

Certificat

User Experience dans
le Développement
d'Applications Mobiles



Certificat

User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/user-experience-developpement-applications-mobiles

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Le succès des applications mobiles est déterminé par l'expérience utilisateur qu'elles offrent. C'est l'un des domaines les plus importants qui ont émergé ces dernières années dans le contexte de la transformation numérique et du nouveau rôle du client, spécifiquement dans le canal mobile, qui a connu le plus grand développement grâce à l'évolution technologique des dispositifs et des infrastructures de réseau. La construction d'une expérience réellement différentielle est un véritable défi pour le développeur, c'est pourquoi ce programme plonge dans les méthodologies les plus appréciées dans les entreprises, ainsi que dans les outils qui permettent de passer des grandes idées aux designs en production. Tout cela, à travers un système d'étude 100% en ligne et pendant environ 6 semaines avec des experts dans le domaine.





“

Maîtriser la technologie nécessaire pour transformer le User Experience tout au long du processus de création et de développement de designs optimaux. C'est possible après avoir suivi ce programme Inscrivez-vous maintenant"

Déterminer les principes de la culture centrée sur l'utilisateur, et comment elle crée une nouvelle position pour les professionnels de l'expérience client, fait partie des objectifs de ce Certificat. A cette fin, nous évaluerons la technologie nécessaire pour transformer l'UX (*User Experience*) tout au long du processus de création et de développement de designs optimaux, nous travaillerons avec les outils de prototypage et de *Wireframing* les plus importants du secteur et enfin nous analyserons les interfaces utilisateurs du point de vue de la théorie du design.

Le professionnel sera en mesure de comprendre les perspectives de l'expérience client, la bidirectionnalité, les micro-interactions dans le cadre du processus: relation *End-to-end*, interactions et omnicanal. Il étudiera le comportement des utilisateurs, l'état de l'art de la technologie, les composants techniques impliqués, les théories de l'utilisabilité, les différentes techniques UX et les outils *Low-Code*, entre autres aspects développés en profondeur dans le syllabus de ce programme.

Une formation 100% *online*, conçue par des experts dans le domaine du développement d'applications et des nouvelles technologies, avec plus de 25 ans d'expérience en tant qu'ingénieurs informatiques, qui partageront leurs expériences les plus marquantes avec une valeur professionnelle et humaine exceptionnelle. Pendant 6 semaines, l'étudiant approfondira chacun des concepts de User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles, en utilisant une méthodologie de pointe basée sur le *Relearning* et dans une variété de formats qui rendront le processus d'apprentissage beaucoup plus dynamique et pratique.

Ce **Certificat en User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en développement d'applications pour mobiles
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



TECH promeut les programmes de remise à niveau offrant les meilleures opportunités professionnelles aujourd'hui et pour l'avenir"

“

Comprendre le comportement du nouveau type d'utilisateur, ses interactions et son parcours dans les applications mobiles et les sites web en seulement 6 semaines”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Apprenez à travailler avec les outils de Prototypage et de Wireframing les plus importants du secteur.

TECH Université Technologique vous propose une formation actualisée et 100% en ligne sur les sujets les plus demandés sur le lieu de travail.



02 Objectifs

La création d'une expérience véritablement différentielle ne relève pas seulement du marketing, il existe une science et une technologie pour cela. Ce Certificat aborde les méthodologies centrées sur l'utilisateur les plus appréciées dans les entreprises, ainsi que les outils qui vous permettent de transformer de grandes idées en conceptions de production. Préparant le professionnel avec des connaissances exclusives et spécifiques, pour se démarquer grâce à des solutions plus efficaces dans un environnement aussi actuel et compétitif.

Month forward consensus

2023 = 2.23



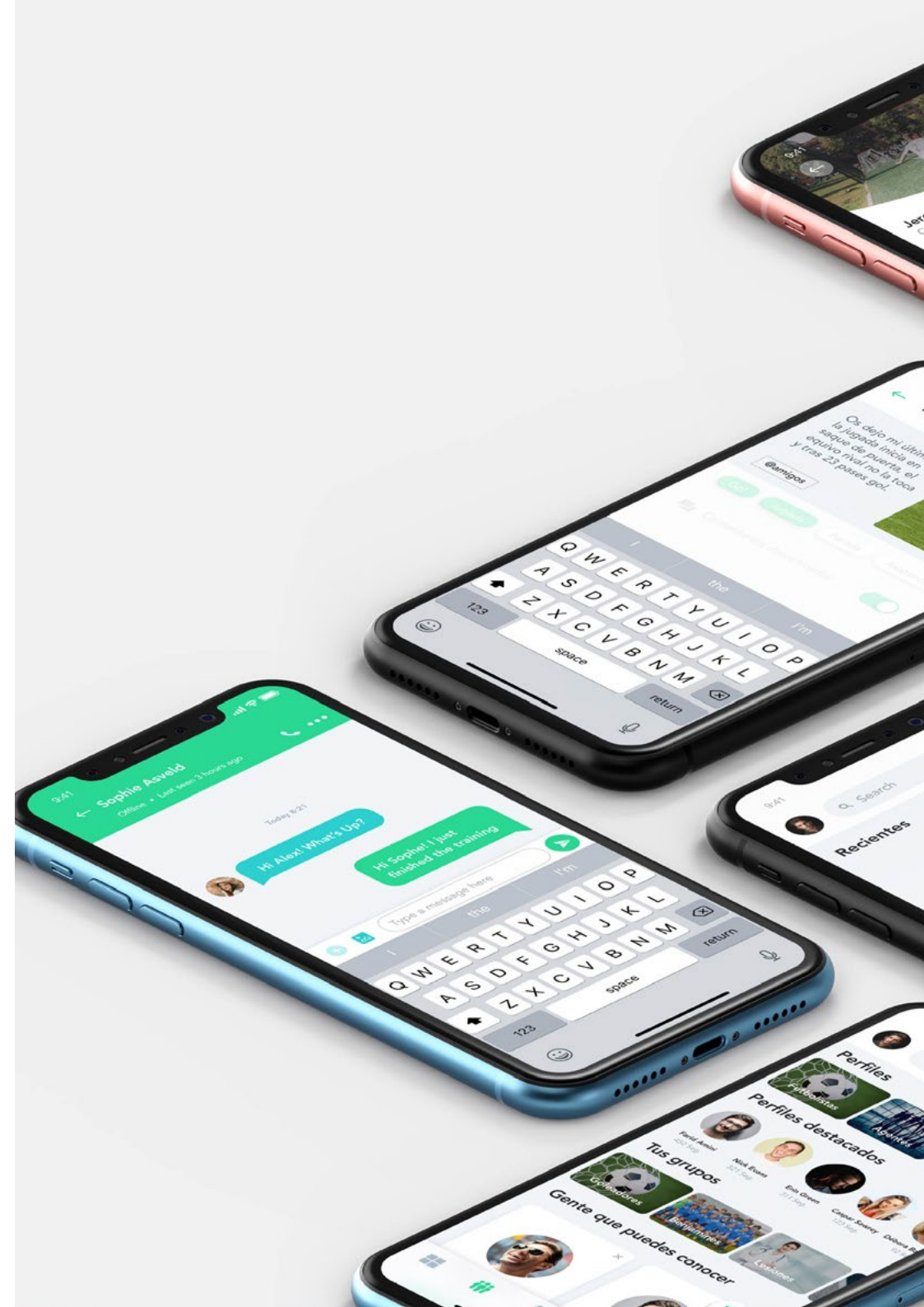
“

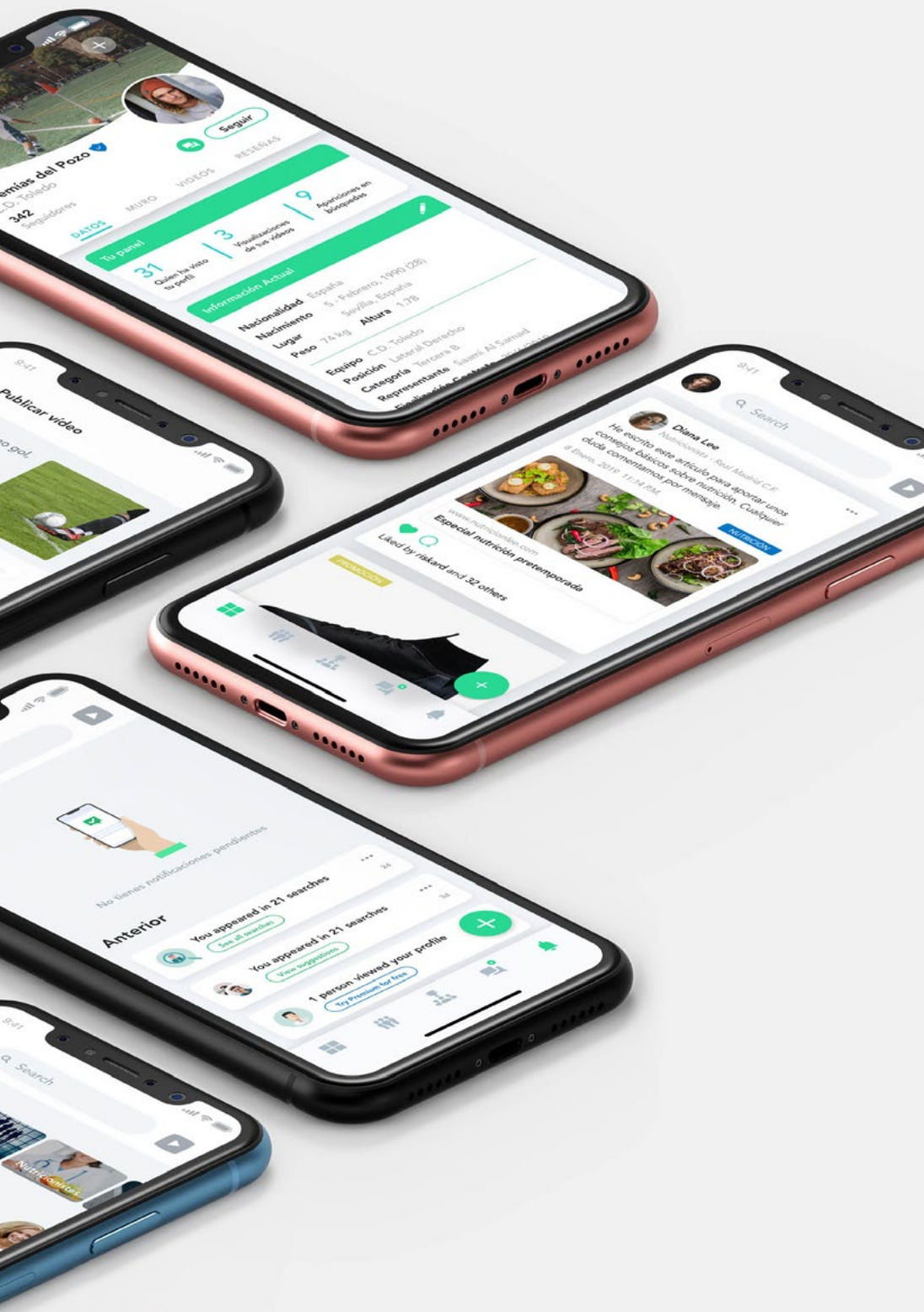
*Comprendre comment la théorie visuelle
et la conception d'interfaces influencent
le comportement des clients”*



Objectifs généraux

- ◆ Analyser les besoins et le comportement des utilisateurs par rapport aux appareils mobiles et à leurs applications
- ◆ Exécuter la conception d'architectures, d'itérations et d'interfaces utilisateurs à travers les langages de programmation des plateformes mobiles les plus représentatives du marché (Web, iOS et Android)
- ◆ Appliquer des mécanismes de contrôle d'erreur, de test et de débogage dans le développement d'applications mobiles
- ◆ Aborder les différents cas pratiques et commerciaux de publication, de distribution et de diffusion d'applications mobiles sur les principaux marchés d'applications
- ◆ Maîtriser les connaissances pratiques pour planifier et gérer des projets technologiques liés aux technologies mobiles
- ◆ Développer les compétences, aptitudes et outils nécessaires pour apprendre à développer des applications mobiles de manière autonome et professionnelle, sur des appareils multiplateformes
- ◆ Explorez les contenus liés à la monétisation des applications et au Marketing mobile





Objectifs spécifiques

- ◆ Analyser le nouveau type d'utilisateur, ses interactions et son parcours dans les applications mobiles et les sites web
- ◆ Déterminer les outils fondamentaux de l'analyse web, de la mobilité et de l'accessibilité
- ◆ Préciser les techniques d'évaluation des micro-interactions et la conception d'expériences personnalisées
- ◆ Établir comment les nouvelles technologies perturbatrices telles que l'IA ou l'IdO ont fait passer l'expérience client à de nouveaux standards
- ◆ Montrer comment l'analyse comportementale génère une quantité et une qualité de données inédites dans l'analyse traditionnelle
- ◆ Développer de nouvelles méthodologies, telles que le *Design Thinking*, centrées sur l'utilisateur
- ◆ Proposer des outils basiques et avancés de prototypage et de *Wireframing*



Ce programme est pour vous, si vous cherchez à générer des solutions efficaces dans vos prochains projets et si vous voulez vous démarquer dans l'environnement compétitif des nouvelles technologies"

03

Direction de la formation

Ce programme de mise à jour, qui s'adresse à tous les professionnels travaillant dans des environnements informatiques, a été conçu sous la direction d'enseignants ayant plus de 25 ans d'expérience dans le domaine du développement d'applications, des nouvelles technologies, de l'architecture de solutions et de l'infrastructure numérique. Ces enseignants ont été choisis par TECH pour accompagner l'étudiant tout au long du processus d'apprentissage, en apportant un soutien réel à leur profil réputé et à leurs connaissances approfondies.





“

Plus de deux décennies d'expérience dans le domaine des solutions informatiques soutiennent le contenu développé dans ce programme”

Direction



M. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Responsable de la Pratique Blockchain chez EY
- ♦ Spécialiste Technique Client Blockchain pour IBM
- ♦ Directeur de l'Architecture de Blocknitive
- ♦ Coordinateur de l'Équipe Bases de Données Distribuées non Relationnelles pour wedoIT (Filiale d'IBM)
- ♦ Architecte d'Infrastructure chez Bankia
- ♦ Chef du Département Mise en Page chez T-Systems
- ♦ Coordinateur de Département pour Bing Data España SL

Professeurs

M. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

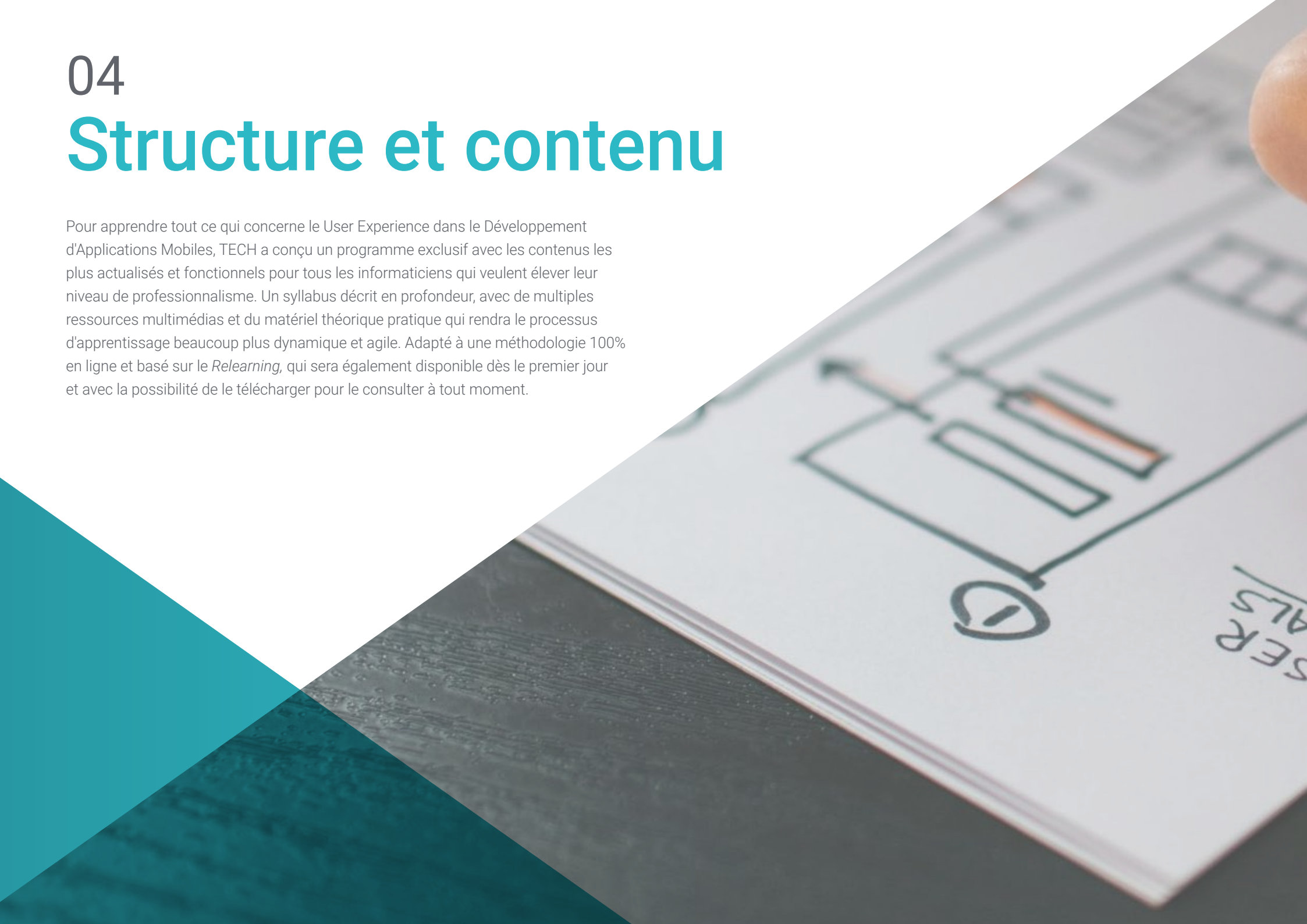
- ♦ Directeur de l'Expérience Client chez IBM
- ♦ Ingénieur Technique Avant-vente pour *Watson Customer Engagement* portefeuille
- ♦ Ingénieur réseau R&D chez Telefonica
- ♦ Diplômé en Ingénierie Supérieure des Télécommunications de l'Université d'Alcalá et de la *Danish Technical University*



04

Structure et contenu

Pour apprendre tout ce qui concerne le User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles, TECH a conçu un programme exclusif avec les contenus les plus actualisés et fonctionnels pour tous les informaticiens qui veulent élever leur niveau de professionnalisme. Un syllabus décrit en profondeur, avec de multiples ressources multimédias et du matériel théorique pratique qui rendra le processus d'apprentissage beaucoup plus dynamique et agile. Adapté à une méthodologie 100% en ligne et basé sur le *Relearning*, qui sera également disponible dès le premier jour et avec la possibilité de le télécharger pour le consulter à tout moment.



“

Le professionnel d'aujourd'hui a besoin d'une formation qui lui permette d'apprendre facilement et efficacement. La méthodologie 100% en ligne et basée sur Relearning de ce programme le rend possible"

Module 1. User Experience dans Appareils Mobiles

- 1.1. *User Experience*
 - 1.1.1. *Client Experience*
 - 1.1.2. *Client Experience. Exigences*
 - 1.1.3. *Bidirectionnalité avec le client*
- 1.2. *Client Experience. Objectifs et équipement*
 - 1.2.1. *Client Experience. Objectifs et équipement*
 - 1.2.2. *Processus itératifs*
 - 1.2.3. *Informations nécessaires*
- 1.3. *Micro-interactions*
 - 1.3.1. *Relation End-to-end*
 - 1.3.2. *Interactions*
 - 1.3.3. *Omnichannel*
- 1.4. *Comportement des utilisateurs*
 - 1.4.1. *Conception des fondations*
 - 1.4.2. *Analyse du web et des sessions*
 - 1.4.3. *Experts en analyse*
- 1.5. *Une technologie de pointe*
 - 1.5.1. *Machine Learning*
 - 1.5.2. *Blockchain*
 - 1.5.3. *Internet des objets*
- 1.6. *Composants techniques*
 - 1.6.1. *Composants techniques*
 - 1.6.2. *Composants avancés: dispositifs*
 - 1.6.3. *Composants avancés: différents profils*
- 1.7. *Utilisabilité*
 - 1.7.1. *Heuristique de Nielsen*
 - 1.7.2. *Test utilisateur*
 - 1.7.3. *Utilisabilité. Erreurs*





- 1.8. Techniques d'UX. *User Experience*
 - 1.8.1. Règles
 - 1.8.2. *Prototyping*
 - 1.8.3. Outils de *Low-Code*
- 1.9. Stratégie Visuelle
 - 1.9.1. Concepteur de *User Interface*
 - 1.9.2. Travail sur *User Interface* sur le web
 - 1.9.3. Travail sur *User Interface* dans les applications
- 1.10. *Developer Frameworks*
 - 1.10.1. *Frameworks* de CX
 - 1.10.2. *Frameworks* de UX
 - 1.10.3. *Frameworks* de UI

“

Apprenez les sujets les plus récents sans sacrifier vos activités actuelles. Inscrivez-vous dès maintenant et découvrez la nouvelle façon d'étudier"

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"

Ce **Certificat en User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en User Experience dans le Développement d'Applications Mobiles**
N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
User Experience dans
le Développement
d'Applications Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

User Experience dans
le Développement
d'Applications Mobiles