (21 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	2 250 € HT par participant

Public concerné

Cette formation s'adresse à Chefs de projet, concepteurs multimédia, designers, ergonomes, développeurs web, rédacteurs, journalistes, analystes métier, etc.

Objectifs pédagogiques

- Expliquer le rôle de l'architecture de l'information et de l'UX Writing dans un projet digital
- Organiser la présentation, l'accès à l'information et la formulation des micro-contenus de façon à optimiser la « repérabilité » (findability), la qualité de l'expérience utilisateur et le référencement, pour des sites web, intranets, applications ou services
- Analyser le contexte opérationnel et stratégique, les besoins des utilisateurs et les contenus selon une approche centrée utilisateurs
- Mettre en pratique les outils d'analyse et de conception de l'architecture de l'information et de l'UX Writing
- Préciser divers parcours utilisateur type pour personnes en situation de handicaps

Compétences visées

- Capacité à rédiger des textes faciles à lire et à comprendre et adaptés au public

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX, communication et rédaction de contenus.

Programme détaillé

Jour 1

Introduction

- Information, architecture, et architecture de l'information
- L'information dans les différents supports digitaux et les nouveaux espaces informationnels "phygitaux"
- Qualité informationnelle, utilisabilité et sérendipité
- Architecture de l'information et conception centrée utilisateur

Étude des utilisateurs et du contexte

- Vue d'ensemble des méthodes de recherche utilisateur appliquées à l'architecture de l'information, du cadrage à l'évaluation
- Connaitre les utilisateurs : connaissance du domaine, registres sémantiques, familiarité technologique, stratégies d'accès à l'information…
- Analyser et formaliser les besoins en architecture de l'information (utilisation de personas, cartes d'expérience…)
- Travaux pratiques sur un cas

Étude des contenus

- Typologies de contenus
- Audits, inventaires et cartographies de contenus
- Méta-données et schémas de classification (vocabulaires contrôlés, taxonomies, thésaurii)

Jour 2

Structurer l'information

- Organiser l'information pour optimiser la findability : tris de cartes, mind-mapping et modèles conceptuels
- Travaux pratiques sur un cas

Organiser l'interaction

- Les systèmes de navigation (différentes structures, types de présentation, éléments de repérage)
- Les systèmes de recherche (requêtes et résultats, recherche simple, avancée et à facettes)
- La cinématique (zonings et storyboard)
- L'évaluation ergonomique de l'architecture de l'information
- Travaux pratiques sur un cas

Jour 3

Objectifs de l'UX Writing

- Interaction et conversation

- Différentes applications : sites, logiciels, agents conversationnels
- Apport de l'UX Writing à l'expérience utilisateur et au SEO/SXO

Outils et méthodes

- Recueillir les données utilisateurs pertinentes
- Utiliser les personas et scénarii pour élaborer des parcours
- Utiliser le storytelling
- **Définir le "ton" :** brief et guide de style éditorial
- Appliquer les règles ergonomiques de rédaction de micro-contenus
- Tester avec des utilisateurs
- Travaux pratiques

Bonnes pratiques par type de contenus

- Onboarding, landing pages, menus, titres, call to action, 404, Aide et FAQ, messages et notifications, formulaires…
- Travaux pratiques

UX Writing et architecture de l'information dans le cycle de vie du projet

- Intégrer l'architecture de l'information et l'UX Writing dans le cycle de vie du projet : quand ? comment ?
- Synthèse des livrables
- Compétences nécessaires et intégration dans une équipe pluridisciplinaire
- Présentation d'exemples

Informations pratiques

Tarif : 2 250 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

XWMT – Ergonomie et UX des interfaces Web, Mobile, Tactile

Cette formation a pour objectif de mieux vous faire comprendre comment créer des produits web en prenant en compte les spécificités du mobile et tactile, et des besoins et attentes des utilisateurs. A la fin des 3 jours de formation, les participants seront capables d'analyser et de concevoir des maquettes.

Domaine	UX
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	3 jours (21 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis ou à distance
Tarif	2 190 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne intervenant dans la conception et la maintenance de produits Web : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, designers, graphistes, développeurs « front-end », etc.

Objectifs pédagogiques

- Définir l'utilisabilité et décrire les étapes de la conception centrée utilisateurs
- Représenter la proposition de valeur d'une application web, mobile et / ou tactile : cibles, bénéfices attendus, service à rendre
- Appliquer la démarche d'audit ergonomique sur une application existante à partir d'une grille d'évaluation heuristique, identifier les problèmes et les reporter par écrit en les accompagnant chacun d'une proposition de solution
- Co-construire une maquette numérique contenant des écrans animés, adaptés au format d'affichage (smartphone, tablette ou desktop) et à un usage WIMP comme tactile

Compétences visées

- Maitrise des principales méthodologies UX pour la conception d'interfaces web desktop et mobile

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto -positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation

- QCM

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception IHM.

Programme détaillé

Jour 1

Comprendre les enjeux de l'ergonomie web, mobile et tactile

- **De l'ergonomie à l'UX Design :** améliorer l'expérience utilisateur
- Rôle de l'ergonome dans la conception/refonte des produits
- Présentation de la norme ISO 9241-210
- Exemples : fails vs. réussites en terme d'ergonomie

Intégrer l'ergonomie au développement produit

- Panorama des principales méthodes d'ergonomie, en collaboration avec les parties prenantes (MOA, MOE, MUE)
- Ergonomie dans un cycle en « V » vs. ergonomie AGILE
- Retour sur investissement (ROI) et indicateurs de performance (KPI)
- Etudes de cas : présentation de projets "grand public" et "métier"

Maîtriser les usages du Web

- **Contextes et modes d'utilisation :** les visages du Web d'aujourd'hui
- Panorama technologique : sites mobiles, web adaptif et responsif, apps natives, progressive web apps
- Aspects stratégiques : marketing digital, réseaux sociaux, SEO et ASO
- Revue de tendances UX/CX : material Design, design émotionnel, gamification, machine learning, IoT

Elaborer une vision projet centrée sur l'usager

- Principes du Design Centré Utilisateur (UCD) : approches « Top-Down » et « Bottom-Up »
- Facteurs humains participant à la perception et l'utilisation des interfaces Web
- La démarche « Design Thinking » et ses outils : UX Research, ateliers de co-conception, notion de « Customer Journey » (parcours client)
- Travaux pratiques : Synthétiser la vision globale d'un projet Web (cibles, attentes et bénéfices attendus)

Jour 2

Modéliser ses utilisateurs et scénarios d'usages

- Approche « quali » et « quanti » en ergonomie
- **Techniques de recueil d'information :** entretiens, questionnaires, observation de l'activité
- Techniques de modélisation : personas, arbres de tâches
- Appropriation par les équipes de conception/développement
- Travaux pratiques : Compléter des fiches Personas et réaliser une Expérience Map

Maquetter les écrans d'une interface Web

- Choisir la maquette adaptée à son projet : Low-Fidelity, Medium-Fidelity, Hi-Fidelity
- Choisir un outil de maquettage/prototypage : Balsamiq, Axure, Adobe Xd, Figma, HTML/JS/CSS…
- Concevoir des applis multi-supports : smartphone, tablette, desktop
- Documenter ses maquettes : guide de styles, spécifications IHM, Design Systems
- Travaux pratiques : Maquetter des écrans animés pour différents formats d'affichage avec l'outil Balsamiq

Jour 3

Auditer un site Internet, Intranet ou Extranet

- Best Practices et Checklists : intérêts et limites
- **Mesure de l'accessibilité Web :** principes, obligations légales (RGAA)
- Evaluation experte : points forts, points faibles, méthodologie
- Grille LudoTIC d'analyse heuristique du Web : présentation détaillée
- Travaux pratiques : mini-audit d'une application existante à partir de la grille d'évaluation Ludotic

Réaliser une session de tests utilisateurs

- Guerilla, Lab, Remote Usability Testing… comment et quoi tester ?
- Apports de la méthode expérimentale
- Organisation, déroulement et analyse des résultats de tests
- Recueil de données indirectes : A/B Testing, Logs, Web Analytics…
- Conseils pour l'organisation et l'analyse

Informations pratiques

Tarif : 2 190 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

Accessibilité numérique

Rendre les services numériques utilisables par tous, du pilotage de projet au développement, à la qualité et aux contenus.

- AYCR – L'accessibilité numérique pour les rédacteurs de contenu · 2 jours (14 h)
- SEAY – Sensibilisation à l'accessibilité numérique · 1 jour (7 h)
- UXAY – UX et accessibilité · 2 jours (14 h) – fiche dans la partie Expérience utilisateur et ergonomie

AYCR – L'accessibilité numérique pour les rédacteurs de contenu

Ce cours aborde les problématiques d'accessibilité numérique rélatives à la rédaction de contenus web et editoriaux (textes, pages web, vidéos, documents pdf).

Domaine	A11Y
Niveau	Débutant
Prérequis	Formation SEAY ou équivalent
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	Présentiel ou à distance
Tarif	1 740 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise les contributeurs de contenus amenés à prendre en charge ou publier des contributions numériques et accessibles : équipes de communication, marketing et éditoriales ainsi que toute personne participant à la création de textes, d'images ou de vidéos.

Objectifs pédagogiques

- Expliquer les principes fondamentaux de l'accessibilité numérique dans le contexte éditorial.
- Appliquer les critères d'accessibilité aux contenus textuels et visuels (FALC)
- Concevoir des contenus éditoriaux qui répondent aux normes d'accessibilité

Méthodes & moyens pédagogiques

- Supports de cours
- Vidéos
- Exercices pratiques
- 50% théorie/50% pratique

Modalités d'évaluation

- Evaluation formative pour valider la progression pédagogique du participant tout au long de la formation (au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...)
- Questionnaires de positionnement en amont et en aval complétés par l'apprenant pour valider les compétences acquises à l'issue du stage

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes de l'accessibilité numérique et de la rédaction Web

Programme détaillé

Journée 1

Rappel du cadre règlementaire de l'accessibilité numérique

- RGAA

- WCAG
- Entrée en vigueur de la directive européenne « European Accessibility Act » et ses implications pratiques

Principes d'accessibilité visuelle pour contenus statiques

- UX Design et Accessibilité
- **Recenser les moyens d'informer :** texte, image, son…
- Utilisation des couleurs (contrastes, luminosité, daltonisme)
- Choix des polices
- Densité des informations
- Utilisation des images et alternatives textuelles
- Un cas particulier : les formulaires
- Travaux pratiques : tester et corriger les problématiques liées aux couleurs

Principes d'accessibilité visuelle pour contenus dynamiques

- Animations visuelles et sonores
- Luminosité et effets de flash.
- Les plug-ins pour les pages web (Flash, Java…).
- L'adaptation du format vidéo pour l'accessibilité.
- Intégration des transcrits : sous-titres et audio description pour la vidéo
- Travaux pratiques : adaptation de contenus multimédias accessibles

Rédiger des contenus textuels accessibles : le FALC (facile à lire et à comprendre)

- Optimiser la mise en forme des textes pour une meilleure compréhension (titres, paragraphes, listes)
- Syntaxe et vocabulaire
- Tableaux
- Écriture de liens accessibles
- Comprendre et traiter les contenus cryptiques (émoticônes, art ASCII…)
- Travaux pratiques : identifier et corriger des contenus cryptiques

Journée 2

Les aides à la navigation

- Vérifier l'ordre de lecture des contenus
- Création d'une table des matières
- Création des signets
- Création des liens
- Création des citations
- Mise en pratique

Du document bureautique à l'export Pdf

- La compatibilité des documents bureautiques avec le lecteur d'écran
- Outils bureautiques intégrant un vérificateur d'accessibilité et limites
- Export en PDF d'un document considéré comme accessible dans Word

- 4. Différences entre PDF/A et PDF/UA
- Evaluation manuelle et automatique de l'accessibilité d'un PDF
- Travaux pratiques : de la rédaction à l'export

Informations pratiques

Tarif : 1 740 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

SEAY – **Sensibilisation à l'accessibilité numérique**

Ce cours vise à donner un aperçu du domaine de l'accessibilité numérique, de ses objectifs d'inclusion et des enjeux règlementaires actuels

Domaine	A11Y
Niveau	Débutant
Prérequis	Aucun
Durée	1 jour (7 h)
Lieu et modalité	Présentiel ou à distance
Tarif	870 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise toute personne souhaitant mieux appréhender le domaine de l'accessibilité numérique.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les différents types de handicaps et leurs besoins d'accès au numérique
- Expliquer les enjeux et l'intérêt des normes d'accessibilité
- Citer les lois et les référentiels techniques applicables
- Acquérir un vocabulaire de base pour dialoguer avec les professionnels du sujet
- Identifier des problèmes rencontrés par des personnes en situation de handicap

Compétences visées

- Enjeux juridiques RGAA

Méthodes & moyens pédagogiques

- Supports de cours
- Vidéos
- Exercices pratiques
- 50% théorie/50% pratique

Modalités d'évaluation

- Evaluation formative pour valider la progression pédagogique du participant tout au long de la formation (au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…)
- Questionnaires de positionnement en amont et en aval complétés par l'apprenant pour valider les compétences acquises à l'issue du stage

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes de l'accessibilité numérique et de la qualité Web

Programme détaillé

Journée 1

Découverte de l'accessibilité via le jeu : AccessiGame (30min)

- Jeu immersif permettant de prendre conscience des spécificités de certains profils d'utilisateurs

Définitions (environ 1h)

- Définition « intuitive » de l'accessibilité : activité interactive
- Définitions officielles
- Notion d'handicap situationnel
- Historique : le web pour tous

Les besoins spéciaux (environ 1h30)

- Familles d'handicaps
- "do" et "don't" concrets par rapport aux besoins
- Les difficultés de navigation et de consultation rencontrées par les personnes handicapées
- Technologies d'assistance en fonction des besoins
- Débat : et vous, quels sont vos besoins spéciaux ?

Le cadre juridique (environ 1h30)

- Connaître les lois et décrets d'application en vigueur
- Connaître les sanctions
- La déclaration d'accessibilité et le plan pluriannuel
- Evolution du cadre légal

Outils concrets (environ 2h30)

- Les standards du W3C, l'organisme de standardisation du web et leur déclinaison française.
- La WAI (Web Accessibility Initiative) et son référentiel WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) version 2.1.
- Le RGAA v4 (référentiel général d'amélioration de l'accessibilité), application française des WCAG.
- Les sites utiles
- Plus-ings pour navigateurs Web
- Travaux pratiques avec sites et plug-ins dédiés

Informations pratiques

Tarif : 870 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

Intelligence artificielle

Qualifier, sécuriser et mettre en conformité vos systèmes d'IA : AI Act, risques et bonnes pratiques de sécurité.

- AICT – AI Act : qualifier, gouverner et mettre en conformité ses systèmes d'IA · 1 jour (7 h)
- SEIA – Sécurité de l'intelligence artificielle : enjeux, risques et bonnes pratiques · 2 jours (14 h)

AICT – AI Act : qualifier, gouverner et mettre en conformité ses systèmes d'IA

Ce cours vise à faire monter en compétence les participants au sujet de la conformité à l'AI Act : qualifier leurs systèmes d'IA, en déterminer le niveau de risque, identifier les obligations applicables selon leur rôle, puis mettre en place une gouvernance et un plan de mise en conformité opérationnels.

Domaine	Conformité IA – Droit du numérique
Niveau	Introduction
Prérequis	Aucun
Durée	1 jour (7 h)
Lieu et modalité	Sophia-Antipolis (présentiel)
Tarif	600 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise un public de directions juridiques, juristes et responsables conformité, DPO, responsables gouvernance et risques IA, et professionnels en charge de la mise en conformité des systèmes d'IA.

Objectifs pédagogiques

- Expliquer le cadre général de l'AI Act et son articulation avec le RGPD, le DSA et le droit sectoriel
- Qualifier ses systèmes d'IA et déterminer leur niveau de risque
- Identifier les obligations applicables selon son rôle (fournisseur, déployeur, importateur, distributeur)
- Mettre en place une gouvernance de l'IA et organiser la répartition des responsabilités
- Construire un plan de mise en conformité opérationnel et priorisé
- Anticiper les risques et sanctions en cas de non-conformité

Compétences visées

- Qualifier un système d'IA et déterminer son niveau de risque au regard de l'AI Act
- Identifier les obligations applicables selon le rôle de leur organisation dans la chaîne de valeur
- Structurer une gouvernance et un plan de mise en conformité opérationnel pour leurs systèmes d'IA

Méthodes & moyens pédagogiques

- Supports de cours
- Co-animation par les avocats du cabinet Connect Avocats (spécialiste du droit du numérique)
- Études de cas et cas pratiques

- 20% pratique – 80% théorie

Modalités d'évaluation

- Evaluation formative pour valider la progression pédagogique du participant tout au long de la formation (au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…)
- Questionnaires de positionnement en amont et en aval complétés par l'apprenant pour valider les compétences acquises à l'issue du stage

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes du droit du numérique, de la conformité IA et de l'AI Act, issus du cabinet Connect Avocats.

Programme détaillé

Programme de la journée (7 h · présentiel)

1) Comprendre le cadre général de l'AI Act

- Identifier le champ d'application du règlement (acteurs concernés, systèmes visés, territorialité)
- Comprendre l'articulation de l'AI Act avec les autres réglementations (RGPD, DSA, droit sectoriel)
- Connaître le calendrier d'entrée en application des différentes obligations

2) Qualifier ses systèmes d'IA

- Identifier ce qui constitue un « système d'IA » au sens du règlement
- Déterminer le rôle de l'organisation (fournisseur, déployeur, importateur, distributeur)
- Cartographier les systèmes d'IA existants et en projet au sein de l'organisation

3) Identifier le niveau de risque applicable

- Maîtriser la classification des systèmes d'IA (risque inacceptable, élevé, limité, minimal)
- Identifier les pratiques interdites et les systèmes à haut risque selon les annexes du règlement
- Évaluer le niveau de risque des cas d'usage internes et des projets en cours

4) Déterminer les obligations applicables selon le profil de l'organisation

- Obligations des fournisseurs de systèmes à haut risque (documentation technique, gestion des risques, qualité des données)
- Obligations des déployeurs (surveillance humaine, information, gestion des incidents)
- Exigences de transparence pour les systèmes à risque limité (IA générative, chatbots, contenus synthétiques)

5) Mettre en place la gouvernance de l'IA

- Structurer une organisation interne dédiée à la conformité IA (rôles, comités, processus de validation)
- Articuler la gouvernance IA avec les fonctions existantes (DPO, conformité, risques, juridique)
- Définir les processus d'évaluation et de validation préalables au déploiement

6) Organiser la répartition des responsabilités

- Clarifier les responsabilités entre fournisseurs, déployeurs et sous-traitants de la chaîne IA
- Sécuriser les relations contractuelles avec les prestataires et éditeurs de solutions IA
- Anticiper les conséquences d'un partage de responsabilité mal défini en cas de non-conformité

7) Construire un plan de mise en conformité opérationnel

- Prioriser les actions selon le niveau de risque et l'échéance réglementaire applicable
- Intégrer les exigences de l'AI Act dans les processus projets (cadrage, développement, mise en production)
- Documenter et tracer les décisions et mesures prises pour démontrer la conformité

8) Anticiper les risques de non-conformité

- Identifier les sanctions applicables selon la nature du manquement
- Comprendre le rôle des autorités de surveillance nationales et européennes
- Adopter les bons réflexes en cas de contrôle ou de mise en cause

Ateliers / cas pratiques concrets

Informations pratiques

Tarif : 600 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

SEIA – **Sécurité de l'intelligence artificielle : enjeux, risques et bonnes pratiques**

Ce cours vise à faire monter en compétence les participants au sujet de la sécurité de l'intelligence artificielle : risques et attaques spécifiques à l'IA et à l'IA générative, bonnes pratiques de sécurisation et usage de l'IA générative au service de la cybersécurité.

Domaine	Cybersécurité / IA
Niveau	Intermédiaire
Prérequis	Connaissances générales des systèmes d'information
Durée	2 jours (14 h)
Lieu et modalité	À distance
Tarif	1740 € HT par participant

Public concerné

Cette formation vise un public de DSI, RSSI et responsables cybersécurité, de chefs de projet IT/IA et data, et de consultants ou responsables de la transformation numérique.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les nouveaux risques liés à l'intelligence artificielle et à l'IA générative
- Identifier les vulnérabilités et attaques spécifiques à l'IA
- Appliquer les méthodes et bonnes pratiques pour sécuriser un projet ou une application d'IA
- Exploiter l'IA générative pour renforcer la cybersécurité

Compétences visées

- Cartographier les menaces et vulnérabilités d'un système d'IA à l'aide des référentiels OWASP, MITRE ATLAS et NIST
- Appliquer une démarche de gestion des risques IA (EBIOS RM, NIST AI RMF, ISO 42001)
- Sécuriser les modèles, agents, API et pipelines MLOps/LLMOps selon une approche « Secure AI by design »
- Définir une politique de gouvernance et d'usage maîtrisé de l'IA générative en entreprise

Méthodes & moyens pédagogiques

- Supports de cours au format PDF, disponibles sur la plateforme SmartOF.
- Études de cas et retours d'expérience sur des projets réels
- Ateliers et démonstrations (prompt injection, AI red teaming, analyse de risques)
- 30 % pratique – 70 % théorie

Modalités d'évaluation

- Evaluation formative pour valider la progression pédagogique du participant tout au long de la formation (au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…)

- Questionnaires de positionnement en amont et en aval complétés par l'apprenant pour valider les compétences acquises à l'issue du stage

Compétences des formateurs

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes de la sécurité de l'IA et de la cybersécurité, disposant d'une expérience opérationnelle sur des projets d'IA en entreprise (modèles, agents, LLMOps) et maîtrisant les référentiels OWASP, MITRE ATLAS, NIST et ISO 42001.

Programme détaillé

Journée 1

Enjeux et fondamentaux de la sécurité de l'IA

- Concepts clés : IA générative, API, machine learning et deep learning
- Enjeux stratégiques et adoption rapide de l'IA en entreprise
- Panorama des risques : cyberattaques, biais algorithmiques, vulnérabilités des modèles
- Approche globale : dimensions techniques, juridiques, organisationnelles et éthiques
- Atelier : cartographie des usages et des risques IA de votre organisation

Vulnérabilités et attaques spécifiques à l'IA

- OWASP Top 10 for LLM Applications
- Attaques sur les interactions : prompt injection, manipulation des sorties
- Atteintes aux données : data poisoning, corruption des jeux d'entraînement
- Atteintes à la confidentialité : extraction et inversion de modèle, fuites de données
- Travaux pratiques : démonstration d'une attaque par prompt injection sur un LLM

L'IA au service des cybercriminels

- Ingénierie sociale assistée par IA : deepfake, clonage vocal, phishing automatisé
- Logiciels malveillants génératifs et polymorphes, ransomware auto-évolutif
- Contournement de l'authentification : biométrie, CAPTCHA, cassage de mots de passe
- Découverte et exploitation automatisées de vulnérabilités, fuzzing neuronal
- Étude de cas : analyse d'une campagne d'attaque assistée par IA

Journée 2

Gestion des risques et sécurité des applications d'IA

- Cartographie et taxonomies des menaces : MIT AI Risk Repository, MITRE ATLAS, NIST Adversarial ML
- Référentiels de gestion des risques : NIST AI RMF, EBIOS RM, ISO 42001 (SMIA)
- Secure AI by design : surface d'attaque, contrôle d'accès, chiffrement des données
- Sécurité des modèles : hardening, adversarial training, watermarking, privacy-preserving AI
- Sécurité des API et des pipelines MLOps/LLMOps, supervision en production
- Atelier : analyse de risques d'un projet IA avec la méthode EBIOS RM

Usage maîtrisé de l'IA générative et audit

- Risques de l'IA générative : fuites de données, hallucinations, Shadow AI, propriété intellectuelle
- Politique interne : charte d'usage, cas autorisés et interdits, gestion des accès
- Gouvernance : désignation d'un CAIO ou comité IA, sensibilisation, suivi et reporting
- Bonnes pratiques : validation humaine, transparence, modèles explicables (XAI)
- Audit et conformité : COMPL-AI, ISO 42001, AI red teaming, scanning de vulnérabilités
- Atelier : rédaction d'une charte d'usage de l'IA générative

IA générative au service de la cybersécurité et cadre juridique

- GRC assistée par IA : rédaction de PSSI, veille réglementaire, priorisation des risques
- Détection et réponse : analyse de logs, corrélation, génération de playbooks d'incident
- Threat Intelligence : analyse et contextualisation des menaces émergentes
- Conformité et outillage : analyse d'écarts RGPD/DORA/NIS2, intégration IA dans XDR, SOAR, Copilot
- Cadre juridique et perspectives : AI Act, responsabilité juridique, évolution des métiers de la cyber
- Démonstration : assistant IA appliqué à l'analyse de logs et à la réponse à incident

Informations pratiques

Tarif : 1 740 € HT par participant

Délais d'accès : inter-entreprises : sessions annoncées sur www.ludotic.com, inscriptions closes 2 semaines avant le début de la session. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai de mise en place définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : besoin spécifique ? Contactez Mme CAILLET, référente handicap : fiona.caillet@ludotic.com.

Résultats : indicateurs de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul, publiés sur www.ludotic.com.

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66

Mentions légales

Raison sociale : Ludotic, SARL au capital de 16 080 €

Siège social : Flexo Centrium, bâtiment B, 230 route des Dolines, 06560 Valbonne Sophia-Antipolis

Immatriculation : RCS Grasse 479 243 503 · SIRET 479 243 503 00071 · code NAF 62.02A

TVA intracommunautaire : FR13 479 243 503

Déclaration d'activité : n° 93 06 05956 06 enregistrée auprès du préfet de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.

Certification qualité : Qualiopi, délivrée au titre de la catégorie d'action : actions de formation.

Directrice de la publication : Teresa Colombi, gérante

Contact : contact@ludotic.com · 06 98 92 63 66 · www.ludotic.com

Catalogue mis à jour le 24 novembre 2026. Les informations de ce catalogue sont susceptibles d'évoluer ; la fiche remise avec le devis fait foi.