



Ergonomie des interfaces tactiles

Ergonomie des interfaces tactiles

durée : 3 jour(s)

code formation : EIT

Description :

Cette formation ergonomie des interfaces tactiles vous expliquera en 3 jours les contraintes ergonomiques que doivent intégrer les développeurs et les graphistes d'une façon générale en zoomant tout particulièrement sur les spécificités du développement mobile et tablette.

Pré-requis :

Connaître les fondements du web et les bases de l'utilisation d'un équipement mobile

Programme :

Vocabulaire autour des interfaces mobiles et de l'ergonomie mobile

- | Qu'est-ce qu'une interface ?
- | Les critères de base de l'ergonomie
- | Qu'entend-on par approche cognitive ?
- | La charte graphique d'une application
- | Cinématique d'une application et d'un site mobile
- | La satisfaction ? de l'utilisateur (expérience utilisateur)
- | La réalité augmentée
- | La place du toucher (haptique)
- | Les événements mobiles (touch, multi-touch, drag, scroll, etc.)
- | Interaction, utilisabilité, adaptabilité, etc.
- | La norme ISO 9241-210

Le décor technique

- | Capteurs et comportements communs aux smartphone/tablettes
- | Spécificités du mobile par rapport à l'utilisation clavier/souris
- | Spécificités du mobile par rapport à la tablette
- | L'interaction homme-machine sur supports mobiles
- | Les composants graphiques (bouton, slider, listes, etc.)
- | Les applications connexes (FaceBook, Twitter, etc.) et le SoLoMo
- | Les acteurs principaux (Android, iPhone/iPad, Microsoft, etc.) : quelles différences en termes d'ergonomie
- | Impacts du contexte technique pour l'ergonome
- | Desktop sites, Applications et responsive design

Le coeur de l'ergonomie mobile

- | Ce que la main veut faire naturellement (anatomie cinématique)
- | Communication spontanée avec une interface
- | Les processus perceptifs
- | Les processus cognitifs
- | Les différents modèles d'interactions
- | L'évolution de l'internaute
- | Approche cognitive du geste
- | Comportements attendus par l'utilisateur
- | La sémantique des symboles (luminosité, sonore, visuel, etc.)
- | Beau et subjectivité

Concevoir une interface mobile

- | La définition de l'objet de travail et des actions
- | Utiliser le bon composant pour le bon traitement (formulaires, tableaux, listes, etc.)
- | Faciliter l'utilisation de l'interface (affordance)
- | Comment rendre fluide la navigation (contextuelle, structurelle, etc.) ?
- | Conseils sur la gestion de l'orientation et du blocage
- | Événements impactant le design (batterie, touch, scrolling, zoom, etc.)
- | Scrolling ou mode statique (Pages) ?

La présentation de l'interface

- | La place de la présentation dans l'ergonomie mobile
- | Langage et symbolique des couleurs
- | Harmonie des couleurs (palette chromatique, synthèse soustractive)
- | Conseils sur les polices de caractères
- | Bien gérer le contraste entre le fond et le texte
- | Règles de positionnement des objets
- | Organisation et mise en valeur de l'information
- | Illustration ou texte ?
- | Offrir une expérience sensorielle et émotionnelle
- | Professionnaliser l'image et rassurer
- | Traduire une stratégie marketing : le message
- | Identité et charte graphique
- | Exemple de chartes graphiques simples et professionnelles

Professionaliser son application

- | Intégrer le Cloud dans votre conception??
- | Les incontournables réseaux sociaux
- | Interfaces avec les applications existantes (messagerie, ...)
- | Comment on passe de la conception, ? la maquette ?cran (m?tier du graphiste) puis au d?veloppement (CSS, XML, etc.), qui fait quoi ?

La validation de l'interface

Peut-on valider une interface ?

La validation par analyse experte

Principe des scénarios d'activité?

Comment les concevoir ?

Monter et mener des tests utilisateurs

Interprétation des résultats