

Mobile Design

Mobile Design : Design d'interfaces et ergonomie tactile

Mobile Design : Design d'interfaces et ergonomie tactile

Détails

- Code : DW-MOBD
- Durée : 2 jours (14 heures)

Public

- Chefs de projets
- Concepteurs
- Consultants
- Web Designers

Pré-requis

Objectifs

Programme

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)
- Analyse des différentes actions sur les interfaces tactiles

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

- Définition et objectifs de l'interactivité
- 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

- 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
- Atelier 2 : analyse d'une application dans les médias – comment passer avec succès à l'interactivité, l'importance de la théâtralisation, 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
- QCM de connaissance sur les Guidelines User Interface (GUI)
- 20 tendances Ergonomiques et Design
- 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 ?
- Cas pratique avec une analyse sur la marque OASIS

Identifier et collaborer avec les interlocuteurs impliqués dans le projet

- Les interlocuteurs impliqués dans le projet : client, commercial, chef de projet, Directeur Artistique, développeur
- Le rôle et l'implication du designer mobile dans le projet

Dossier de spécifications : suivre les étapes du dossier de spécifications pour respecter les attentes clients et l'aspect créatif

- Cahier des charges : contexte du projet, documents applicables et de références
- Storyboard, wireframes, ergonomie
- Design, phase technique, étapes du développement, arborescence de l'application, fonctionnalité : Nombre de jours dédiés à chaque intervenant

Les étapes de la phase de modélisation sur mobile et tablette

- Le briefing
- La réflexion sur la corrélation de interactivité avec la marque/ le produit
- Exemples d'utilisation des wireframes pour les supports mobiles
- Réaliser les maquettes : étapes clés et écueils
- Les spécificités de la création sur mobile et tablette

Mener la phase des tests utilisateurs

- Les enjeux pour chaque phase (vitesse d'exécution...)
- Les rectifications
- Atelier 4 : échange avec les stagiaires sur le développement d'une application mobile d'une formation e-learning sur les aspects suivants : story board, fonctionnalités, ergonomie, design (travail en groupe)

Qu'est-ce qu'une application réussie ? Etude de cas avec Instagram

- Pourquoi une application plait-elle ?

- Analyse du rapport technologie/fonctionnalité 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 ?

Etre force de proposition dans la « vente » de son concept

- La phase d'écoute et d'analyse des besoins de son client
- Valoriser les spécificités des fonctionnalités et du concept
- Les points de tension

Responsive Design

- Définition et principes de conception pour le Responsive Web Design
- Qu'est-ce que l'expérience utilisateur ?
- Un design permettant d'impliquer l'utilisateur, d'interagir sur le mobile
- Grille flexible (mise en page, typographie, points de rupture, designer avec les media queries)
- Avantages et inconvénients du Responsive Web Design ? Les incidences sur le Design ?

Conclusion

- Exemples et analyses de différents sites en Responsive Web Design
- Atelier 5 : Conception/Ergonomie d'une application mobile ou Conception d'un site en Responsive Web Design

Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse
- **Validation** :Exercices de validation – Attestation de stages