

## 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