# UX Design et ergonomie pour tablettes et smartphone

Référence : **DEUX002** Durée : **3 jours** Certification : **Aucune**

## CONNAISSANCES PREALABLES

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

## PROFIL DES STAGIAIRES

• Chefs de projet digitaux. • Concepteurs de sites Web. • Graphistes. • Webdesigners. • Webmasters.

## OBJECTIFS

• 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. • Connaître les meilleures pratiques pour réaliser des maquettes et conduire le cycle de maquettage d'une application Web compatible avec les mobiles. • Disposer d'une méthodologie de conception et d'évaluation d'interfaces mobiles : charte graphique, navigation, guidage, esthétique, coût, robustesse, adaptabilité, performance, etc.

## CERTIFICATION PREPAREE

Aucune

## METHODES PEDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

## FORMATEUR

Consultant-Formateur expert Accessibilité et ergonomie

## METHODE D'EVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation des compétences acquises envoyée au stagiaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

## CONTENU DU COURS

### La mobilité

- Etat de l'art du marché et des usages du web mobile
- Spécificités techniques et fonctionnelles des sites Web mobiles, responsive, et des applications natives

### Introduction à la conception centrée utilisateur

- Les principes de l'UX et sa méthodologie Design Thinking : Découvrir les attentes et les besoins utilisateurs ; Interpréter les résultats et livrables UX (Persona, journey map...) ; Les principes et méthodes de conception et d'idéation ; Prototyper son concept ; Faire tester et itérer
- Travaux pratiques : Création de persona et de scénarios d'usages

### Les bonnes pratiques d'ergonomie mobile

- Les principes d'ergonomie mobile
- Les concepts et particularités UX de chaque OS mobile (Android, iOS, Microsoft)
- Présentation de 10 critères ergonomiques (heuristiques de Nielsen)
- Travaux pratiques : Audit ergonomique d'une application mobile / d'un site web mobile

### Prototypage

- Utilisation des UI kits
- Conception des écrans principaux de l'application
- Création d'un prototype interactif
- Partage et mise en test du prototype
- Transmission des spécifications auprès de l'équipe de développement

- Travaux pratiques : Réalisation des principaux écrans d'une application mobile

*Notre **référent handicap** se tient à votre disposition au 01.71.19.70.30 ou par mail à referent.handicap@edugroupe.com pour recueillir vos éventuels besoins d'aménagements, afin de vous offrir la meilleure expérience possible.*