

Performance marketing, adapter votre conception logicielle aux nouveaux usages



SII-231 1 Jours (7 Heures)



Description

Ce séminaire vous apportera des clés pour concevoir des applications en phase avec les besoins des usagers. Vous étudierez les bonnes pratiques pour concevoir et améliorer l'expérience utilisateur. Vous verrez comment tirer profit des nouvelles technologies pour innover, créer le buzz et en mesurer les effets.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

MOA, marketers, ergonomes, chefs de projets ou toute personne souhaitant travailler l'approche marketing d'une application Web ou mobile.

Prérequis

Aucune

Les objectifs de la formation

- Concevoir fonctionnellement une interface multi-canaux
- Identifier les interactions entre besoins et performance
- Innover par de nouveaux services pour créer une rupture marketing
- Suivre et analyser les statistiques d'utilisation

Programme de la formation

Positionner son projet mobile

- Sites mobiles, Apps dédiées ou Responsive Design ? Choisir entre WebApp ou application mobile dans un store.
- Définir les objectifs : conquête de client, fidélisation, financier, marque.
- Définir la cible : profil client.
- Choix de la plateforme : mobile, tablette, store.
- Contexte : couplage avec un site Web, service client.
- Analyser la concurrence.
- Identifier vos forces et faiblesses à partir de la technique SWOT.

Définir le cahier des charges

- Spécifications fonctionnelles.
- Optimiser la collaboration MOE/MOA.
- Cahier des charges de la charte graphique, contraintes technique.
- Opter pour un Responsive Design : les questions à se poser.
- Performance et impact conceptuel.
- Surprendre en tenant compte des innovations technologiques.

Comprendre les spécificités des ergonomies tactiles

- Critères d'ergonomie d'une interface tactile et des événements.
- Règle d'évolution de l'ergonomie et des fonctionnalités d'un site Web vers le mobile.
- Différences entre les ergonomies mobiles et tablettes.
- Définition du contenu : page d'accueil, rédactionnel, produits, catalogues.
- Composants de navigation.

Réussir son passage au Responsive Design

- Comprendre les mécanismes du Mobile First.
- Savoir redéfinir les fonctionnalités selon le terminal.
- Composants graphiques : navigation, formulaires, tableaux, recherche, filtres, saisie, indicateurs de progression.
- Savoir tester un environnement mobile.

Réussir son passage au Responsive Design

- Comprendre les mécanismes du Mobile First.
- Savoir redéfinir les fonctionnalités selon le terminal.
- Composants graphiques : navigation, formulaires, tableaux, recherche, filtres, saisie, indicateurs de progression.
- Savoir tester un environnement mobile.

Suivi statistique et performance mobile

- Statistiques de trafic et de téléchargement.
- Mettre des métriques d'utilisation pour améliorer la navigation et mieux comprendre les attentes des utilisateurs.
- Mesurer la performance de votre application.
- Vérifier l'adéquation du design en fonction des contraintes (réseaux, terminal).

Savoir innover et faire évoluer votre application

- Tirer profit du versioning pour comprendre les innovations et spécificités des mobiles, objets communicants.
- Savoir repositionner son offre en fonction des évolutions des mobiles et des contraintes de validation.
- Innover et créer du buzz en tirant profit des nouvelles technologies.
- Mieux cibler l'offre en fonction de la géolocalisation du client.
- Mode déconnecté, confort ou contrainte ?