

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.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

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

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com