

# UX Design et ergonomie pour tablettes et smartphones



## Description de la formation

En 2021, le mobile est le premier écran pour accéder à internet en France, c'est pourquoi il est indispensable penser toutes les interfaces digitales en premier lieu pour mobile (mobile first).

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de mettre en œuvre les principes clés d'ergonomie et d'UX Design (Expérience Utilisateur) dans la conception ou l'amélioration d'interfaces tactiles (tablettes et Smartphones), afin d'en optimiser l'attractivité et la navigation.

## Objectifs pédagogiques

- › Comprendre le vocabulaire et les concepts clés de l'ergonomie et de l'UX design.
- › Connaître les exigences ergonomiques du développement d'applications sur les appareils tactiles.
- › Disposer d'une méthodologie de conception et d'évaluation d'interfaces mobiles : charte graphique, navigation, guidage, esthétique, coût, robustesse, adaptabilité, performance, etc.
- › Connaître les meilleures pratiques pour réaliser des maquettes et conduire le cycle de maquettage d'une application Web compatible avec les mobiles.

## Prérequis

- › Avoir une bonne connaissance du Web et de l'utilisation des supports mobiles.

## Modalités pédagogiques

- › **Modalité** : Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- › **Méthode** : La formation se déroule entre 30% de théorie et 70% de pratique. Le formateur partage des points théoriques et des cas concrets, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / outils en relation avec le contenu et des mises en pratique.
- › **Support de formation** : Le support de formation utilisé par le formateur est remis au stagiaire à l'issue de la formation.

## Modalités techniques

- › En format présentiel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'un vidéoprojecteur (ou TV), de tableaux blancs et de jeux / d'outils pédagogiques.
- › En format présentiel, le stagiaire a besoin d'un ordinateur pouvant être connecté à internet et doit se créer un compte Figma (gratuit) pour les exercices pratiques de maquettage.
- › En format distanciel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'une plateforme de visioconférence et d'outils collaboratifs numériques.
- › En format distanciel, le stagiaire a besoin d'avoir une bonne connexion internet, d'un ordinateur équipé d'une webcam et d'un micro et doit se créer un compte Figma (gratuit) pour les exercices pratiques de maquettage.

## Code

UXD020

## Durée

3 jours (21 heures)

## Nombre de participants

Entre 4 (minimum) et 12 (maximum) participants.

## Profil des stagiaires

Webmasters, Webdesigners, Chefs de projets Digitaux, Graphistes, Concepteurs de sites Web, ...

## Sanction de la formation

Attestation de fin de formation.

## Accessibilité

Accessible pour les personnes en situation de handicap et aménagement possible en fonction du type de handicap (prévenir avant le début de la formation).

## Modalités et délais d'accès

10 jours minimum avant la formation pour une demande de prise en charge.

## Modalités de suivi et d'évaluation

- › Evaluation préalable.
- › Autoévaluation des acquis au cours des exercices et mises en pratiques au cours de la formation.
- › Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances.
- › Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- › Feuille d'émargement signée par le(s) stagiaire(s) et le formateur, par demi-journée de formation.
- › Attestation de fin de formation.
- › Evaluation de suivi à froid (+ 1 mois).

## Intervenant

Cécile est Product Manager et formatrice. **Spécialiste de l'UX design**, elle accompagne Startups, PME et grands comptes dans le développement de leurs services digitaux.

## Tarifs

- › Interentreprises : 974,40 € HT
- › Intra-entreprise : sur demande

## Contenu de la formation

### JOUR 01

#### LES PRINCIPES DE L'UX DESIGN : L'UTILISATEUR AU CŒUR DE LA DEMARCHE DE CONCEPTION

- › Introduction au Design Thinking
- › Tests utilisateurs et prise de feedback : un processus itératif

#### UX DESIGN APPLIQUE AU MOBILE : DESIGN RESPONSIVE

- › Définition Responsive Design
- › Concepts clés Responsive Design
- › Découverte Grid / Flexbox
- › A faire / A ne pas faire par l'exemple

#### EXERCICE PRATIQUE

- › Audit ergonomie de site peu Responsive (travail sur son propre Smartphone) avec les principes du NN consulting group.

#### LES BONNES PRATIQUES DU DESIGN RESPONSIVE : LA NAVIGATION SANS SOURIS

- › Scroll / swipe
- › Commande vocale
- › A faire / A ne pas faire par l'exemple

### JOUR 02

#### WHITEBOARD CHALLENGE (TP)

Les participants sont répartis en groupe et tirent au sort une problématique. À la fin de la journée, ils ont un prototype à présenter aux autres groupes. Les phases d'itération se font en groupe, les phases de prototypage en individuel.

- › Découverte du sujet et problématisation
- › Prototypage d'une ou plusieurs fonctionnalités majeures sur papier
- › Tests utilisateurs
- › Maquettage basse fidélité
- › Présentation de la première itération de maquette au groupe
- › Feedbacks du groupe
- › Maquette définitive

### JOUR 03

#### LE MAQUETTAGE, UN MOYEN D'ITERER RAPIDEMENT

- › Maquetter sur mobile : les étapes clés pour minimiser le temps de développement grâce aux maquettes
- › Tests utilisateurs présentiel / à distance

#### UI DESIGN MOBILE

- › Design Cross-platform : comment garder de la cohérence desktop / mobile, iOS / Android ? Découverte du *design system* Material (Google)
- › Les bonnes pratiques en termes d'accessibilité (charte graphique, navigation, guidage)

#### UX DESIGN ET MARKETING DIGITAL

- › L'UX design au service des KPIs web (Framework AARRR)
- › UX design et Core Web vitaux de Google : l'UX Design au cœur de l'algorithme de référencement