

Pourquoi ICDL challenge Polytech sur l'ergonomie de ses services ?

MAKE UP. La cannoise leader international de la certification des compétences numériques s'est offert un relooking côté expérience utilisateur grâce à Polytech Nice-Sophia.

● C'était une première pour Polytech section ergonomie. Et pour la cannoise ICDL, millésime 1997, toujours drivée par Chris Sullivan. A Cannes is Up, pilier French Tech côté Lérins, il avait rencontré Stéphanie Godier, aux rênes du collectif Recherche & Avenir, dévolu à la bonne date et au bon match entre chercheurs de la force publique et entreprises en mal de compétences. L'entrepreneur tend l'oreille lorsqu'elle lui parle de projets accompagnés par des étudiants sur l'optimisation technologique, mais avec une activité de services un peu atypique comme ICDL, comment améliorer le développement sans avoir besoin d'innovation ? En prenant le challenge par le côté ergonomie.

Polytech dans la boucle

Et justement, sur le campus Sophiatech, option Polytech, s'épanouit une petite promo dévolue à l'expertise en *user experience*, autour d'un enseignant motivé, Marco Winckler, très vite séduit par une collaboration qui, pour les élèves, ferait un cas d'usage d'exception. "Étudiants, salariés, demandeurs d'emploi, l'utilisation de nos plateformes pour accéder à une certification des compétences numériques suppose d'en améliorer l'ergonomie, pour une accessibilité plus fluide, c'est un véritable enjeu pour nous", confirme Chris Sulli-



van. L'aventure démarre en début d'année, pour une réflexion autour de cette ergonomie augmentée qui mènera à la programmation d'un hackathon dédié sur deux défis distincts : une analyse et des recommandations sur l'existant, accessible à tous les étudiants by Polytech intéressés, et dans un deuxième temps la livraison d'un prototype.

30 étudiants mobilisés

"Mobiliser des compétences, du temps, des équipes en interne, qui n'auraient pas forcément eu la vision 'externe' nécessaire, c'est compliqué pour une entreprise comme la nôtre. Un regard critique, une analyse sans concession ni œillères, c'est vivifiant." Se mettre en retrait, écouter, comparer, et corriger en aval, une expérience positive pour Chris Sullivan. "Nous avons dû, bien sûr, nous adapter au calendrier des étudiants, ça n'est pas toujours simple. Et puis, dans un hackathon, il y a un jury. Encore une confron-

tation intéressante." Des profs experts, le staff de Recherche & Avenir, et deux références entrepreneuriales sophilopolitaines en matière d'ergonomie, Amadeus et LudoTIC. Page d'accueil décorative et simplifiée, informations reclassées pour une lecture immédiate, "c'est ça, l'ergonomie", souffle Chris Sullivan, gourmand en remarques et conseils devant le jugement des 14 lauréats du hackathon. Et qui aura chaudement remercié REA pour le choix de Polytech. Exercice concluant aussi pour Alice Boissonnat, experte Amadeus en matière ergonomique : "la *user experience* prend de plus en plus d'importance dans les entreprises, il faut le dire aux étudiants. Nous recherchons des profils ingénieurs, qui savent structurer un design, qui maîtrisent la filière industrielle. Comprendre les utilisateurs, les rencontrer, les observer, on touche aussi à la psychologie... Avec ICDL et REA, c'était un beau cas d'école." IA