

Design d'interface pour mobiles et tablettes

Concevoir des interfaces pour les écrans tactiles

2 jours / 14 heures	Tarif inter 1350 € HT	
CODE: WM091	Tarif intra à partir de 1590 € HT par jour (voir page 14)	

OBJECTIFS

- Poser les bases d'une stratégie de conception pour interfaces mobiles
- Concevoir pour l'utilisateur
- Structurer le dialogue interactif avec un écran tactile
- Cultiver sa vision

PUBLIC CONCERNÉ

Webmasters, intégrateurs, développeurs, chefs de projet, directeurs artistiques, graphistes...

PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Ergonomie de sites" (page 110), ou d'avoir acquis des compétences équivalentes, pour accéder à ce stage.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et d'exercices sur l'architecture, la maquette et le prototypage. Tests d'observation, analyses comparatives de WebApps et apps rythment cette formation.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias / Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Poser les bases d'une stratégie de conception pour interfaces mobiles

- Se familiariser avec le marché et les usages des interfaces mobiles
- Identifier le design d'interface dans la chaîne de production digitale Web ou mobile
- Relier les alternatives stratégiques, les techniques et leur impact sur l'interface mobile et tactile
- Distinguer la notion d'approche Mobile First et ce qu'elle recouvre

→ **Exercice : identifier la stratégie de conception d'une marque à travers ses applications**

Concevoir pour l'utilisateur

- Revoir les grands principes ergonomiques de l'interface homme-machine (IHM) et sa place dans l'expérience utilisateur (UX)
- Examiner la problématique de l'expérience mobile (UX mobile) et l'approche par le modèle mental
- Prendre la mesure de la dualité d'une interface homme-machine de genre tactile et de sa versatilité
- Se familiariser avec les différents niveaux de conception d'une interface et le couple émotion / cognition
- Appréhender la question de la lisibilité optique et de la lisibilité perceptuelle : voir et comprendre
- Distinguer les patterns fonctionnelles de leur représentation graphique : icônes et pictos
- Appréhender la notion de charte d'interface et assimiler le rôle des chartes OS et Material Design
- Concevoir pour les gestes et gérer la taille des points de contact : le finger friendly design
- Mesurer les performances : optimisation des ressources et gestion de l'attente
- Appréhender la consistance des patterns et la qualité des feedbacks

→ **Étude de cas sur les éléments structurant l'expérience tactile / Exercices d'analyse comparative**

Structurer le dialogue interactif avec un écran tactile

- Poser les bases d'une architecture mobile
 - Intégrer la notion de navigation par divulgation progressive
 - Gérer les temps d'attente : temps de chargement, temps et logique d'affichage
 - Conceptualiser la chaîne de commandes fonctionnelles
 - Créer un wireframe pour illustrer le design d'information
- **Exercice : créer une arborescence et un wireframe**

Cultiver sa vision

- Recommander la création d'une charte UI et la création d'un prototype
 - Comprendre les tendances et anticiper leurs évolutions
- **Autodiagnostic et plan d'action sur les apps gérées ou à gérer par les apprenants**

PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	4 au 5 novembre 2019
>	>

L'AVIS DES APPRENANTS

"Permettra de travailler avec les bonnes pratiques, avoir en tête les nouveautés présentes et à venir."
Régis B, webdesigner