



Les fondamentaux de la qualité logicielle

Module E-learning
Projet de formation ISTF 2025

Avant de commencer, une question simple pour vous mettre dans le contexte :
Pour vous, c'est quoi la qualité logicielle ?
(Choisissez la réponse qui vous semble la plus juste)

- ☐ Une responsabilité collective pour produire un logiciel fiable et utile
- ☐ Une charge administrative qui ralentit les projets
- ☐ Des tests réalisés uniquement par l'équipe QA
- ☐ Un ensemble de règles imposées par la direction technique

Valider

Conçu et produit avec Articulate 360 Storyline

Aline Kerbrat - Ondaliz.fr

Contexte

Transformer une expertise métier en apprentissage digital

Ce module a été conçu dans le cadre de ma formation en conception e-learning. Il s'appuie sur mon expertise de 15 ans en qualité logicielle pour transformer un savoir technique en parcours digital accessible et engageant.



Absence de méthodes et processus partagés



Gestion des anomalies peu anticipée : retards et surcoûts



Faible appropriation des bonnes pratiques qualité

Objectif : initier rapidement les équipes aux bases de la qualité logicielle et construire une culture commune dès les premières étapes projet.

Objectifs

A qui s'adresse ce module ?

Ce module s'adresse aux équipes projet : développeurs, testeurs, chefs de projet, Product owner, commerciaux, clients.

A l'issue du module, l'apprenant sera capable de :

Reconnaître son rôle et ses responsabilités en matière de qualité, selon son profil.

Citer 2 à 3 bonnes pratiques qui contribuent à la démarche qualité.

Agir en coopération avec les autres parties prenantes autour de la qualité logicielle.

Caractéristiques techniques



moins de 15 min



e-learning asynchrone
auto-rythmé



format SCORM



Articulate 360
Storyline

Démarche pédagogique

Ce module s'inscrit dans un programme de formation plus large sur la qualité logicielle :

Webinaire

Module e-learning

Visios de Rex

Evaluation



Méthode

Une pédagogie active et ancrée dans le réel : chaque concept est illustré par des exemples concrets issus du terrain, mis en pratique via des quiz et des mises en situation.



Progression

Une logique déductive pensée pour embarquer progressivement l'apprenant : des enjeux globaux vers les rôles de chacun, jusqu'aux bonnes pratiques applicables au quotidien.



Scénarisation

Des écrans courts, interactifs et animés pour maintenir l'attention et éviter la surcharge cognitive.



Ancrage mémoriel

Des mécanismes de mémorisation intégrés tout au long du parcours : répétition espacée, quiz de validation et synthèse des points clés en fin de module.



Accessibilité

Une conception inclusive dès le départ : textes clairs et lisibles, alternance texte/voix, navigation intuitive accessible à tous les profils.

Lignes éditoriale et graphique

L'identité est cohérente, au service de l'apprenant

Ligne éditoriale



Langage Courant, sans jargon excessif



Ton Pédagogique, positif, engageant



Registre Professionnel et chaleureux



Personne Vouvoiement



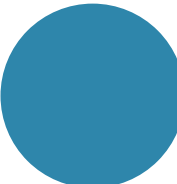
Style Phrases courtes, directes, claires



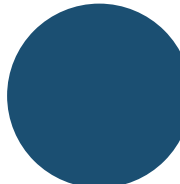
Exemples Analogies métiers et projet

Ligne graphique

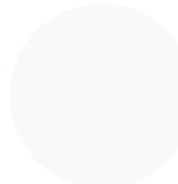
Couleurs



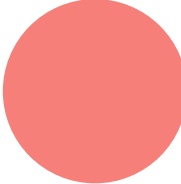
#2E86AB



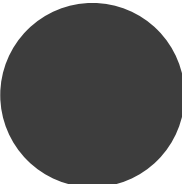
#1B4F72



#F8F9FA



#F68079

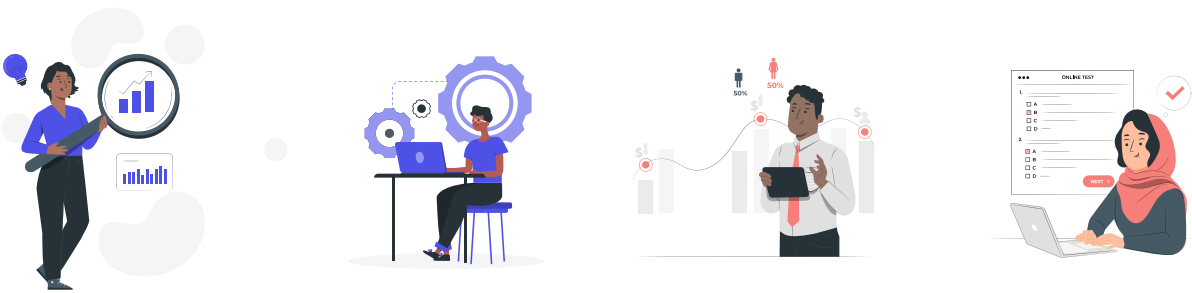


#3D3D3D

Police

Roboto
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Images



Crédit : illustrations via Storyset

Scénario pédagogique

Le scénario pédagogique structure l'ensemble du parcours apprenant, de l'accroche initiale jusqu'à la validation des acquis.

Apports notionnels 2	Bonnes pratiques clés 1	Bonne pratique : Clarifier les critères d'acceptation Public ciblé : Product Owner + Développeur Contexte : Le développeur Thomas a terminé une fonctionnalité "Ajout de produit au panier". Il appelle Léa, la PO, pour valider.	87	0,58	P18	Transmissive	Regarde
	Quiz bonne pratique 1	Question: Pourquoi la fonctionnalité développée par Thomas n'a-t-elle pas été validée par Léa ? Choix : A. Il n'a pas B. Ils ont oublié C. Les critères D. Léa a oublié Voir off (feedback pédagogique) :	74	0,50	P19	Interactive	Exercice Simple
	Bonnes pratiques clés 2	Scénette 2 : "Tester n'est pas tricher" Bonne pratique : Tester tôt et souvent Public ciblé : Développeur + Testeur Contexte : Sophie, testeur QA, découvre un bug bloquant une semaine avant la démo client. Julien, développeur, est frustré.	80	0,53	P20	Transmissive	Regarde
	Quiz bonne pratique 2	Question: Pourquoi le bug critique n'a-t-il été découvert qu'à la dernière minute ? Choix : A. Sophie n'avait pas B. Julien a oublié C. Les tests D. Le bug n'était pas Voir off (feedback pédagogique) :	81	0,50	P21	Interactive	Exercice Simple
	Bonnes pratiques clés 3	Bonne pratique : Valider les livrables à chaque étape Public ciblé : Client + Chef de projet Contexte : Le chef de projet, Fatima, organise une revue de sprint. Le client, Marco, semble distrait.	83	0,55	P22	Transmissive	Regarde
	Quiz bonne pratique 3	Question: Quel enseignement peut-on tirer de cette situation ? Choix : A. Il faut B. Le client C. Il faut D. Il est	76	0,50	P23	Interactive	Exercice Simple

1

Scénette de mise en situation sur un cas concret

2

Question sur le problème identifié par cette scénette

3

Feedback pédagogique sur les bonnes pratiques à mettre en oeuvre pour éviter cette situation

Accessibilité

L'accessibilité a été prise en compte dès la conception

Couleur de premier plan

Couleur de fond

#F8F9FA

#1B4F72

Taux de contraste

8.27 : 1

Bien

Résultats de conformité aux WCAG

Type d'élément	AA	AAA
Aa Texte normal	✓ Accepté	✓ Accepté
Aa Texte de grande taille	✓ Accepté	✓ Accepté
☐☐ Elementos no textuales	✓ Accepté	✓ Accepté

Exemple de texte en taille normale

Exemple de texte en taille grande. Expérimentez avec les paramètres de la page pour voir le résultat ici.

test

☒ Ceci est une case à cocher

Bouton

Couleur de premier plan

Couleur de fond

#3D3D3D

#F8F9FA

Taux de contraste

10.30 : 1

Bien

Résultats de conformité aux WCAG

Type d'élément	AA	AAA
Aa Texte normal	✓ Accepté	✓ Accepté
Aa Texte de grande taille	✓ Accepté	✓ Accepté
☐☐ Elementos no textuales	✓ Accepté	✓ Accepté

Exemple de texte en taille normale

Exemple de texte en taille grande. Expérimentez avec les paramètres de la page pour voir le résultat ici.

test

☒ Ceci est une case à cocher

Bouton

Contraste des couleurs

Lisibilité des textes

Navigation

Non dépendance couleur

Vérification via outil en ligne – niveau AAA validé

Taille minimale 14px, police sans serif

Intuitive, sans piège au clavier

Information jamais portée par la couleur seule

Expérience utilisateur

La conception est centrée sur l'expérience utilisateur, pas uniquement sur le contenu.



Parcours utilisateur

Réflexion sur le cheminement de l'apprenant à chaque écran :
fluidité,
logique de navigation,
absence d'ambiguïté.



Ergonomie des interactions

Interactions pensées pour être intuitives :
zones cliquables lisibles,
feedback immédiat,
instructions claires.



Hiérarchie visuelle

Organisation de l'information pour guider naturellement le regard :
titres,
sous-titres,
espaces de respiration.

Storyboard

Le storyboard détaille écran par écran le contenu, les interactions et les intentions pédagogiques, avant toute production.

Activité 2 - Bonnes pratiques

Type Activité : Glisser déposer - ID Activité : P24

À chacun ses bonnes pratiques !

Glissez chaque post-it bonne pratique ci-dessous, vers le rôle auquel elle correspond.

Faire relire son code (code review)



PO



CP



DEV



QA

TEXTE VOIX OFF

Affichage des éléments de haut en bas

Démarrage automatique de la voix off après 2 secondes : BP_GlisDep.mp4 - Durée 8s

Texte et voix off :

Titre écran : À chacun ses bonnes pratiques !

Instruction affichée : Glissez chaque post-it bonne pratique ci-dessous, vers le rôle auquel elle correspond.

Feedback positif si toutes les associations sont bonnes : Bravo ! Vous avez identifié les rôles concernés par chaque bonne pratique.

Quand plus de carte à gauche et résultat faux, lancement de la voix off après 2 secondes BP_FBneg.mp4 - Durée 5s

Feedback négatif : Certains rôles n'ont pas reçu les bonnes pratiques qui leur correspondent. Recommencez !

INTERACTIONS / EMBRANCHEMENTS

• Question au format libre – Glisser-déposer. Glisser éléments déplaçables du haut + déposer sur tableau blanc

• 3 tentatives

• Quand plus de carte en haut : Feedback négatif en bas de la page, ou feedback positif avec résumé + Lancement voix off feedback.

• Bouton suivant → Bilan / Synthèse du module - ID Activité P25

• Bouton précédent → Bonnes pratiques clés 3 - ID Activité P23

• Pas de barre de défilement

CONSIGNE ILLUSTRATION / INTEGRATION

Médias :

- Illustration : QA.jpg, DEV.jpg, PO.jpg, CP.jpg
- Pictos FlecheD.png et FlecheG.png

Visuel :

À haut : 8 post it "bonnes pratiques" à glisser :

"Faire relire son code (code review)" Dev

"Faire valider les requêtes par les parties prenantes" PO, CP

"Partager la définition des critères d'acceptation" PO, Dev, QA

"Remonter les anomalies des leur direction" QA, Dev, PO

Au centre : 4 zones de dépôt identifiées par les rôles : Développeur, Testeur QA, Product Owner, Chef de Projet

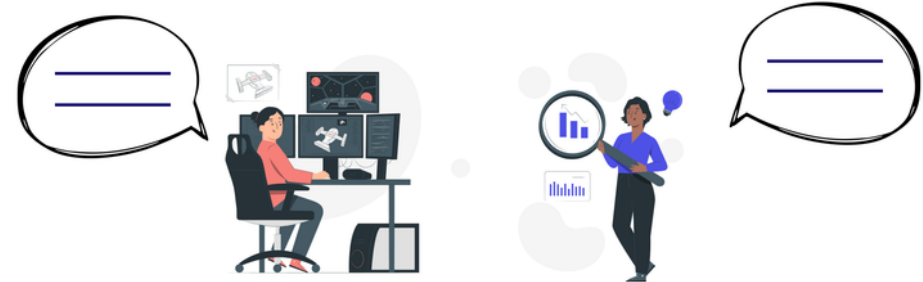
Apports notionnel 2 - Bonnes pratiques clés 1

Type Activité : Scénette - ID Activité : P18

Pas de définition, pas de livraison

Contexte :

Le développeur Thomas a terminé une fonctionnalité "Ajout de produit au panier". Il appelle Léa, la PO, pour valider.



TEXTE VOIX OFF

Affichage des éléments de haut en bas

Démarrage de la voix off au clique sur le bouton play : BP-Dialogue1.mp4 - Durée 20s

Texte :

Titre : Bonne pratique clés 1

Contexte :
Le développeur Thomas a terminé une fonctionnalité "Ajout de produit au panier". Il appelle Léa, la PO, pour valider.

Voix off :

Dialogue :

INTERACTIONS / EMBRANCHEMENTS

• Affichage synchro dialogues, dans bulles

• Bouton suivant → Quiz bonne pratique 1 - ID Activité P19

• Bouton précédent → Quiz Question 5 - ID Activité P17

• Pas de barre de défilement

CONSIGNE ILLUSTRATION / INTEGRATION

Médias :

- Illustration : developer-pana.svg, PO-pana.svg
- Pictos FlecheD.png et FlecheG.png
- Vidéo de type scénette : Scénette 1 : "Pas de définition, pas de livraison"

Ecran d'accueil - Question d'introduction

Type Activité : QCU - ID Activité : P1

Bienvenue dans ce module e-learning consacré à la qualité logicielle !

Avant de commencer, une question simple pour vous mettre dans le contexte :

Pour vous, c'est quoi la qualité logicielle ?
(Choisissez la réponse qui vous semble la plus juste)

☐ A. Un ensemble de règles imposées par la direction technique

☐ B. Des tests réalisés uniquement par l'équipe QA

☐ C. Une responsabilité collective pour produire un logiciel fiable et utilis

☐ D. Une charge administrative qui ralentit les projets

TEXTE VOIX OFF

Affichage du texte progressif de haut en bas.

Démarrage automatique de la voix off après 2 secondes : intro.mp4 - Durée 30s

Voix off (et texte à l'écran) :

Bienvenue dans ce module e-learning consacré à la qualité logicielle !

Avant de commencer, une question simple pour vous mettre dans le contexte :

"Pour vous, c'est quoi la qualité logicielle ?"
(Choisissez la réponse qui vous semble la plus juste)

A. Un ensemble de règles imposées par la direction technique

B. Des tests réalisés uniquement par l'équipe QA

C. Une responsabilité collective pour produire un logiciel fiable et utilis

D. Une charge administrative qui ralentit les projets

INTERACTIONS / EMBRANCHEMENTS

• QCU (C OK) : pas de limite du nombre de tentatives.

• Choix réponse → Affichage Feedback instantané selon le choix, en bas de page en italique

• Bouton suivant → "Bravo..." ID activité P1.2

• Pas de barre de défilement

CONSIGNE ILLUSTRATION / INTEGRATION

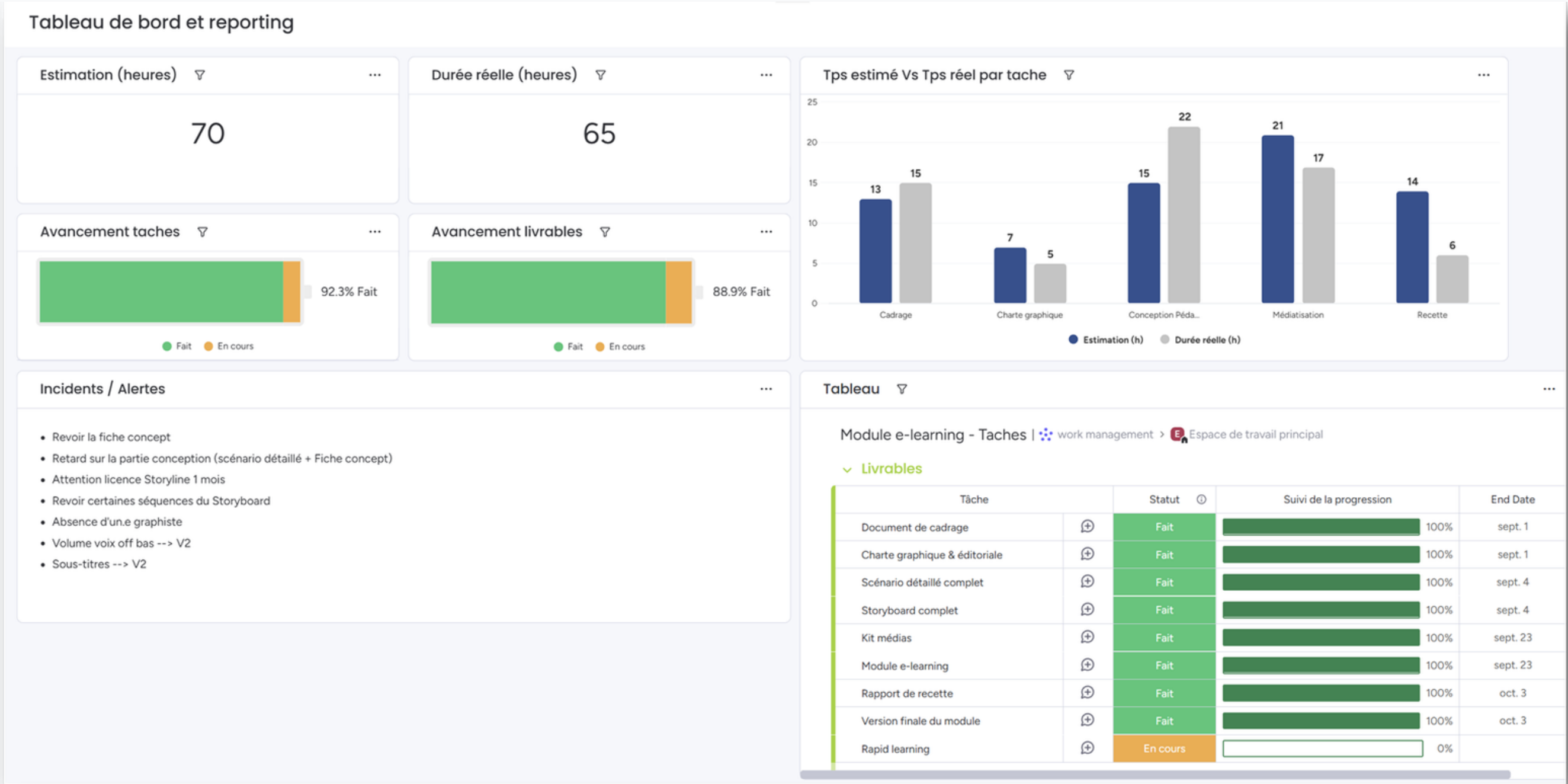
Médias :

- Bouton FlecheD.png.

Integ. : N/A

Gestion du projet

Un suivi rigoureux du projet de la conception à la livraison : estimation, réalité et ajustements documentés.



Axes d'amélioration

Un projet formateur qui m'a permis d'identifier des axes de progression concrets.



Cadrage et outils projet

Définir un outil de suivi de projet plus tôt
Investir dans les outils nécessaires



Identité graphique

Moins de rigidité
Collaborer avec un graphiste en amont



Voix off et sous-titres

Volume homogène, débit naturel
Synchronisation et activation/désactivation pour
l'accessibilité



Scénarisation pédagogique

Rendre l'activité "rôles" plus interactive avec une
vraie mise en situation
Rendre l'activité de glisser-déposer plus moderne

Captures écran



Le ou lesquels de ces éléments peuvent nuire à la qualité d'un projet ?
(plusieurs bonnes réponses)

- ☐ Une communication régulière et claire
- ☐ Un cadre des charges trop et parfois décalé
- ☐ Une absence de tests automatisés
- ☐ Des fonctionnalités changeantes fréquemment
- ☐ Des profils qui ne se parlent pas ou pas de problèmes

Valider



Faire relire son code
(code review)

QA



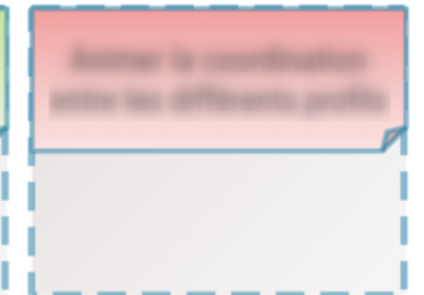
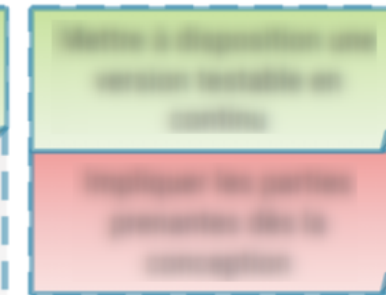
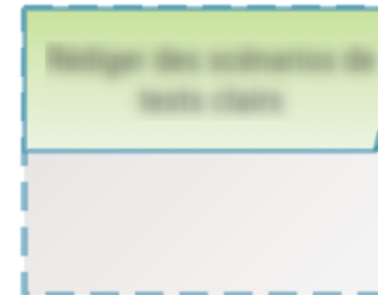
DEV



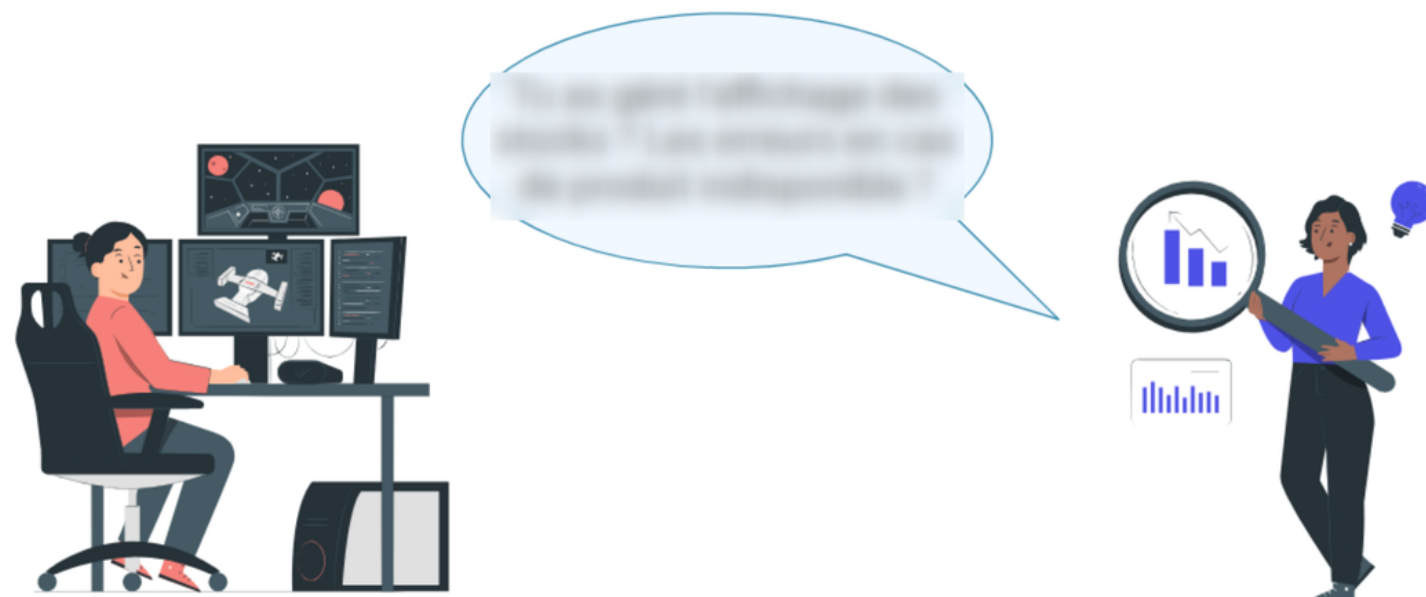
CP



PO



"Pas de définition, pas de livraison"
Bonne pratique : Clarifier les critères d'acceptation (Définition of Done)



3 - Moyennement prêt-e

Vous êtes en bonne voie ! Vous avez compris les fondements et il ne vous reste plus qu'à les mettre en pratique régulièrement pour les ancrer.





**Vous avez un projet à digitaliser ?
Parlons-en.**

contact@ondaliz.fr

<https://ondaliz.fr>

[LinkedIn](#)