

CONCEVOIR DES INTERFACES POUR MOBILE

3 jours en présentiel (21 heures)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier les enjeux et le contexte propre aux interfaces mobiles. Pratiquer la conception d'interfaces mobiles. Appliquer les bonnes pratiques de l'ergonomie et de l'UI Design mobile. Identifier les guidelines des différents OS mobile.

Population visée

Directeurs artistiques, webdesigner, graphistes ou toute personne souhaitant créer des interfaces tactiles dans une conception orientée utilisateur.

Pré-requis

Une maîtrise d'un logiciel de graphisme est un plus pour suivre cette formation.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est remis pendant le stage. La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de réflexions.

Formateur

Formateur expert en design mobile.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire. Attestation de fin de stage.

Contenu

L'expérience mobile

- Identifier les enjeux d'une présence mobile
- Examiner les statistiques du monde mobile
- Définir l'environnement mobile d'un point de vue expérientiel
- Différencier le mode d'interaction tactile du mode clavier et souris
- Identifier les principes d'orientation d'écran
- Définir l'environnement tactile et haptique d'un point de vue expérientiel
- Identifier l'environnement multi-capteurs
- Décrire les possibilités d'interactions par le mouvement, l'environnement sonore, l'environnement visuel, la géolocalisation GPS et la boussole
- Décrire les possibilités d'interaction via le QR Code
- Décrire les possibilités d'interaction via le NFC/RFID
- Décrire les mécaniques de la réalité augmentée
- Envisager la géolocalisation et la réalité augmentée d'un point de vu expérientiel

Atelier 1

- Analyser des applications « primées »
- Evaluer les bonnes et mauvaises pratiques en design mobile

Designer des interfaces mobile

- Définir les notions d'accessibilité, d'ergonomie et d'UX design
- Connaître les méthodes de conception centrée utilisateur
- Différencier les notions de zoning, de wireframes et de mockup
- Lister et décrire les principales règles de l'ergonomie d'interface (ISO 9 241)
- Identifier les grandes tendances de l'UI design

Atelier 2

- Concevoir l'environnement d'une application mobile avec des méthodes de conception centrée utilisateur

Designer une Web App

- Différencier la création d'une Web App, d'une application native et d'un site Web mobile
- Décrire le fonctionnement d'une Web App
- Décrire les étapes de conception et de développement d'une Web App
- Identifier les limites d'une Web App par rapport à une application native
- Énumérer les éléments d'interface (UI) et d'interaction tactiles de JQuery mobile
- Identifier les APIs HTML 5 orientées mobile et leurs possibilités

Atelier 3

- Créer le gabarit visuel d'une Web App

CONCEVOIR DES INTERFACES POUR MOBILE

Designer des applications natives ou hybrides

- Décrire les étapes de conception et de développement d'une application mobile native
- Identifier les principaux devices mobiles (matériel et OS)
- Identifier les erreurs de design courantes et causes de refus des stores
- Examiner la documentation (UX/UI) des différentes OS mobiles
- Identifier les possibilités d'interaction avec les capteurs embarqués
- Identifier les possibilités d'enregistrement et d'extraction de données
- Définir la notion d'API et de OpenData
- Identifier les principaux Web services et APIs du Web (GoogleMap, Facebook, Twitter)
- Identifier les principales OpenData du Web
- Décrire les éléments principaux de l'API GoogleMap sur mobile
- Décrire les éléments principaux de l'API Facebook sur mobile
- Décrire les guidelines des différentes OS mobiles

Atelier 4

- Concevoir l'environnement d'interaction d'une application mobile
- Créer le gabarit visuel de l'application en respectant les guidelines des OS
- Enrichir son application d'une expérience sociale, interagissant avec GoogleMap ou utilisant des OpenData