

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Définir le design d'interface, l'ergonomie tactile et l'interactivité. Identifier les nouveaux usages et les nouveaux supports. Identifier les enjeux du design d'interface pour appareils mobiles. Identifier les étapes de conception d'une application mobile native.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier et appliquer les bonnes pratiques de l'UI Design mobile, d'identifier les guidelines des différents OS mobile, de décrypter les tendances de la création interactive sur mobile et tablette, de gérer les contours du design interactif, et de créer un concept "qui marche".

Population visée

Directeurs artistiques, directeurs de création, UI designers, chef de projets ou toute personne souhaitant créer des interfaces tactiles dans une conception orientée utilisateur.

Pré-requis

Aucun prérequis nécessaire mais un intérêt marqué pour les terminaux mobiles et leurs usages.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expert design d'interaction & UX Design.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Introduction sur le Design d'interfaces et sur l'ergonomie tactile

- Qu'est-ce que le Design d'interfaces
- Définition et buts de l'Ergonomie, l'IHM (Interaction Homme-Machine)
- Les principales règles de l'ergonomie d'interface (IHM)
- Analyse des différentes actions sur les interfaces tactiles

L'interactivité, qu'est-ce que c'est ?

- Définition et objectifs de l'interactivité
- Comprendre l'environnement multi-capteurs (démonstration, comment ça fonctionne ?)
- Comment être interactif sur les supports mobiles grâce au design ?

Panoramas des différentes plateformes, les différents contextes d'usages

- Design d'interfaces logicielles
- Design d'interfaces web responsive
- Design d'interfaces mobiles
- Autres plateformes (bornes, TV, terminaux alternatifs, etc.)
- Les objets connectés

Quelles sont les différentes fonctionnalités, les nouveaux usages et les technologies de demain ?

- Les fonctionnalités récentes
- Les nouveaux usages
- Quelles seront les technologies de demain ?
- Pourquoi et comment utiliser les nouvelles fonctionnalités dans son application mobile ?

Atelier 1 : imaginez un concept d'application avec une technologie innovante (du futur)

Le Design mobile

- Les grands principes des écrans mobiles (orientation, définition et résolution)
- Quels sont les différents types de design d'une application (informatif, social, utilitaire...)?
- Les avantages et les inconvénients d'une Mobile web app et d'une Native app
- L'environnement tactile et haptique dans le Design mobile

Atelier 2 : analyse d'une application dans les médias

- Comment passer avec succès à l'interactivité, les services supplémentaires, répartition de l'information
- Etude de cas : les stagiaires échangent avec le formateur sur la présentation de projets et analysent ensemble les axes d'amélioration

Respecter les différentes règles d'ergonomie dans le design mobile

- Les principales plateformes mobiles et leurs particularités
- Etude de cas des différentes Guidelines fabricants/éditeurs (GUI)
- Les particularités ergonomiques de chaque OS (Material Design, Windows Phone et iOS 8)
- Les bonnes pratiques, ce qu'il ne faut pas faire et pourquoi ?
- Les Design patterns mobiles
- 22 tendances Ergonomiques et Design en 2020/2021

Atelier 3 : Etude de cas sur une application mobile et d'une application tablette

- Adapter le design aux caractéristiques d'identité de la marque
- Repartir des objectifs de la marque et respecter la cohérence inter support : charte graphique, image de marque
- Les étapes de création d'un concept
- L'ergonomie et l'application et les enjeux sectoriels
- Pour Qui ? Pourquoi ? Comment ?

Concevoir une application mobile native en 6 étapes

- Exemple avec les différentes phases de conception d'une application mobile Métier
- 4 principales causes d'échecs des projets mobiles

- Faut-il développer en langage natif ou langage hybride ?
- Qu'est-ce qu'une application réussie ?

Etude de cas avec Instagram

Pourquoi une application plaît-elle ?

- Analyse du rapport technologie/fonctionnalité \square utilisateur
- Pourquoi a-t-elle été rachetée par Facebook ?
- Comment l'ergonomie et le design intervient dans le succès de l'application ?
- Qu'est-ce qui nous incite à y revenir régulièrement ?
- Pour résumer, une application réussie...c'est quoi ?
- Les 10 règles d'or à retenir

Quels sont les points à vérifier avant de débiter un projet ?

- Jusqu'où peut-on aller dans son Design pour un dispositif mobile ?

Atelier 4 : Conception / Ergonomie sur le re-design d'une application mobile