

DESIGN D'INTERFACE POUR MOBILES ET TABLETTES

Concevoir des interfaces pour les écrans tactiles

2 jours - 14 heures

Prix HT : **1 400 €**

Réf. : WM091

Paris

4 au 5 novembre 2019
5 au 6 mars 2020
23 au 24 juillet 2020
19 au 20 novembre 2020

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

OPTION CPF

Certification DiGiTT
Code CPF 235908
Tarif : 200 € HT



PUBLIC CONCERNÉ

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

PRÉREQUIS

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

COMPÉTENCES ACQUISES

Appréhender les spécificités de l'ergonomie appliquée aux interfaces tactiles. Structurer une charte UI.

MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

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
- 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 et l'approche par le modèle mental
- Appréhender la question de la lisibilité optique et de la lisibilité perceptuelle
- Distinguer les patterns fonctionnels de leur représentation graphique : icônes et pictos
- Mesurer les performances
- Appréhender la consistance des patterns et la qualité des feedbacks
- ...

→ Étude de cas sur les éléments structurant l'expérience tactile

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
- 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

→ Programme complet sur notre site

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

