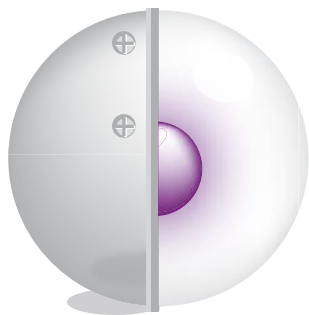


www.Ludo-TIC.com



# LudoTIC

Ergonomia delle interfacce

Efficacia, efficienza e  
soddisfazione dei clienti

Usabilità, accessibilità  
e performance

Jeux Vidéo  
Internet  
Utilisateurs  
Efficaces  
Intuitives  
Tests  
Interfaces  
Intuitives

## Programma di formazione

"La semplicità è la  
sostanziazione suprema"

*Leonardo da Vinci*

Corsi in italiano, inglese e francese



LudoTIC

## CATALOGO DELLE FORMAZIONI 2009-2010

### **ERGONOMIA – LEZIONI DI BASE** **3**

---

INTRODUZIONE ALL'ERGONOMIA DEL WEB	4
INTRODUZIONE ALL'ERGONOMIA DEI SOFTWARE	6
INTRODUZIONE ALL'ERGONOMIA DEI VIDEOGIOCHI	8
INTRODUZIONE ALL'ERGONOMIA DELLE RETI INTRANET	10

### **ERGONOMIA – CORSI APPROFONDITI** **12**

---

LA METODOLOGIA DELLA RICERCA SPERIMENTALE	13
L'ANALISI DEI MOVIMENTI OCULARI	14
L'APPROCCIO QUALITATIVO	16

### **COMUNICAZIONE ERGONOMICA** **18**

---

EFFECTIVE PRESENTATIONS	19
CREAZIONE GRAFICA E COMUNICAZIONE VISUALE	21
SCRIVERE PER IL WEB E LE INTRANET	23

### **STRUMENTI E METODI** **25**

---

IL PROTOTIPAGGIO DI INTERFACCE UOMO-MACCHINA	26
LE BASI DELL'ACCESSIBILITA DEL WEB	27
CREARE TEST UTILIZZATORI CON MORAE	28



## COME SCEGLIERE UN CORSO DI FORMAZIONE IN ERGONOMIA – LEZIONI di BASE



### Il pubblico interessato

Queste lezioni si rivolgono principalmente agli sviluppatori, webmaster e creatori di interfacce uomo-macchina operanti in ogni settore, che vorrebbero acquisire delle basi in ergonomia ed integrare il concetto di utilizzabilità.

### Obiettivo

L'**Ergonomia Multimediale** permette di rendere le **interfacce « trasparenti »** per gli utenti finali. É appurato come una persona che si confronti con un'interfaccia non intuitiva, non riesca ad utilizzarla correttamente e quindi non possa poi realizzare gli obiettivi prefissati. Azioni come quella di ottenere un'informazione, un indirizzo, o

comprare un prodotto, realizzare un compito, diventano così missione impossibile!

Per questa ragione l'Ergonomia Multimediale, fondata su metodi provenienti dalla ricerca sperimentale, viene in aiuto agli utenti finali.

Concentrandosi sull'uso finale che gli utilizzatori faranno del prodotto, **LudoTIC** permette alle società di risparmiare tempo e soldi lanciando sul mercato un articolo già adatto e pronto ad un pubblico mirato.

Per mezzo di queste lezioni introduttive, potrete avere una visione delle tecniche di ergonomia ed in questo modo, intervenire più facilmente sui vostri prodotti ottimizzando le loro interfacce.



## Introduzione all'Ergonomia del Web

### Pubblico interessato:

*Webmasters, grafici, creatori di interfacce dei siti e delle applicazioni Web*

### Obiettivo:

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio ergonomico sulle problematiche del Web.

### Programma:

#### GIORNATA 1

#### **Introduzione: che cos'è l'ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina?**

- Che cos'è l'ergonomia cognitiva?
- La storia dell'ergonomia
- Le diverse «anime» dell'ergonomia

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

- Ergonomia di concezione ed ergonomia di correzione
- Il ritorno su investimento dell'ergonomia
- La Norma ISO 9241
- Vista panoramica delle tecniche d'ergonomia

#### **Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?**

- Quali parametri bisogna prendere in considerazione e perché?
- Capire gli utenti: come percepiscono ed utilizzano un'interfaccia?
- Le tecniche di modellizzazione: le interviste ed i questionari
- L'approccio quali-quantitativo: approfondimenti sui Personas



## GIORNATA 2

### Il Prototipaggio ergonomico

- La Norma ISO 13407
- Modellizzazione basso, medio e alto livello
- Gli strumenti di modellizzazione rapida

### Le basi della metodologia di realizzazione dei test utilizzatori

- Le basi della metodologia sperimentale
- La differenza tra esperimenti e test
- Qualche esempio concreto

## GIORNATA 3

### Il Design Centrato sugli Utenti per siti Internet e applicazioni web

- I principi del Design Centrato sull'Utente
- I criteri euristici «universali»
- Specificità delle interfacce web: link e navigazione
- Il Web 2.0: le poste in gioco dell'usabilità

### L'analisi euristica dei siti Internet

- Il metodo di analisi euristica: punti forti, punti deboli, ROI
- La griglia LudoTIC di analisi euristica del Web: presentazione dettagliata
- Qualche esempio concreto

**Durata: 3 giorni** (contattateci per avere una giornata complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni, la griglia LudoTIC di analisi del Web.



## Introduzione all'Ergonomia dei Software

### Pubblico interessato:

*Sviluppatori, grafici, ingegneri IU-M e creatori di interfacce per software*

### Obiettivo:

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio ergonomico sulle problematiche dei Software (orizzontali e verticali). Saranno in grado di utilizzare una griglia di analisi di queste Interfacce Uomo-Macchina.

### Programma:

#### GIORNATA 1

#### **Introduzione: che cos'è l'ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina?**

- Che cos'è l'ergonomia cognitiva?
- La storia dell'ergonomia
- Le diverse «anime» dell'ergonomia

#### **Come fare per integrare l'ergonomia nel ciclo di vita di un software?**

- Ergonomia di concezione e ergonomia di correzione
- Il ritorno su investimento dell'ergonomia
- La Norma ISO 9241
- Vista panoramica delle tecniche d'ergonomia

#### **Come conoscere e «modellizzare» gli utenti?**

- Quali parametri bisogna prendere in conto e perché?
- Capire gli utenti: come percepiscono ed utilizzano un' interfaccia?
- Le tecniche di modellizzazione: le interviste ed i questionari
- L'approccio quali/quantitativo: approfondimenti sui Personas



## GIORNATA 2

### Il Prototipaggio ergonomico

- La Norma ISO 13407
- Modellizzazione basso, medio e alto livello
- Gli strumenti di modellizzazione rapida

### Le basi della metodologia di realizzazione dei test utilizzatori

- Le basi della metodologia sperimentale
- La differenza tra esperimenti e test
- Qualche esempio concreto

## GIORNATA 3

### Il Design Centrato Utente per le IU-M di software

- I principi del Design Centrato Utente
- I criteri euristici «universali»
- Le specificità delle interfacce dei software

### L'analyse heuristique des Logiciels

- Il metodo di analisi euristica: punti forti, punti deboli, ROI
- La griglia d'analisi Xerox
- La griglia LudoTIC di analisi euristica dei software: presentazione dettagliata
- Qualche esempio concreto

**Durata: 3 giorni** (contattateci per avere una giornata complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni, la griglia LudoTIC di analisi delle software.



## Introduzione all'Ergonomia dei Videogiochi

**Pubblico interessato:**

*Sviluppatori, grafici, game designers e High Level designers*

**Obiettivo:**

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio ergonomico sulle problematiche dei videogiochi. Sapranno utilizzare una griglia di analisi specialistica, specificamente concepita per questo tipo di interfacce.

**Programma:**

### GIORNATA 1

#### **Introduzione: che cos'è l'ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina?**

- Che cos'è l'ergonomia cognitiva?
- La storia dell'ergonomia
- Le diverse «anime» dell'ergonomia

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

- Ergonomia di concezione ed ergonomia di correzione
- Il ritorno su investimento dell'ergonomia
- La Norma ISO 9241
- Vista panoramica delle tecniche d'ergonomia

#### **Comment connaître et « modéliser » les utilisateurs ?**

- Quali parametri bisogna prendere in considerazione e perché?
- Capire gli utenti: come percepiscono ed utilizzano un' interfaccia?
- Le tecniche di modellizzazione: le interviste ed i questionari
- L'approccio quali/quantitativo: approfondimenti sui Personas



## GIORNATA 2

### Il Prototipaggio ergonomico

- La Norma ISO 13407
- Modellizzazione basso, medio e alto livello
- Gli strumenti di modellizzazione rapida

### Le basi della metodologia di realizzazione dei test utenti/utilizzatori

- Le basi della metodologia sperimentale
- La differenza tra esperimenti e test
- Qualche esempio concreto

## GIORNATA 3

### Il Design Centrato sugli Utilizzatori per le IU-M di software e giochi

- I principi del Design Centrato sull'Utente
- I criteri euristici «universali»
- Le specificità dei videogiochi

### L'analyse heuristique des Jeux vidéo

- Il metodo di analisi euristica: punti forti, punti deboli, ROI
- La griglia LudoTIC di analisi euristica dei videogiochi: presentazione dettagliata
- Qualche esempio concreto

**Durata: 3 jours** (contattateci per avere una giornata complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni, la griglia LudoTIC di analisi dei videogiochi.



## Introduzione all'Ergonomia delle reti Intranet

### Pubblico interessato:

*Responsabili Intranet, webmaster e qualsiasi persona coinvolta nel processo di progettazione e realizzazione delle interfacce Intranet*

### Obiettivo:

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio ergonomico sulle problematiche dei sistemi Intranet.

### Programma:

#### GIORNATA 1

#### **Introduzione: che cos'è l'ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina?**

- Che cos'è l'ergonomia cognitiva?
- La storia dell'ergonomia
- Le diverse «anime» dell'ergonomia

#### **Come fare per integrare l'ergonomia nel ciclo di vita di un software?**

- Ergonomia di concezione ed ergonomia di correzione
- Il ritorno su investimento dell'ergonomia
- La Norma ISO 9241
- Vista panoramica delle tecniche di ergonomia

#### **Come conoscere e «modellizzare» gli utilizzatori?**

- Quali parametri bisogna prendere in considerazione e perché?
- Capire gli utenti: come percepiscono ed utilizzano un' interfaccia?
- Le tecniche di modellizzazione: le interviste ed i questionari
- L'approccio quali/quantitativo: approfondimenti sui Personas



## GIORNATA 2

### Le problematiche ergonomiche specifiche delle Intranet

- Le particolarità di una rete Intranet in confronto con un sito Web
- Le poste in gioco ergonomiche per le Intranet
- L'ergonomia organizzatrice delle Intranet (attori, ruoli, tipi d'Intranet)
- Studio di alcuni casi concreti

### Gli aspetti ergonomici illustrati

- L'architettura dell'informazione
- La gestione del contenuto e dei documenti
- Classificazione, vocabolario e ricerca

## GIORNATA 3

### La metodologia ergonomica per le Intranet

- La metodologia generale
- L'approccio per la progettazione
- L'approccio per la valutazione di una Rete Intranet esistente

### L'analyse heuristique des Intranets

- Il metodo di analisi euristica: punti forti, punti deboli, ROI
- La griglia LudoTIC di analisi euristica delle Intranet: presentazione dettagliata
- Qualche esempio concreto

**Durata: 3 jours** (contattarci per avere una giornata complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.

*Corsi organizzati in collaborazione con la Società*

**dia-logos** 



## COME SCEGLIERE UN CORSO DI FORMAZIONE IN ERGONOMIA – CORSI APPROFONDITI



### Pubblico interessato

Questi corsi approfonditi e specializzati sono destinati ad un pubblico esperto composto da ergonometri già operativi o da persone che hanno un'esperienza concreta delle tecniche e delle metodologie in ergonomia.

### Obiettivo

A causa della sua natura pluridisciplinare, l'ergonomia deve seguire da vicino ogni progresso tecnologico che può avere un impatto sugli usi e le abitudini degli utenti. In

questo modo diventa difficile per i professionisti dell'ergonomia essere sempre al corrente riguardo a tutte le tecniche, i metodi e gli strumenti esistenti in questo campo.

Questi corsi hanno pertanto il preciso scopo di offrire loro **una visione dettagliata** di alcuni **metodi di analisi specializzata**. Possono dunque rivelarsi molto utili in diversi progetti sui quali gli ergonometri lavorano ogni giorno. Queste lezioni sono accessibili e concrete: rivolte a gruppi ridotti di persone possono essere integrate da esercitazioni pratiche.



## La metodologia della ricerca sperimentale

**Pubblico interessato:**

*Ergonomi e persone incaricate di fare i test utenti*

**Obiettivo:**

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio scientifico e quantitativo, utile nella realizzazione di esperimenti e nel montaggio dei test utilizzatori.

**Programma:**

### **Prima Parte: Il metodo sperimentale**

- Le basi dell'approccio scientifico
- La campionatura e la differenza tra Test ed Esperimento
- Il Design sperimentale: variabili dipendenti ed indipendenti
- Dalle ipotesi generali alle ipotesi operative
- Come costruire un buon test: distrattori, randomizzazione, misure ripetute

### **Seconda Parte: L'analisi statistica dei dati quantitativi**

- Le statistiche descrittive
- Le statistiche inferenziali
- Zoom sull'ANOVA: esempi concreti
- Zoom sulla correlazione e la regressione: qualche esempio concreto

### **Case Studies**

- Test utilizzatori con i dati oculometrici
- Test utilizzatori con file LOG

**Durata:** 1 giorno (contattarci per avere una giornata di pratica complementare sulle problematiche specifiche della vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## L'analisi dei movimenti oculari

### Pubblico interessato:

*Psicologi ergonomi, ergonomi cognitivi ed ergonomi provenienti da altre discipline*

### Obiettivo:

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio oculometrico: quali informazioni si possono raccogliere partendo dai movimenti oculari? Quali indicazioni forniscono in termini di ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina e come fare per ricavarle?

### Programma:

#### GIORNATA 1

##### Parte Teorica

- Richiamo delle nozioni di psicologia cognitiva: l'attenzione, la percezione, la memoria
- Dalla lettura alla comprensione dei testi
- Dalla lettura lineare alla lettura dell'ipertesto
- L'oculometria cognitiva: quali variabili, quali indicatori
- La letteratura disponibile: panorama

#### GIORNATA 2

##### Metodologia della ricerca sperimentale e Eye Tracking

- Richiamo delle basi del metodo sperimentale
- L'organizzazione di un esperimento: VI, VD, design sperimentale
- L'Eye Tracking per i test di ergonomia
- Preparazione di un test con Tobii Studio
- Realizzazione di un test con Tobii Studio



### GIORNATA 3

#### L'analisi dei dati

- La gestione dei dati Tobii Studio: dati di base
- La gestione dei dati Tobii Studio: dati specifici
- L'elaborazione statistica dei dati: richiamo dei metodi di statistica più conosciuti
- Focus sull'ANOVA
- Qualche esempio concreto sui dati Tobii Studio

**Durata:** 3 giorni (contattarci per avere una giornata di pratica complementare sull'uso di Tobii Studio)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## L'approccio qualitativo

### Pubblico interessato:

*Psicologi ergonomi, ergonomi cognitivi ed ergonomi provenienti da altre discipline*

### Obiettivo:

I partecipanti avranno una visione globale dell'approccio qualitativo e delle diverse tecniche di raccolta dei dati qualitativi.

### Programma:

#### GIORNATA 1

##### **L'ergonomia e la modellizzazione degli utenti**

- La raccolta dei dati prima della concezione d'Interfacce Uomo-Macchina
- Panoramica dei metodi qualitativi

##### **La modellizzazione degli utenti**

- I metodi di Intervista
- I Focus Groups
- Il Card Sorting
- Il sostegno fornito dai dati quantitativi: i questionari
- Il profilo degli utenti e i Personas

#### GIORNATA 2

##### **La modellizzazione dei compiti e delle attività**

- L'analisi del compito
- Formalismi: GOMS e MAD
- L'analisi dell'attività
- Il metodo degli scenari
- Qualche esempio concreto



**I dati qualitativi ed i test utilizzatori**

- Il *thinking aloud* e le verbalizzazioni spontanee
- Le opinioni e le valutazioni personali

**Durata: 2 giorni** (contattarci per avere una giornata di pratica complementare sulle problematiche specifiche della vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## DA SAPERE PER SCEGLIERE UNA FORMAZIONE IN COMUNICAZIONE ERGONOMICA



### Pubblico interessato

Queste lezioni sono destinate ad un pubblico che desidera comunicare in modo efficace sia con il mondo esterno sia all'interno della società stessa. Si può trattare di marketer, di responsabili della comunicazione interna o esterna alla società, di capi progetto...

### Obiettivo

Al momento, ci sono sempre più persone portate a costruire contenuti con lo scopo di comunicare. Pertanto creare delle

presentazioni in PowerPoint, delle pagine Internet e dei documenti commerciali diventano incarichi inerenti al lavoro di molti manager e marketer. Tuttavia, al di là degli aspetti tecnici necessari alla formulazione esatta di questi sostegni, è anche necessario possedere **le chiavi della comunicazione** per essere certi che il messaggio risulti chiaro. Questi corsi spiegano i principi di base della comunicazione visuale e della redazione con lo scopo di aiutare ogni autore a costruire una **comunicazione adatta, che colpisca e sia efficace.**



## Effective Presentations

### Pubblico interessato:

*Marketer, manager, capi progetto e responsabili della comunicazione*

### Obiettivo:

I partecipanti impareranno le basi della comunicazione visuale ed orale attraverso il sostegno di PowerPoint: quali regole bisogna rispettare per creare delle presentazioni efficaci?

### Programma:

#### GIORNATA 1

##### Principi generali

- I principi della percezione visiva
- L'ergonomia delle interfacce
- L'ergonomia e la comunicazione visiva

##### Le specificità di PowerPoint

- Le differenze tra un supporto PowerPoint ed i siti web/software
- L'ottimizzazione delle slide: principi d'organizzazione visiva

##### Parte pratica

- Trucchi ed astuzie per utilizzare meglio PowerPoint
- Qualche esercizio pratico

#### GIORNATA 2

##### L'elaborazione e la presentazione del discorso orale con PowerPoint

- Il processo di comunicazione: meccanismi e conseguenze
- Il pubblico: profili, obiettivi, vincoli
- Il dispositivo: spazio/tempo/materiale
- Complementarietà tra strumenti e sostegni



### Discorsi e Oratore

- Il discorso: cronologia
- Il discorso: aspetti semantici (testi, immagini)
- L'oratore: posizione, stile, meccanismi d'attrazione e d'attenzione
- Qualche esercizio pratico

**Durata: 2 j giorni** (contattarci per avere una giornata di pratica complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività. I due giorni di formazione possono essere venduti separatamente)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.

**Nota Bene :** I partecipanti sono invitati a munirsi di qualche personale presentazione PowerPoint che potrà essere così oggetto di un'analisi ed un miglioramento durante il corso.

*Corsi organizzati in collaborazione con la Società*

**dia-logos** 



## Creazione grafica e comunicazione visuale

**Pubblico interessato:**

*Incaricati di comunicazione, capi progetto, webmaster ed ergonomi*

**Obiettivo:**

*Acquisire una "cultura generale" della comunicazione visiva per poter organizzare e guidare i progetti grafici.*

**Programma:**

### **GIORNATA 1**

#### **Introduzione alla comunicazione visiva**

- Che cos'è la comunicazione visiva?
- Le diverse modalità della comunicazione
- Le particolarità del "Print" e del "Web"
- Il percorso semiologico: dal significante al significato

#### **Lo studio degli elementi della comunicazione visiva**

- I colori
- La tipografia
- L'impaginazione

### **GIORNATA 2**

#### **L'identità visiva ed il Graphic Style Guide**

- Che cos'è l'identità visiva?
- Graphic Style Guide: struttura ed esempi



**Condurre un progetto di creazione grafica a buon termine**

- Metodologia generale
- Creare un “design brief”
- Pianificazione e tappe di validazione
- Criteri di qualità

**Durata: 2 giorni** (contattarci per una avere una giornata di pratica complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.

**Nota Bene :** Formazione disponibile a partire da Maggio 2010.

*Corsi organizzati in collaborazione con la Società*

**dia-logos** 



## Scrivere per il Web e le Intranet

### Pubblico interessato:

*Qualsiasi persona portata a redigere dei contenuti per il web, sia per i siti Internet, sia Intranet*

### Obiettivo:

*Conoscere ed applicare le regole e le pratiche adatte alla redazione rispetto all'obiettivo della comunicazione.*

### Programma:

#### GIORNATA 1

#### Introduzione

- Come e perchè comunicare bene: richiamo di qualche regola « fondamentale »
- Le specificità del « media Internet » rispetto alla carta: percezione, usi, ergonomia
- Complementarietà tra testi, immagini, suoni e video

#### Regole di redazione

- Le buone pratiche e le regole generali della redazione
- I trattamenti stilistici
- Utilizzare una griglia di controllo della redazione
- Stabilire una tipologia dei contenuti della redazione



## GIORNATA 2

### Esercizi di redazione

- Esercizi di composizione a seconda dei diversi obiettivi di comunicazione e dei trattamenti stilistici

### Esercizi di controllo

- Applicazione della griglia di controllo sugli esercizi di composizione fatti precedentemente

**Durata: 2 giorni** (contattarci per avere una giornata di pratica complementare sulle problematiche specifiche alla vostra attività)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni e griglia di controllo della redazione.

**Nota Bene :** i partecipanti possono presentare i propri esempi personali sui quali poter lavorare.

*Corsi organizzati in collaborazione con la Società*

**dia-logos** 



DA SAPERE PER SCEGLIERE UNA FORMAZIONE IN  
**STRUMENTI e METODI**



Pubblico interessato

Questi corsi offrono un punto di vista più tecnico. A seconda del loro contenuto, le lezioni possono rivolgersi tanto ad ergonomi quanto ai tecnici o agli sviluppatori di interfacce.

Obiettivo

Sempre più strumenti informatici escono sul mercato. Tutti promettono agli utenti di poter compiere facilmente e rapidamente numerose azioni, per esempio la creazione di prototipi di interfacce, la realizzazione di test utenti, ecc.

LudoTIC padroneggia molti di questi **software specifici** e può formare il vostro personale in vista della loro utilizzazione. Tutto ciò con lo scopo di facilitarne la scoperta, l'acquisizione di manualità ed evidenziarne inoltre i punti forti e quelli deboli.

Tra gli strumenti che vogliamo studiare in questa sessione, includiamo anche l'approccio all'**accessibilità** del Web. Ciò implica l'uso di un certo numero di software che permettano un'analisi del codice insieme ad una griglia di analisi specialistica concepita da LudoTIC.



## Il prototipaggio di Interfacce Uomo-Macchina

**Pubblico interessato:**

*Webmasters, sviluppatori, ingegneri Interfaccia Uomo-Macchina ed ergonomi*

**Obiettivo:**

*I partecipanti saranno formati all'uso di software che permettono un prototipaggio rapido.*

**Programma:**

### **I principi di base dell'ergonomia delle Interfacce Uomo-Macchina**

- I principi del Design Centrato Utente
- I criteri euristici «universali»
- Panoramica delle tecniche di raccolta dei dati sugli utenti

### **Il Prototipaggio ergonomico**

- La Norma ISO 13407
- Modellizzazione basso, medio e alto livello

### **Parte pratica**

- Dreamweaver
- Microsoft Visio
- Microsoft PowerPoint
- Axure RP Pro
- Flash
- Un bilancio dei diversi strumenti

**Durata:** 1 giorno (contattarci per avere una formazione più approfondita sull'uso di uno strumento in particolare)

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## Le basi dell'accessibilità del Web

**Pubblico interessato:**

*Informatici e webmaster*

**Obiettivo:**

*I partecipanti saranno sensibilizzati alle problematiche della navigazione su Internet per i disabili visivi e avranno una buona visione degli strumenti che permettono di convalidare l'accessibilità.*

**Programma:**

### **Introduzione all'ergonomia e all'accessibilità**

- Definizione dell'ergonomia
- Le informazioni da conoscere sugli utenti finali
- Zoom sulla percezione visuale umana
- Definizione dell'accessibilità

### **L'accessibilità: perchè e per chi?**

- Il ROI dell'accessibilità
- Le Leggi e norme in vigore
- Qualche esempio del funzionamento di un navigatore vocale

### **Valutare l'accessibilità del Web**

- I requisiti tecnici della Legge Stanca
- Il WCAG 2 e la Sezione 508
- Gli strumenti pratici ed estensione Firefox
- La griglia di Accessibilità LudoTIC

**Durata:** 1 giorno

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## Creare test utilizzatori con Morae

**Pubblico interessato:**

*Ergonomi e qualsiasi persona portata a costruire un test utilizzatori*

**Obiettivo:**

*I partecipanti saranno introdotti all'uso degli strumenti esistenti che facilitino la preparazione, la realizzazione e l'analisi dei dati dei test utilizzatori.*

**Programma:**

### **Prima Parte: Il metodo sperimentale**

- Le basi dell'approccio scientifico
- La campionatura e la differenza tra Test e Esperimento
- Il Test: task, design sperimentale e variabili
- Come costruire un buon test: distrattori, randomizzazione, misure ripetute

### **Gli strumenti di montaggio dei test utenti**

- Il metodo « Discount »
- E-Prime
- Camtasia Techsmith
- Morae Techsmith

### **Parte pratica: Morae**

- Le funzioni principali di Morae: creazione di test
- Le funzioni principali di Morae: realizzazione
- Le funzioni principali di Morae: analisi dei risultati
- Qualche esempio concreto di utilizzazione di Morae

**Durata:** 1 giorno

**Materiale fornito:** slide delle lezioni.



## A proposito di LudoTIC

### Un organismo di formazione riconosciuto

LudoTIC è un organismo di formazione, autorizzato e riconosciuto in Francia dalla Direzione Regionale del Lavoro, dell'Impiego e della Formazione Professionale di Marsiglia, dall'anno 2005 con il numero 93060595606.

### I nostri principi pedagogici

Le sessioni di formazione sono limitate a gruppi di 10 persone per permettere una migliore assimilazione delle conoscenze e della loro messa in pratica.

### Una squadra di formatori esperti e multilingue

Tutti i formatori LudoTIC hanno al loro attivo diversi anni di esperienza nel campo della formazione. Sono intervenuti tanto nell'ambito dei diplomi universitari (Master Professionale di Ergonomia dell'Università di Parigi V, dell'Università di Nizza, Master in Informatica, Diplomi dell'École des Mines di Parigi...) quanto in ambito privato.

La nostra squadra è multilingue: tutte le sessioni possono dunque essere tenute in lingua francese, inglese, italiana od altro (su richiesta).

Per alcune di queste formazioni, lavoriamo in collaborazione con **Dia-Logos**, Società specializzata in consulting in ergonomia ed in comunicazione strategica.



### Le nostre referenze in Francia e all'estero:

LudoTIC realizza delle formazioni per clienti quali:

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

Per maggiori informazioni  
o per chiedere una **formazione su misura**  
contattateci:

Per telefono allo **02 58312210**



### Formazione Professionale Continua

Per **gli impiegati** è un modo per progredire professionalmente e migliorare il proprio modo di lavorare.

Per le **aziende**, è una possibilità per sviluppare le competenze necessarie e per dirigersi verso nuove possibilità.