

## 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)

### 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

**Profil du formateur :**

Consultant spécialisé UX

**Moyens pédagogiques :**

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  
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)

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : [formation@usabilis.com](mailto:formation@usabilis.com)