

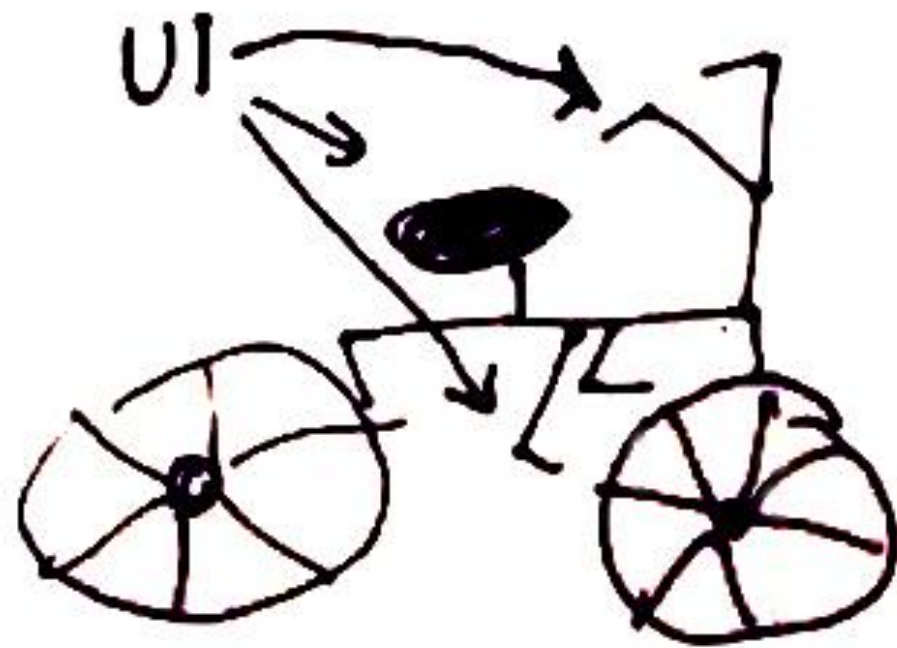
UX DESIGN

C'est quoi ce truc ?

USER



Product





A high-angle photograph of a park scene. A person in a dark jacket and jeans is walking away from the camera on a wide, unpaved dirt path. They are carrying a red bag in their right hand. To the right of the dirt path is a strip of green grass, and further right is a paved walkway made of light-colored rectangular tiles. A low concrete curb separates the grass from the paved area. In the background, there are more trees, a bench, and a set of stairs. The scene is brightly lit, suggesting a sunny day.

User experience

Design

1. Qu'est-ce que l'expérience utilisateur ?

UX Design = *User Experience Design* = Design de l'expérience utilisateur

L'Expérience Utilisateur, c'est le ressenti émotionnel d'un utilisateur face à une interface, un objet ou un service.

Un **Designer UX** étudie et évalue ce que l'utilisateur ressent à propos d'un système et son objectif est de concevoir un produit au service des utilisateurs (= **Conception Centrée Utilisateur**).



SANS UX



AVEC UX

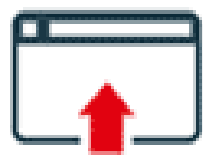
Le produit



L'expérience



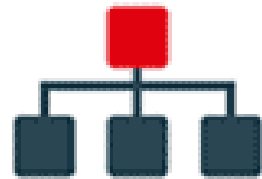
UX DESIGN



INTERFACE



NAVIGATION



STRUCTURE



DESIGN



INTÉRACTIONS



BESOINS



ERGONOMIE



ACCESSIBILITÉ

2. Ok d'accord mais c'est quoi l'UI alors ?

UI Design = *User Interface Design* = Design d'interface utilisateur

L'**Interface Utilisateur**, c'est l'environnement (**graphique mais pas que**) dans lequel l'utilisateur interagit avec le produit : site web, application, logiciel.

Une interface au design agréable et facile d'utilisation participe à une bonne expérience utilisateur. **UI Design et UX Design sont donc complémentaires.**

L'UI Design c'est :

- Créer ou adapter l'identité visuelle : logos, couleurs, typographie...
- Disposer des éléments de contenu : hiérarchie, cohérence
- Designer les interactions : effets, micro-animations etc.
- Appliquer des principes d'ergonomie : sens de lecture, vision des couleurs etc.
- Provoquer une émotion (Design Émotionnel)

3. Donc c'est quoi la différence entre UX et UI ?



« L'UX n'est
pas l'UI mais
l'UI c'est de
l'UX »

*Jean-claude Van
Damme*



Donc si j'ai bien compris...

Le designer d'interface (UI) va se demander « *De quelle couleur doit être le bouton pour qu'il soit visible immédiatement ?* ». Mais avant ça, le designer d'expérience (UX) se sera demandé « *Avons-nous vraiment besoin de ce bouton?* » .

Donc si j'ai bien compris...

UI Designer : « Comment faire pour que ce rétroviseur soit le plus beau du marché automobile ? »

Sa réponse : « Je regarde les plus beaux du marché à l'heure actuelle, je m'inspire, je crée. »

UX Designer : « Est-ce que notre clientèle utilise le rétroviseur ? »

Sa réponse : « J'étudie ma clientèle, je fais des tests, je tire des conclusions. »

Conclusion : UI Designer et UX Designer, deux métiers différents où l'un a besoin de l'autre pour créer et améliorer l'expérience utilisateur.

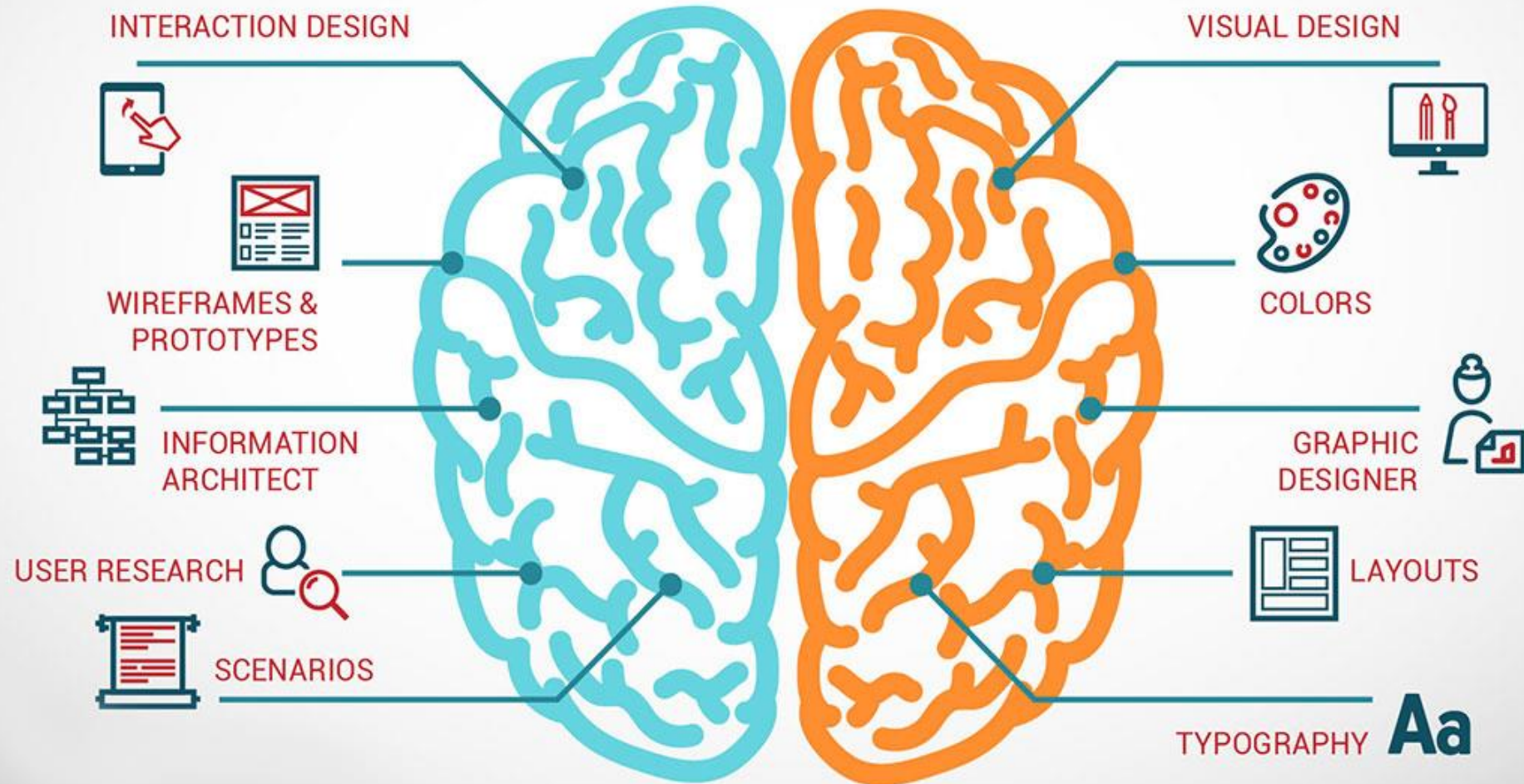
KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

UX

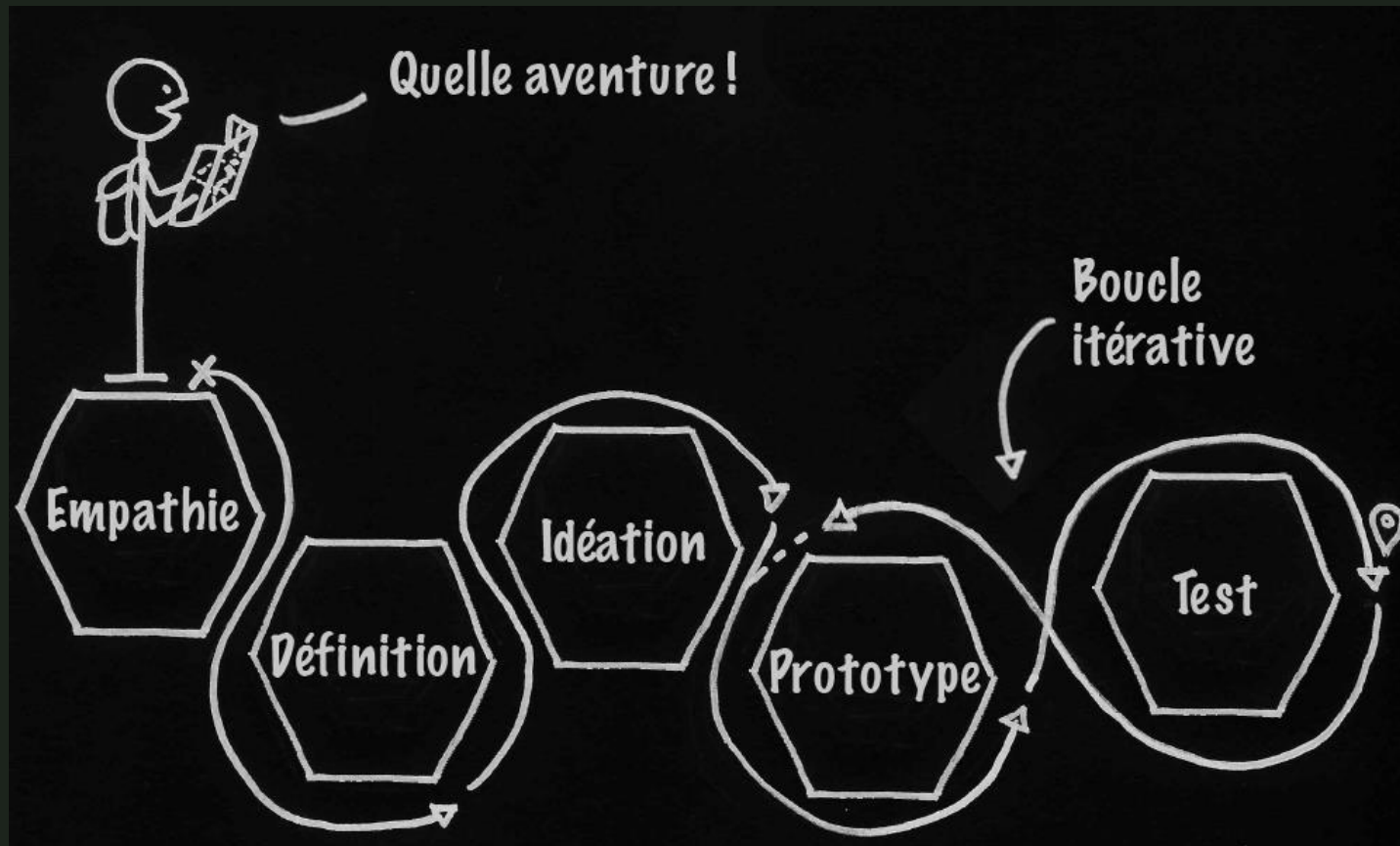
&

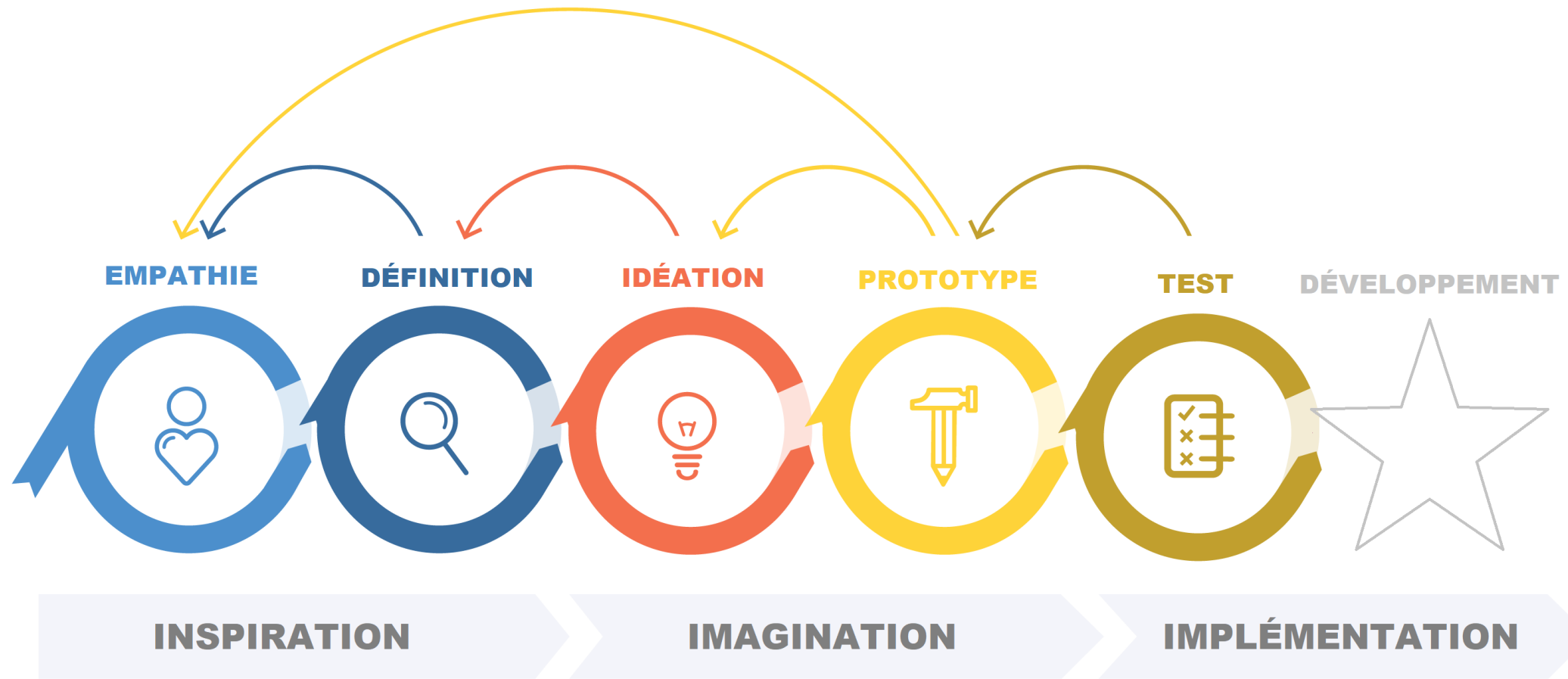
UI

DESIGN



4. Super j'ai tout capté et comment on fait de l'UX Design ?





L'UX DESIGN est un ensemble de méthodes intégrant l'analyse et les tests utilisateurs tout au long du processus de design et visant à améliorer la satisfaction de l'utilisateur et de fait la rentabilité du produit.

5. Design Thinking

Le design thinking est tout simplement comme son nom l'indique **la pensée, l'état d'esprit, voire même la philosophie des designers**, et non pas une méthodologie comme on le lit trop souvent. Si c'était une méthodologie, on parlerait de "design methodology", si c'était un process, de "design process"...

DÉFINITION

Définir un
raisonnement d'après
les éléments issus de
l'étape Empathie

MODÉLISATION

Construire une
représentation d'une
ou plusieurs de vos
idées



EMPATHIE

Mieux connaître
l'audience pour qui
vous concevez le
produit ou service



IDÉATION

Mettre en commun
des idées et générer
des solutions
créatives



TEST

Échanger avec les
autres designers et
tester les idées de
chacun



**MERCI ON A TOUT COMPRIS... ENFIN
PRESQUE...**