

## Formation UX Mobile et Tactile

Connaître les principes ergonomiques du contexte mobile et tactile.

### Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Définir la stratégie de conception : Application native, site Web mobile, Responsive Webdesign...
- Mettre en oeuvre une démarche de conception centrée utilisateur pour les mobiles et les tablettes.
- Concevoir une interface pour un écran tactile.
- Se servir des critères ergonomiques et des chartes ergonomiques des différents OS pour guider la conception.
- Connaître les modèles d'écrans sur mobiles et les bonnes pratiques.
- Maquetter une interface mobile : la navigation, les écrans, les composants.

### Durée du stage

3 jours (soit 21 heures)

### Pratique / théorique

Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques (cas concrets et/ou vos propres projets). Cette alternance apporte des solutions concrètes à vos enjeux de conception du quotidien.

### Public et pré-requis

**Public :** Vous intervenez dans la conception de sites et d'applications smartphones/tablettes et vous aimeriez connaître les spécificités de l'environnement mobile et tactile pour optimiser l'ergonomie de vos interfaces.

La formation s'adresse aux techniciens : concepteurs, designers, webdesigners, webmasters, développeurs, etc. souhaitant rendre leurs applications plus intuitives. Elle s'adresse aussi aux profils opérationnels : chefs de produit, chefs de projet, responsables marketing ou communication, webmarketers, équipes R&D, etc. qui maîtriseront les méthodes d'évaluation et de tests utilisateurs à l'issue de la formation.

**Pré-requis :** Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre ce stage.

# Moyens pédagogiques et techniques

## Moyens pédagogiques :

Mise en application via des exercices de mise en situation, des exercices sur papier (maquettage papier).

## Moyens techniques :

- Séance de formation en salle.
- Kit de formation complet fourni à chaque participant au début de la formation :
  - Support de formation
  - 1 exemplaire du livre « UX Design & Ergonomie des interfaces » - 6eme édition

# Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

# Programme

## **Jour 1 : Le contexte du mobile : marché et usages / Mettre en oeuvre la conception centrée utilisateur**

Le Mobile, contexte.

Les composantes d'une application.

Définition de la conception centrée utilisateur.

[TP Experience map]

La stratégie de conception.

[TP Stratégie de conception]

## **Jour 2 : Critères ergonomiques pour le mobile et expérience utilisateur / Environnement mobile et tactile : contraintes, atouts et guidelines**

Les critères ergonomiques de Bastien & Scapin.

[TP audit]

L'expérience utilisateur, comment offrir une expérience satisfaisante?

Les atouts et les contraintes du tactile

[TP benchmark]

Les guidelines

[TP Guidelines]

## **Jour 3 : Architecture de l'information / Les types d'écrans / Maquettage**

L'architecture de l'information.

[TP architecture]

La construction des écrans : Zoning, types d'écrans et patterns

Les atouts et les contraintes de la tablette

[TP maquettage]

# Inscription

[www.usabilis.com](http://www.usabilis.com)

