

Mis à jour le 06/06/2025

S'inscrire

Formation UX design et ergonomie pour tablettes et smartphones

3 jours (21 heures)

PRÉSENTATION

Notre formation « UX design et ergonomie pour tablettes et smartphones » vous apprendra à transformer vos sites en expériences tactiles. En deux jours, vous comprendrez les concepts clés de l'ergonomie adaptée aux sites web pour smartphone & tablette, analyserez lectures et interactions afin d'optimiser le parcours utilisateur et saurez structurer l'information pour une expérience mobile-first fluide et inclusive.

Au cours de notre programme de formation, vous explorerez les fondamentaux tactiles : loi de Fitts, « thumb zone », targets Apple HIG & Material Design. Cartes thermiques et grilles de cibles vous aideront à placer CTA et menus précisément là où l'utilisateur les attend.

Vous renforcerez la perception visuelle : pattern de lecture en F, typographie ajustée, contrastes WCAG 2.2. Un audit flash garantit lisibilité et confort debout, assis ou en mouvement. Grâce aux tests « guerrilla », au suivi du temps-à-la-tâche et aux micro-moments, vous affinerez chaque parcours selon la posture et diminuerez la fatigue par des gestes naturels et des transitions rapides.

Enfin, vous consoliderez l'accessibilité mobile (WCAG 2.2, VoiceOver, TalkBack) puis l'intégration dans un design system responsive prêt pour iOS / Android. Les ateliers Figma, tree-testing et audits RGAA garantissent des compétences immédiatement applicables.

Comme tous nos programmes, les exercices pratiques sont au cœur de cette formation, ce qui vous donnera les compétences opérationnelles nécessaires.

OBJECTIFS

- Comprendre les concepts clés de l'ergonomie adaptée aux sites web via tablettes et smartphones
- Appréhender les actions des utilisateurs pour optimiser l'ergonomie (lecture ou interaction)
- Concevoir et organiser les informations pour une expérience optimale sur outil mobile

- Optimiser le parcours utilisateur, notamment en fonction de sa posture
- Améliorer l'accessibilité spécifique aux outils mobiles de consultation du site web

PUBLIC VISÉ

- Webmasters, webdesigners, chefs de projet digitaux, graphistes, concepteurs de sites Web

Pré-requis

- Avoir une bonne connaissance du Web et de l'utilisation des supports mobiles

Programme de notre Formation UX design et ergonomie pour tablettes et smartphones

Principes fondamentaux de l'ergonomie tactile

- Impact de la loi de Fitts sur la taille et la distance des cibles tactiles
- Cartographie de la « thumb zone » pour placer CTA et menus principaux
- Minimums Apple HIG et Material Design pour les touch targets
- Règles WCAG 2.2 spécifiques au mobile (focus visible, gestes alternatifs)
- Atelier pratique : mesurer vos maquettes avec une grille de cibles tactiles et ajuster les zones « reachables ».

Perception visuelle & lecture sur petits écrans

- Analyse du pattern de lecture en F et impacts sur la hiérarchie visuelle
- Adaptation de la typographie : corps, interligne, longueur de ligne
- Garantie du contraste couleur selon WCAG et outils de vérification
- Atelier pratique : audit express d'un article : typographie, contraste, lisibilité debout vs assis.

Observer les actions utilisateur in situ

- Techniques de « guerrilla testing » et micro-entretiens
- Cartographie des micro-moments : scan, scroll, tap, swipe
- Atelier pratique : Mise en situation, filmer trois sessions d'usage réel et extraire une grille d'insights comportementaux

Concevoir l'architecture d'information mobile-first

- Structuration des contenus via la divulgation progressive
- Choix de la navigation : tabbar, hamburger ou swipe
- Priorisation des écrans grâce aux breakpoints adaptatifs
- Atelier pratique : Card-sorting et tree-testing pour refondre l'arborescence d'un site e-commerce.

Patterns d'interaction et feedback tactile

- Gestes standards : swipe, pull-to-refresh, pinch & zoom
- États de transition performants : skeletons, shimmer, Lottie
- Atelier pratique : Prototyper sous Figma un flux d'onboarding 100 % gestuel et le tester.

Parcours utilisateur & posture

- Effets de la posture (assise, marche, couchée) sur la précision et la fatigue
- Réduction de la dette de performance : lazy-loading maîtrisé
- Mesures clés : taux de complétion, temps-à-la-tâche, tapes inutiles
- Atelier pratique : Filmer un parcours clé dans trois postures et proposer des quick-wins.

Accessibilité mobile avancée

- Application des critères WCAG 2.2 mobile
- Exploitation des API natives : VoiceOver, TalkBack, Dynamic Type
- Atelier pratique : Audit RGAA mobile sur un prototype et plan de mise en conformité.

Tests utilisateurs et mesures quantitatives

- Élaboration d'un protocole « think-aloud » à distance
- Utilisation de la loi de Fitts et des taux de précision pour objectiver les gains
- Atelier pratique : Tests minute : trois utilisateurs, trois tâches, scoring en temps réel.

Design system & hand-off mobile

- Mise en place d'un design system responsive : tokens, patterns, variantes
- Formalisation des spécifications pour les développeurs iOS / Android
- Atelier pratique : Créer la fiche « Carte produit » (portrait/paysage, clair/sombre, états d'erreur) et l'ajouter au design system.

Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.