

Programme de formation **UX Design mobile et tactile : concevoir une application pour smartphone ou tablette**

Avec notre formation UX Design Mobile et Tactile, vous allez découvrir l'importance cruciale de l'expérience utilisateur dans la conception d'applications mobiles. Au cours de ces trois jours intensifs, vous serez initié à Figma, l'outil de maquettage de référence, pour la réalisation de prototypes interactifs. Vous bénéficierez d'un environnement d'apprentissage pratique, travaillant en alternance individuellement et en équipe sur des cas concrets. Que vous soyez un débutant en UX Design ou un utilisateur novice de Figma, cette formation vous offre l'occasion d'apprendre et de mettre en pratique les principes de l'ergonomie mobile et du responsive design.

Prérequis

Aucun. Une première expérience avec Figma est toutefois un bon plus.

Durée

3 jours

Public

Concepteurs, chefs-de-projet, webdesigners, designers, product-owners

Moyens et méthodes pédagogiques

- La formation alterne entre présentations des concepts théoriques et mises en application à travers d'ateliers et exercices pratiques.
- Les participants bénéficient des retours d'expérience terrains du formateur ou de la formatrice
- Un support de cours numérique est fourni aux stagiaires

Modalités d'évaluation

- En amont de la session de formation, un questionnaire d'auto-positionnement est remis aux participants, afin qu'ils situent leurs connaissances et compétences déjà acquises par rapport au thème de la formation.
- En cours de formation, l'évaluation se fait sous forme d'ateliers, exercices et travaux pratiques de validation, de retour d'observation et/ou de partage d'expérience.
- En fin de session, le formateur évalue les compétences et connaissances acquises par les apprenants grâce à un questionnaire reprenant les mêmes éléments que l'auto-positionnement, permettant ainsi une analyse détaillée de leur progression.

Programme de formation

Introduction à l'UX Design et à l'ergonomie

Du design vers l'expérience utilisateur
Les différences entre l'UX et l'UI
Qu'est-ce qu'une bonne expérience utilisateur ?
De quoi dépend-elle ?
Les risques d'une mauvaise UX
Le rôle de l'ergonomie dans l'expérience utilisateur : notion d'utilité et d'utilisabilité
Vers une conception centrée sur l'utilisateur : comprendre, concevoir et tester avec les utilisateurs
Le socle de la démarche UX : les situations, l'activité, le matériel et l'utilisateur
Cas pratique : étude d'usage pour préparer la conception d'une application mobile

L'ergonomie mobile

Les différents niveaux de mobilité et les nouvelles situations d'usages associés
Des capacités propres : capteurs, possibilité d'interagir avec les applications installées
Techniques de saisie : clavier virtuel, assistance à la saisie
L'interface tactile : comparaison avec la souris, multitouch, gestures et nouveaux paradigmes d'interactions
Les critères ergonomiques de Bastien et Scapin
Exemple de cas pratique : analyse de l'application existante en version mobile

Préparer la conception d'une app mobile

Les questions à se poser avant de faire une application mobile et les pièges à éviter
Stratégie de conception : application web mobile, native ou hybride, aspects multiplateforme
La recherche utilisateur : personas, scénarios d'usage et parcours utilisateur
La phase de conception : atelier d'idéation avec les utilisateurs
Les tests utilisateurs en situation mobile
Approche par l'activité : définition des scénarios critiques
Le storyboard UX
Exemple de cas pratique : création d'un storyboard pour le portage de l'application web OnlyMoov

Concevoir pour tous les écrans, le responsive design

Problématique du responsive design : évolution de la taille des écrans
Les différents type de design : absolus, liquide, adaptatif, responsive
Responsive web design et mobile first design
Notion de breakpoint
Grille de conception
Notion de layout
Techniques sur Figma : contraintes et auto-layout
Exemple de cas pratique : maquettage d'une version responsive de l'écran d'accueil d'OnlyMoov sous Figma

Concevoir un écran mobile

Les 3 étapes : du zoning à la maquette haute fidélité
Notion de design system : atomic design
Introduction à material design
Présentation des composants principaux : boutons, listes, cartes, formulaires
La face cachée de l'IHM : barre de défilement, ligne de flottaison, cut-off design
Le zoning d'un écran android
Quelques écrans types : écran d'accueil, menu principal, formulaires...
Exemples de cas pratique : maquettage de l'écran de choix de la destination

Concevoir une solution mobile ergonomique

Les mythes des applications mobiles
Principes de navigation d'une application mobile
Postures et usage du pouce : principes de conception
Loi de Fitts et conséquences sur le placement des composants
Le mécanisme de notifications
Faire patienter l'utilisateur: animations, barre de progression, skeleton
Quelques applications ergonomiques
Tester une application mobile
Exemple de cas pratique : finalisation de la maquette dynamique