

# Formation Ergonomie des interfaces tactiles

## Objectifs de la formation Ergonomie interfaces tactiles

Les équipements mobiles prennent une place de plus en plus incontournable dans la vie personnelle et professionnelle de chacun. Un concept émergent, comme le BYOD (Bring Your Own Device), traduit l'omniprésence des équipements mobiles dans notre quotidien et dans celui de l'entreprise. On est donc particulièrement exigeant avec « son » mobile ou « sa » tablette qu'il s'agisse d'applications grand public, métier, ou spécialisée. Cette formation ergonomie des interfaces tactiles vous expliquera 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. Juger l'ergonomie d'un site Web mobile ou d'une application en ne prenant en compte que l'aspect esthétique est une démarche trop simpliste et périlleuse. Cette formation ergonomie mobile vous permettra de disposer d'une culture d'ergonomie et d'un cadre méthodologique global et rigoureux (charte graphique, navigation, guidage, esthétique, coût, robustesse, adaptabilité, performance, etc.) qui vous permettra non seulement de concevoir des interfaces innovantes et de qualité professionnelle mais aussi de les auditer. La réussite de la communication doit revenir à vos applications et non aux utilisateurs.

## À qui s'adresse cette formation ?

### Public :

Cette formation ergonomie des interfaces tactiles s'adresse à toute personne concernée par un projet de développement mobile ainsi qu'aux graphistes, développeurs, Web designers, chefs de projet, directeurs artistiques, etc.

## **Prérequis :**

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

## **Contenu du cours Ergonomie interfaces tactiles**

### **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'ergonomie

Desktop sites, Applications et responsive design



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

## **Le cœur de l'ergonomie mobile**

Ce que la main veut faire naturellement (anatomie cinétique)

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

Evènements 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

---

**Capital Social:** 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

**Tél. / Fax.:** +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

**Adresse :** 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie



**ITgate**  
Training

Your Gateway to Excellence

Professionnaliser l'image et rassurer

Traduire une stratégie marketing : le message

identité et charte graphique

Exemple de chartes graphiques simples et professionnelles

## **Professionnaliser son application**

Intégrer le Cloud dans votre conception

Les incontournables réseaux sociaux Interfaces avec les applications existantes (messagerie, ...)

Comment on passe de la conception, à la maquette écran (métier du graphiste) puis au développement (CSS, XML, etc. ), qui fait quoi ?

Ergonomie et méthode Agile

## **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.

## **Travaux Pratiques**

Maquettage d'interface avec un outil spécialisé.