

Expérience Utilisateur et Applications mobiles

Syllabus

Gilles Baudet : chargé de cours

Module 9 : diplôme de formation continue

L'innovation par le design – La connaissance des utilisateurs

La conception d'applications mobiles – La géolocalisation

Objectifs

Le monde dans votre poche...

C'est ainsi que l'on pourrait résumer la révolution est à l'œuvre depuis une décennie, mélange de technologies de communication sans fil et des possibilités issues d'internet.

Ces apports technologiques ne seraient rien sans l'apport humain et les nouveaux usages qui en ont émergé, remettant en question notre rapport au monde, aux autres, à nos proches et à nos cultures.

Ce module a pour but de donner des clés centrées autour de l'innovation et du design, couvrant un spectre allant de la conceptualisation jusqu'à la conception d'applications et de services.

Dans un premier temps, il appartiendra de mieux connaître le contexte dans lequel s'inscrivent les applications mobiles : les méthodologies innovantes, d'une part, et l'identification des services qu'elles alimentent.

La connaissance des utilisateurs et la capacité d'innover par l'observation des usages est un enjeu crucial. L'expérience utilisateur est au cœur des préoccupations des acteurs digitaux, qui mettent en œuvre de nombreuses méthodologies pour mieux connaître leurs publics, leurs attentes et leurs stratégies. Nous passerons en revue et testerons quelques-unes de ces méthodes.

Une fois le cadre connu et les attentes des utilisateurs identifiées, il sera alors temps de poser les bases de ce qu'est une application : quels sont les principales fonctionnalités, quels sont les principaux profils visés, comment naviguer d'un écran à l'autre, tout cela de façon intuitive et fluide ?

Un éclairage sera aussi donné sur les moyens de prototyper une application et les enjeux plus particuliers liés à la géolocalisation

Enfin, les aspects liés au développement seront abordés (technologies, plateforme, méthode Agile) et sur l'accompagnement au changement.

Programme

Session 1 – Méthodes d'innovation, connaissance des utilisateurs et conception d'application

- Introduction
- Le Design Thinking
- Le Design de Service
- L'expérience utilisateur : méthodes et cas pratique
- Interfaces utilisateurs (1/2) : Scénarios, personas, use cases + cas pratique.

Session 2 – Les spécificités du mobile

- Les spécificités des applications mobiles et de leur développement
- Géolocalisation : enjeux et limites
- Interfaces utilisateurs (2/2) : Wireframes, prototypage + travail pratique
- Accompagnement au changement
- Conclusion / Retours

Evaluation

100% examen final, documentation autorisée, accès Internet autorisé

Moyens pédagogiques

Ce séminaire se base à la fois sur les recherches et l'expérience professionnelle de l'intervenant. Un support pdf avec l'ensemble des diapositives, des liens Internet et des documentations spécifiques sera remis aux participants.

Quelques documents à étudier avant la session

A lire sur le pouce:

- https://articles.uie.com/three_hund_million_button/
- <https://www.usertesting.com/blog/2015/09/16/what-is-ux-design-15-user-experience-experts-weigh-in/>
- <https://twitter.com/lukew>
- <https://sciencetonnante.wordpress.com/2016/05/27/leffet-dancrage-cretin-de-cerveau-2/>
- <http://theconversation.com/why-ups-drivers-dont-turn-left-and-you-probably-shouldnt-either-71432>

A lire en longueur:

- 100 Things Every Designer Needs to Know about People, Susan M. Weinschenk
- Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior, Indi Young
- The Humane Interface, Jef Raskin
- Le Macroscopie, Joël de Rosnay
- Eloge de l'Ombre, Jun'ichirō Tanizaki