

UX : évaluation et conception mobile

Description de la formation

Appliquer les meilleures pratiques du UX lors de la conception ou de l'évaluation d'interfaces mobiles, afin qu'elles soient le mieux adaptées aux besoins et contextes d'usage de ses utilisateurs. Cette formation s'articule autour des concepts clés du UX, puis de leurs mises en pratique. Les concepts abordés sont ceux de la conception centrée utilisateur, l'évaluation des interfaces, et les bonnes pratiques de conception. Deux ateliers sont proposés en cours de journée : "Évaluation des interfaces" et "Conception de prototypes".

Objectifs pédagogiques

1. Reconnaître les concepts clés de l'expérience utilisateur.
2. Évaluer des interfaces sous l'angle UX.
3. Concevoir un prototype d'une interface mobile sous l'angle UX.

Contenu

CONCEPTS ET MÉTHODES

Définitions

- Définitions sur l'ergonomie, le UX, le UX et la mobilité

Conception centrée utilisateur : norme ISO

- Détail du processus de Conception Centrée Utilisateur (CCU) appuyé par la norme ISO 9241-210, avec description des 5 grandes étapes clés

Gestuelles sur écrans tactiles

- Gestuelles les plus connues des utilisateurs et celles plus avancées,
- Application professionnelle et grand public,
- Analogie sur le principe des raccourcis clavier

Statistiques sur le mobile

- Selon plusieurs domaines d'applications, avec les tendances à venir

Évaluation ergonomique : critères d'évaluation et tests utilisateurs

- Méthode des tests utilisateurs
- Grilles ergonomiques de Bastien-Scapin et Nielsen
- Grille de Persuasion de Brangier
- Comment effectuer une évaluation et la présenter
- Liste d'applications analysées sous l'angle UX (analyse exhaustive)

CONCEPTION

Architecture d'information : méthode et exemples

- 4 étapes détaillées pour bâtir une arborescence de contenu adaptée aux besoins des utilisateurs cibles et aux besoins d'affaires du client

Application ou site Web : présentation des forces et faiblesses

- Forces et faiblesses
- Analyse avec cas vécus

Responsive Web Design : principe, exemple et débat

- Concept, explication, exemples dynamiques et animés
- Débats sur le « Mobile first » et le « Desktop first »

Standards et recommandations spécifiques : iOS, Android

- Longue liste illustrée de conseils et bonnes pratiques sur les standards iOS et Android à appliquer

UX : évaluation et conception mobile

Inspirations

- Longue liste illustrée d'applications pour s'inspirer dans les principales catégories et évolutions des Apps

Méthodologie

Exposé interactif (30%), exercices d'analyse (35%), exercices pratiques (35%)

Clientèle visée

Professionnel et technicien

Particularités

Les participants doivent apporter un appareil mobile (téléphone intelligent ou tablette) avec eux pour la formation.

Durée

1 jour(s) pour un total de 7 heure(s).

Coût par participant en formation publique

0 \$ (à déterminer)

ÉTS FORMATION est le leader universitaire en formation continue avec plus de 7 000 participants formés annuellement et une offre de plus de 300 différentes formations. Nos formations sont pratiques et pragmatiques et affichent un taux de satisfaction supérieur à 90 %. Consultez notre programmation complète au <http://www.etsformation.ca/>