

Programme de formation Ergonomie mobile et tactile

• Objectifs

Notre formation Ergonomie mobile et tactile vous permettra de maîtriser les exigences ergonomiques particulières d'une application mobile et d'acquérir une méthodologie éprouvée de conception d'IHM mobile. Grâce à des ateliers pratiques et des retours d'expérience, vous serez en mesure de conduire le cycle de maquettage d'une application mobile de bout en bout et maîtriserez toutes les spécificités relatives à l'ergonomie mobile.

• Pré requis

Connaissance de l'environnement
du développement web

• Durée

3 jours

• Public

Analystes, Chefs-de-produit,
Chefs-de-projet,
Développeurs, Maîtres-
d'ouvrage, Webdesigners

• Plan de formation

Introduction à la formation Ergonomie mobile et tactile

Présentation de l'ergonomie logicielle
Définitions et différences entre UX/UI Design (expérience utilisateur)
Vue d'ensemble du marché mobile
Éléments principaux : l'utilisateur, les situations d'usage, l'activité et la technique
Atelier : analyse ergonomique d'une application web existante en termes d'utilité et d'utilisabilité
Différents niveaux de mobilité
Nouveaux usages
Capacités propres : capteurs, interactions avec les applications installées
Techniques de saisie : clavier virtuel, assistance à la saisie
Interface tactile : comparaison avec la souris, multitouch, gestes et nouveaux paradigmes d'interactions
Critères ergonomiques pour mobiles et tablettes
Atelier : étude d'utilité dans le cadre du portage de l'application analysée précédemment en environnement mobile

Conception d'une IHM (Interface Homme-Machine) mobile

Stratégie de conception (application web, mobile, native ou hybride)
Aspects multiplateformes
Composants graphiques mobiles d'une application native Android
Atelier : maquettage papier de l'application mobile
Retour sur l'importance du maquettage dans la démarche ergonomique
Maquettage haute et basse fidélité
Choix des utilisateurs
Choix des scénarios
Outils de maquettage
Conduite d'un cycle de maquettage pour une application mobile
Atelier : maquettage d'un écran mobile avec WireframeSketcher

Aspects avancés pour la conception d'IHMs mobiles

Principes de navigation sur une app native
Patrons de conception sur Android
Guidelines Android, différences avec les autres OS mobiles
Atelier : maquettage d'un scénario d'utilisation avec WireframeSketcher
Responsive Design
Approche pour une application web : les media



queries

Approche pour une application native :

conception par layout

Les animations et le material design

Approche mobile first

Atelier : réaliser un livrable de la maquette

Conclusion de la formation Ergonomie mobile et tactile, Questions/Réponses