

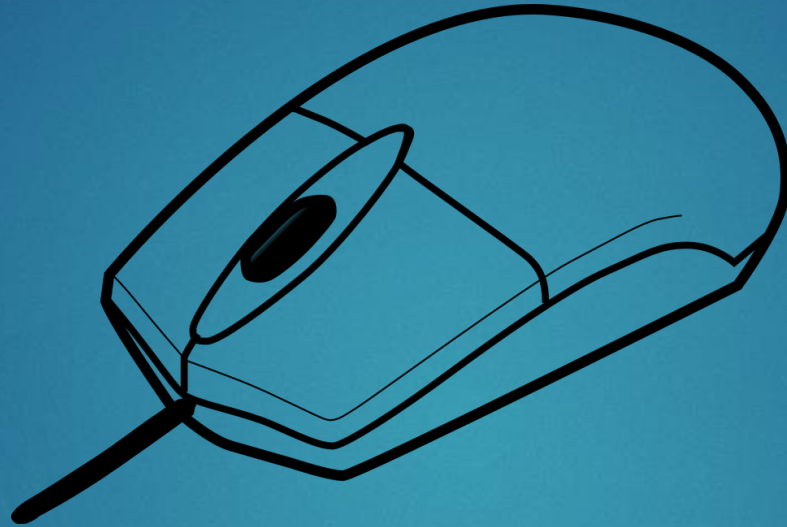
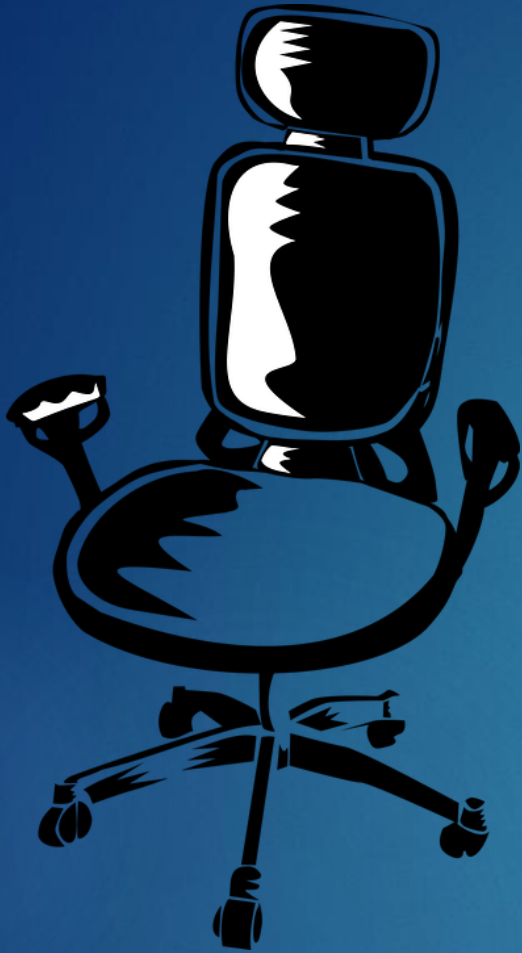
Ergonomie web

ALEXIS DUCERF – 2017

alexis.ducerf@deercoders.com

WAS IST DAS ?





L'ergonomie est partout ! L'ergonomie a pour objectif d'adapter tous ces objets afin de vous faciliter la vie.

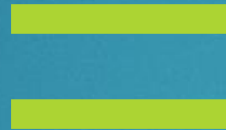
Utilité

Répondre à un besoin



Utilisabilité

Faciliter la satisfaction du besoin

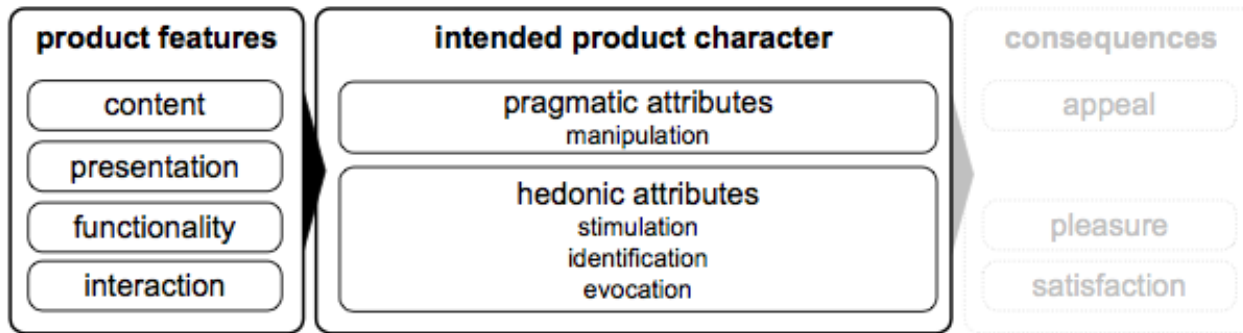
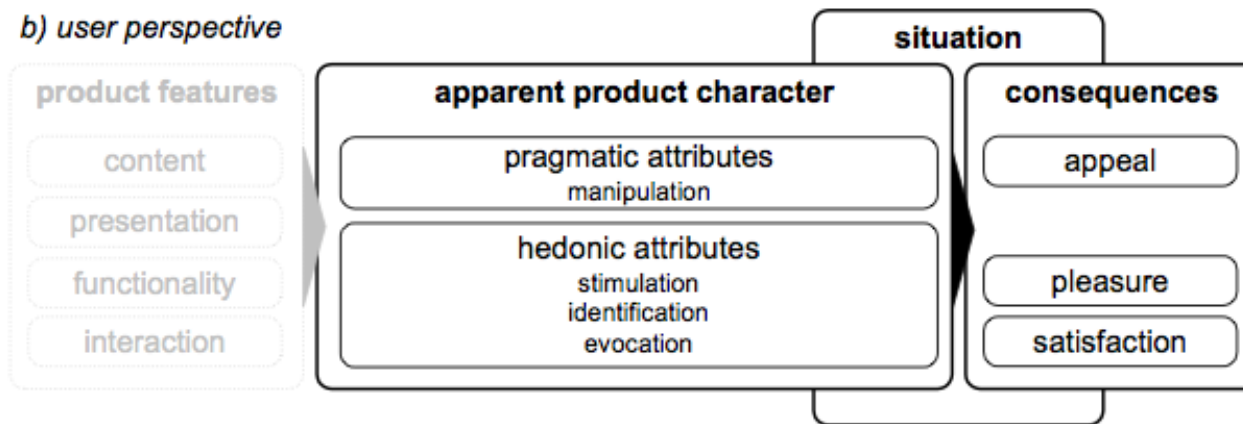


Design + Ergonomie

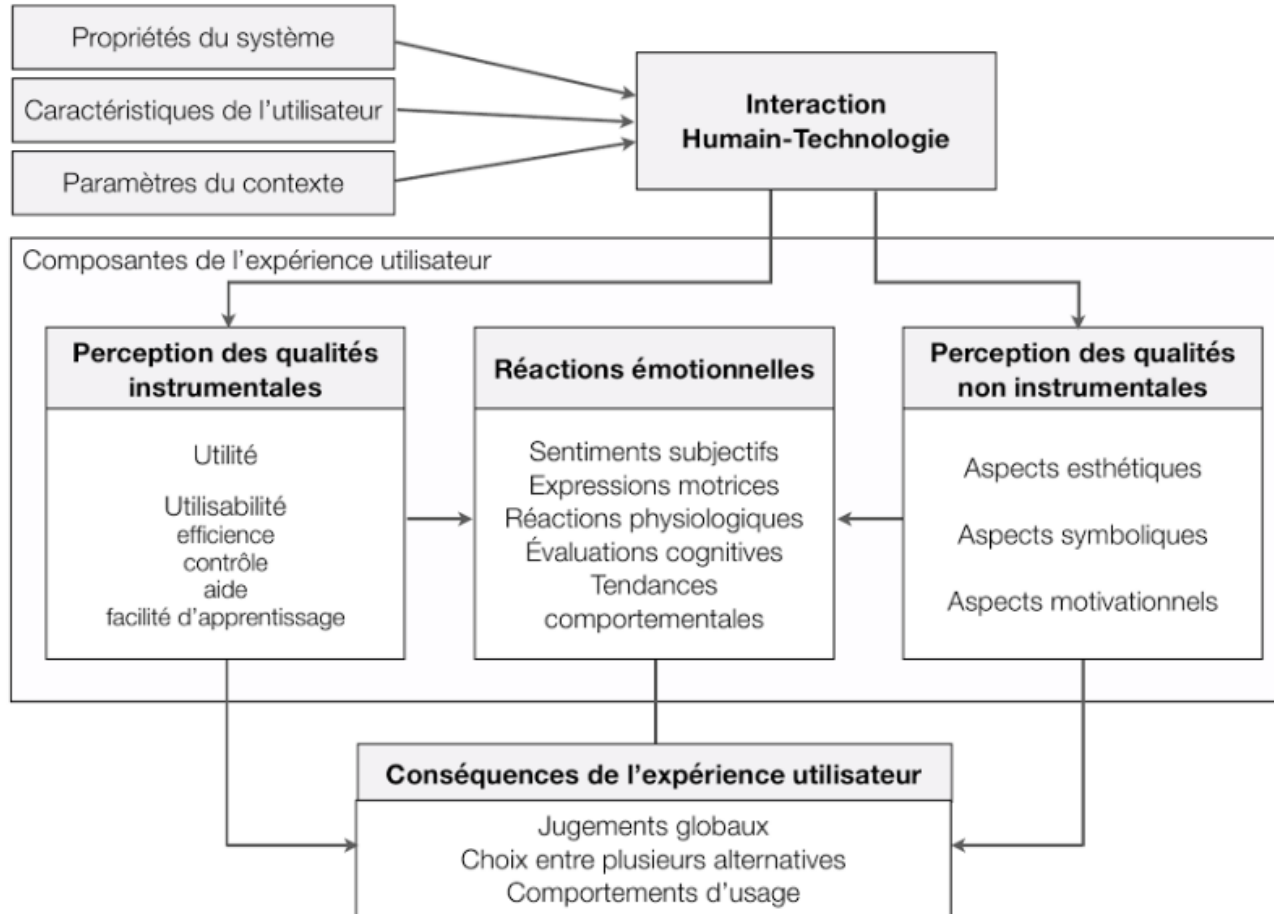
=



Quelques principes

a) designer perspective*b) user perspective*

Modèle d'Hassenzahl



Modèle de Mahlk

Les théories de la Gestalt (1910)

Loi de la bonne forme

Le cerveau tente de former deux
bonnes images



Loi de la continuité

Le cerveau tente de ne former
qu'une seule ligne



Loi de la proximité

Le cerveau forme trois groupes



Loi de la similitude

Le cerveau place ensemble les éléments qui ont la même forme/couleur



Loi de destin commun

Les parties en mouvement ayant la même trajectoire sont perçus comme faisant partie de la même forme.



Loi de la clôture

Notre cerveau tente de fermer la
forme



- Chercher dans des logos ou des parties de site des applications de ces différentes applications.
- Trouver un exemples où la connaissance de ces règles permettent de déterminer un axe d'amélioration pour l'UX.

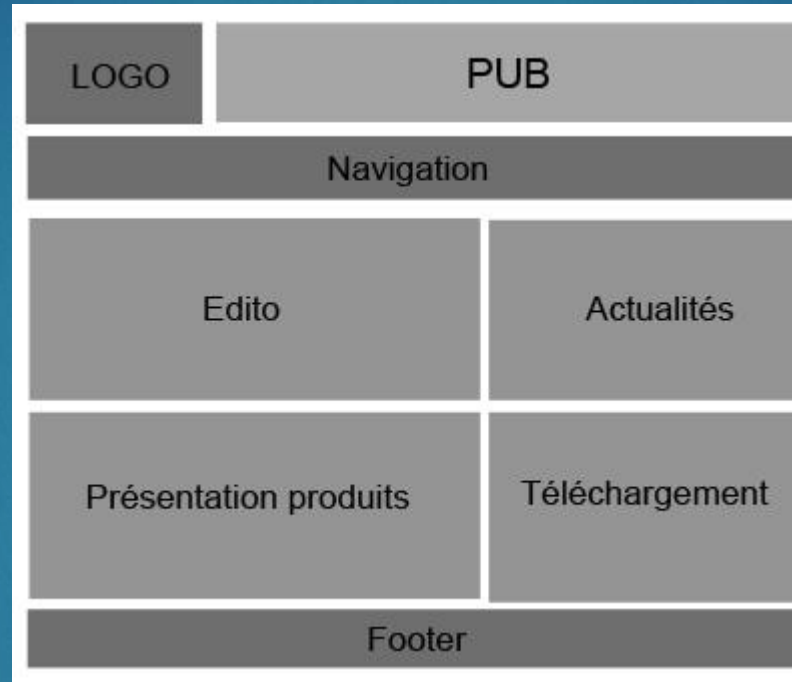
Dès maintenant

17

- ▶ L'ergonomie ne doit pas se réfléchir à la fin du projet
- ▶ Faire une analyse des concurrents en amont
- ▶ Privilégier des zonings , wireframes et mockup en début de projet

Zoning

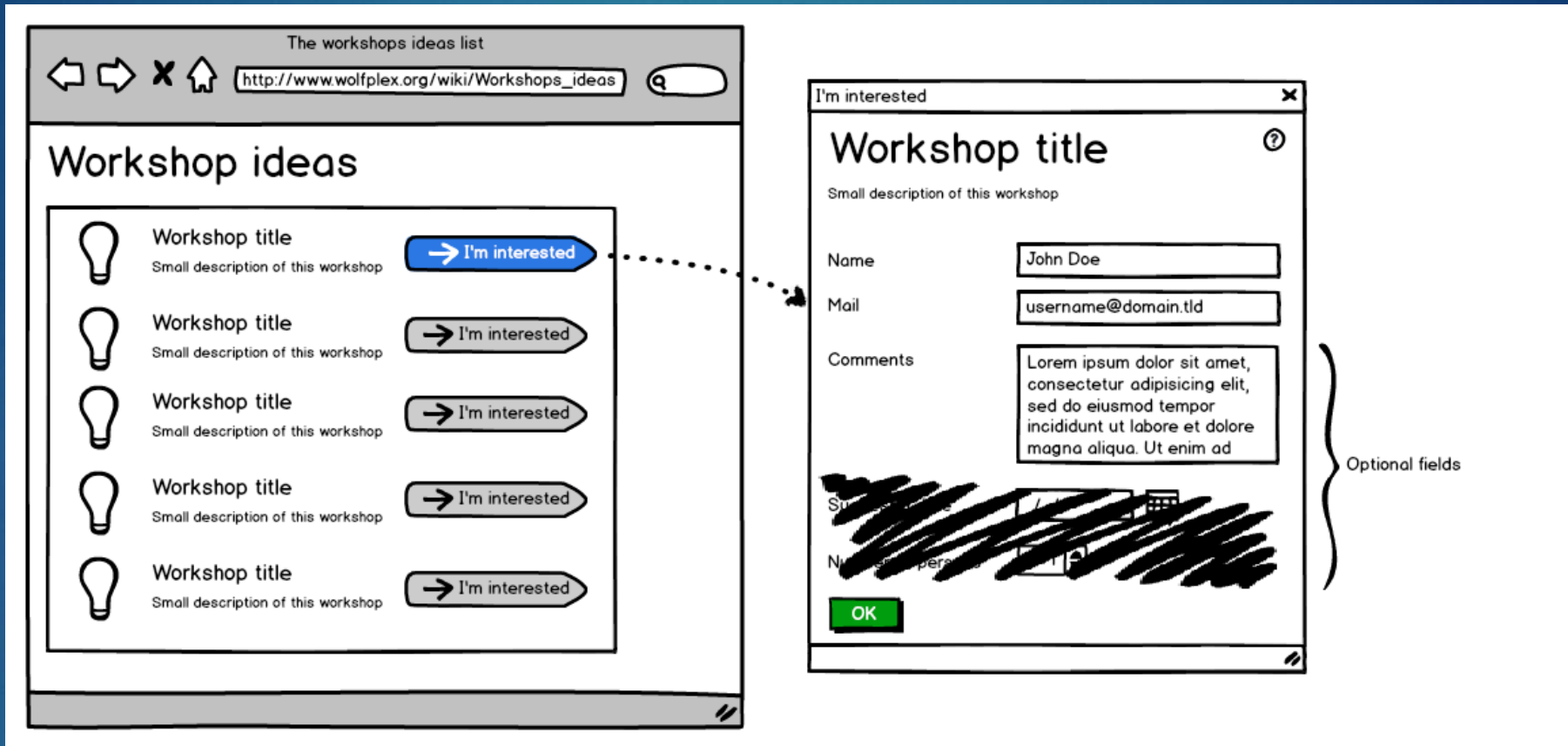
18



On délimite seulement les zones de notre projet

Wireframes

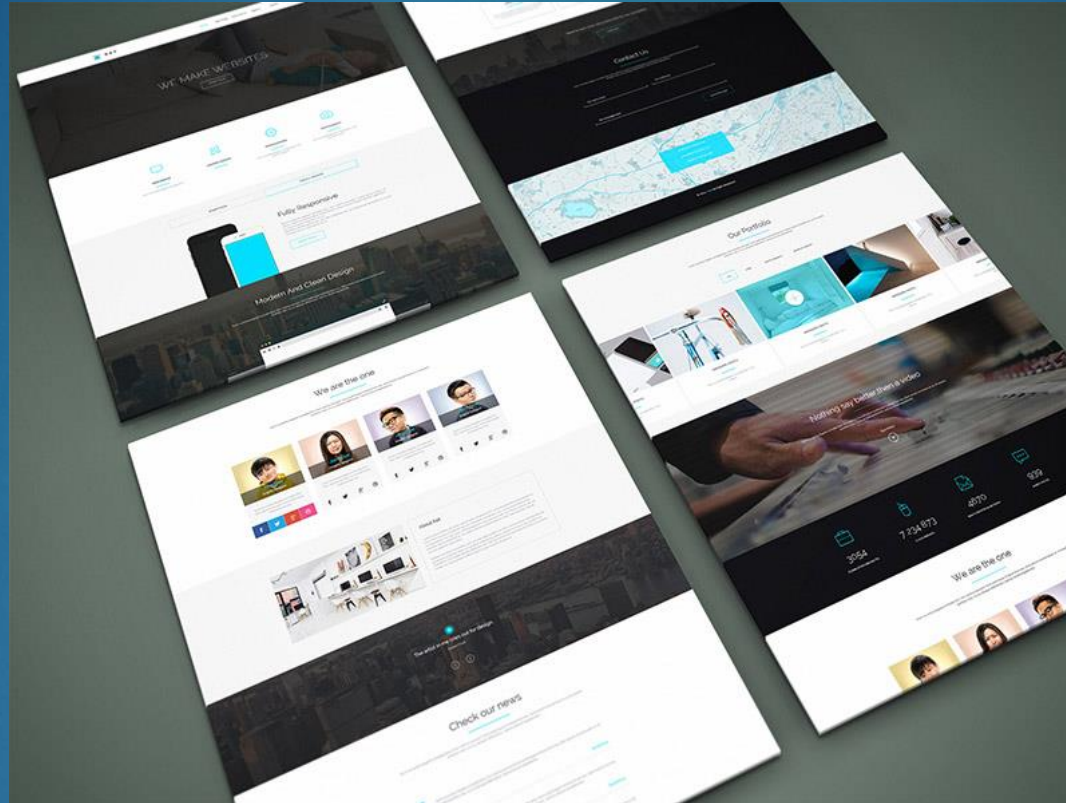
19



On utilise le zoning pour placer nos différents éléments

Mockup

20



C'est la phase final, la mise en place de la maquette

Travaux pratiques

21

La société Deetify veut mettre en place un nouveau site de streaming musical et vous demande de l'aider :

- Chercher les différents concurrents et lister les différences au niveau du marché (prix, diffusion, bonus, parts de marché, supports, équipe ...) dans un tableur
- Chercher les différents concurrents et lister les différences au niveau du design (UI + UX) dans un tableur
- Créer un zoning + wireframe de la homepage

La règles des 3 clics

22

- ▶ À ne pas prendre à la lettre
- ▶ Limiter le parcours client
- ▶ Limiter la complexité

Gamification / Ludification

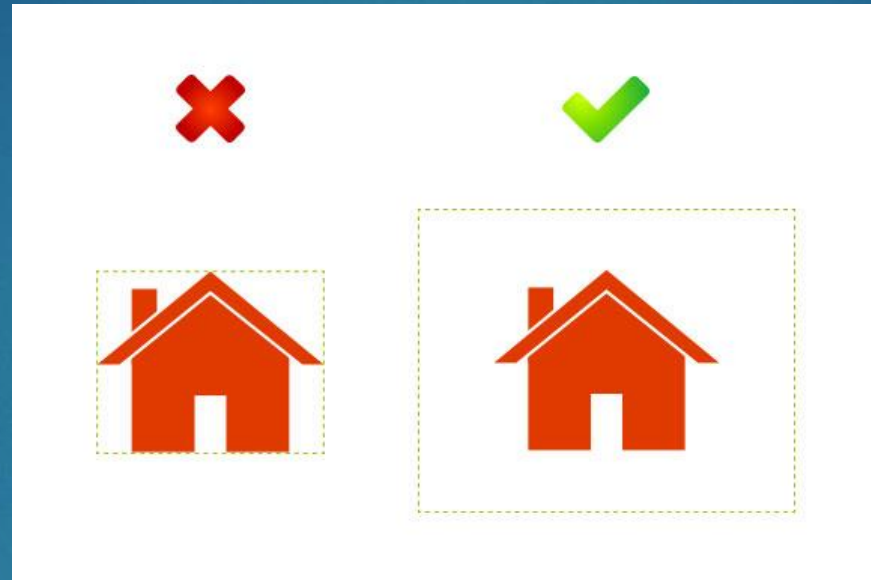
23

Le fait de transformer une tâche anodine en jeu.

- Principe de récompense
- Collecte de points
- Échanges entre joueurs

La loi de Fitts

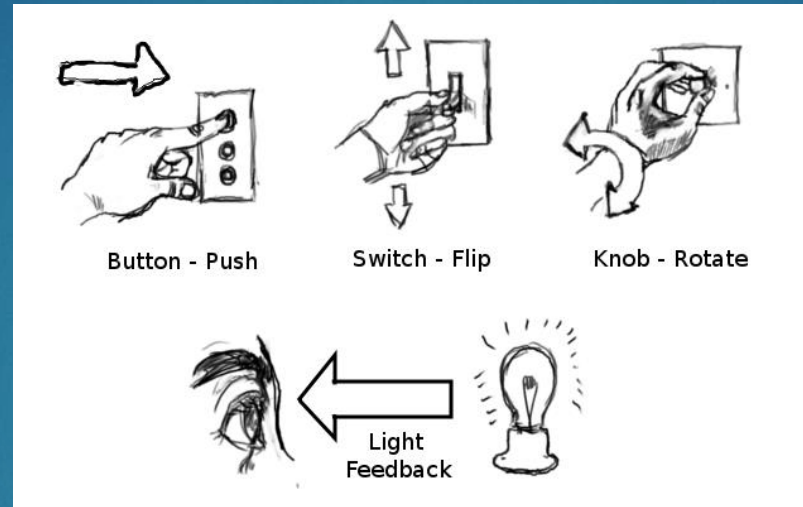
24



Plus la cible est proche et **grande** et plus vite l'utilisateur pourra cliquer dessus

Concept d'affordance

25



L'action est suggérée par les caractéristiques d'un objet.

Attention aux affordances erronées (l'utilisateur pense pouvoir cliquer)

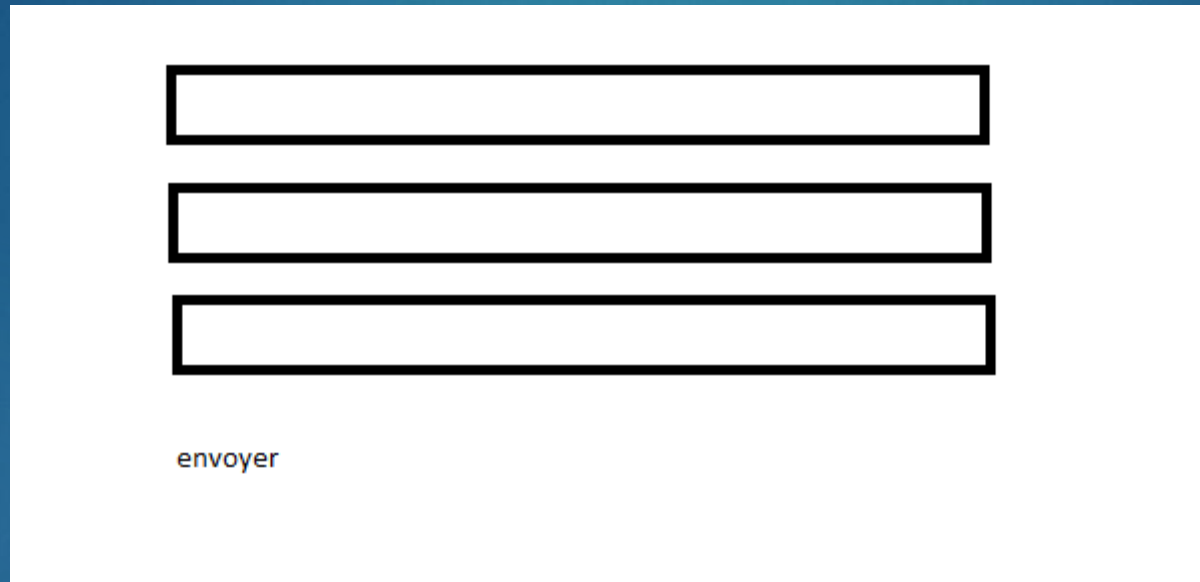
Le nombre de Miller / loi de Hick

26

- ▶ La grande question sur la vie, l'univers et le reste est ... 7 (+/- 2) !
- ▶ La loi de Hick nous dit que plus il y a de choix, plus l'utilisateur prend de temps à décider. De plus, il est préférable d'avoir un seul groupe d'élément plutôt que plusieurs petits.

Travaux pratiques

27



A screenshot of a web form on a white background. It consists of three horizontal text input fields stacked vertically. Below the input fields is a button labeled 'envoyer'.

Transformer ce formulaire grâce aux règles vues précédemment.

Focus group

28

- ▶ Retour d'utilisateurs en groupe
- ▶ Il n'est pas comparable à un test utilisateur qui sera fait seulement avec une personne

Persona

29



Soeur Martine

Prix moyen : 10€

Navigation sur ordinateur

Aisance information : 1/5

Heures de visites : 08h-09h

“in nomine Patris, et Filii, et Spiritus”



Jean-Urbain Lio

Prix moyen : 30€

Navigation sur Smartphone

Aisance information : 4/5

Heures de visites : 22h-23h

“elle a le regard qui tue tchikita”

Créer des profils pour juger de l'utilisation du site pour des personnes différentes.

Travaux pratiques

30

La société Deetify veut mettre en place un nouveau site de streaming musical et vous demande de l'aider :

- Créer deux personas pour notre site en essayant d'imaginer le maximum d'informations

Supports / vitesse

31

- ▶ Adapté pour mobile
- ▶ Vitesse

Quelques règles

Architecture

Organisation

Cohérence

35

Conventions

Informations

Compréhension

Assistance

Gestion des erreurs

40

Rapidité

Liberté

42

Accessibilité

Satisfaction utilisateur

Tests

A/B testing

46

Créer deux versions du sites (avec des petites modifications) pour visualiser la conversion.

Tri de cartes

47





- ▶ doisjeutiliser.fr
- ▶ ux-fr.com
- ▶ uxchecklist.github.io