

User eXperiency (U/X)

Ce stage est destiné à des utilisateurs débutants de WORD qui veulent aller plus loin et l'utiliser de façon confortable. Une première partie est consacrée au rappel des fonctions de mise en forme des textes et paragraphes, l'accent est mis sur les styles et la structuration du document. Dans la seconde partie, le stagiaire apprendra à intégrer des éléments externes de façon agréable puis à paginer son document, et à l'imprimer.

Quel objectif ?	- Comprendre ce que recouvre la User Experiency et mener un vrai projet collectif dans ce domaine.
Pour qui ?	- Webmasters ou développeurs s'orientant vers les mobiles - Graphistes devant s'intégrer à une équipe de développement logiciel - Responsables de produits ou d'applications mobiles
Combien de temps ?	- 4 jours.
Quels objectifs pédagogiques ?	- Comprendre l'importance économique et fonctionnelle de l'U/X - Intégrer l'U/X dans les équipes de développement logiciel et comprendre son rôle pivot - Porter un regard critique constructif sur l'utilisation des applications mobiles - Acquérir une méthodologie de conduite de projet U/X
Que faut-il savoir ?	- Connaissances en téléphonie mobile.

Quel contenu ?

Introduction à l'U/X

- Métiers et équipes
- Présentation des concepts UX/ UI,
- Introduction aux méthodes Agile et Scrum
- Présentation des concepts d'ergonomie

Le téléphone mobile

- Le marché du mobile en volume
- Les technologies et OS
- Spécifications générales des matériels
- Enjeux

Les applications sur le mobile

- Recherche et critique d'applications mobiles
- Qualités et défauts
- Rédaction et présentation du dossier d'amélioration

Utiliser une application mobile (1)

- L'expérience sensorielle
- L'expérience émotionnelle
- Le contenu de l'application
- Démonstration avec des applications mobiles

Utiliser une application mobile (1)

- L'efficacité dans les applications
- La navigation dans l'application
- L'expérience de l'attente
- Démonstration avec des applications mobiles

Concevoir une application mobile

- Rédaction du dossier technique du projet
- Réalisation des dessins d'écrans du projet
- Liste et détail de conception des objets à l'écran

Imaginer une application mobile

- Les différents modes d'affichage des mobiles
- La dimension des écrans et la résolution
- Techniques de mesures et de gabarits

Atelier de Wireframe

- Découverte et choix d'un produit
- Réalisation des écrans du projet
- Dossier logiciel

La gamification

- Imaginer les dispositifs
- Aménager les interfaces
- Revue de détail des 50 termes d'U/X