

Ergonomie & Accessibilité

MMI – CM#1 S2

Danielo **JEAN-LOUIS**

Ergonomie

- Discipline en **amont** du design (UI)
 - Relation entre l'utilisateur et l'outil
- Étude du lien entre l'être humain et son environnement

Source(s) :

- <https://blog-ux.com/quelle-est-la-difference-entre-ux-design-et-ergonomie>
- <https://www.usabilis.com/difference-ux-design-ergonomie/>

Ergonomie

- Ensemble de règles de conception visant à rendre l'utilisation d'un produit plus fiable, sécuritaire, efficace par le plus grand nombre
- Lié aux normes d'accessibilité
- A ne pas confondre avec l'UX Design

Source(s) :

- <https://blog-ux.com/quelle-est-la-difference-entre-ux-design-et-ergonomie>
- <https://www.usabilis.com/difference-ux-design-ergonomie/>

UX – User eXperience

- Expérience Utilisateur en français
- Théorisé dans les années 90
- Domaine récent lié au numérique
 - Métier apparu il y a moins de 10 ans

Source(s) :

- <https://uxmag.medium.com/how-to-simplify-your-design-80d2a4ebf057>

UX – User eXperience

- Mettre le ressenti de l'utilisateur final au centre de la réflexion
 - **Ne pas prendre vos acquis pour ses acquis**
 - Interrogez / observez votre cible pour mieux la comprendre

Source(s) :

- <https://uxmag.medium.com/how-to-simplify-your-design-80d2a4ebf057>

UX – User eXperience

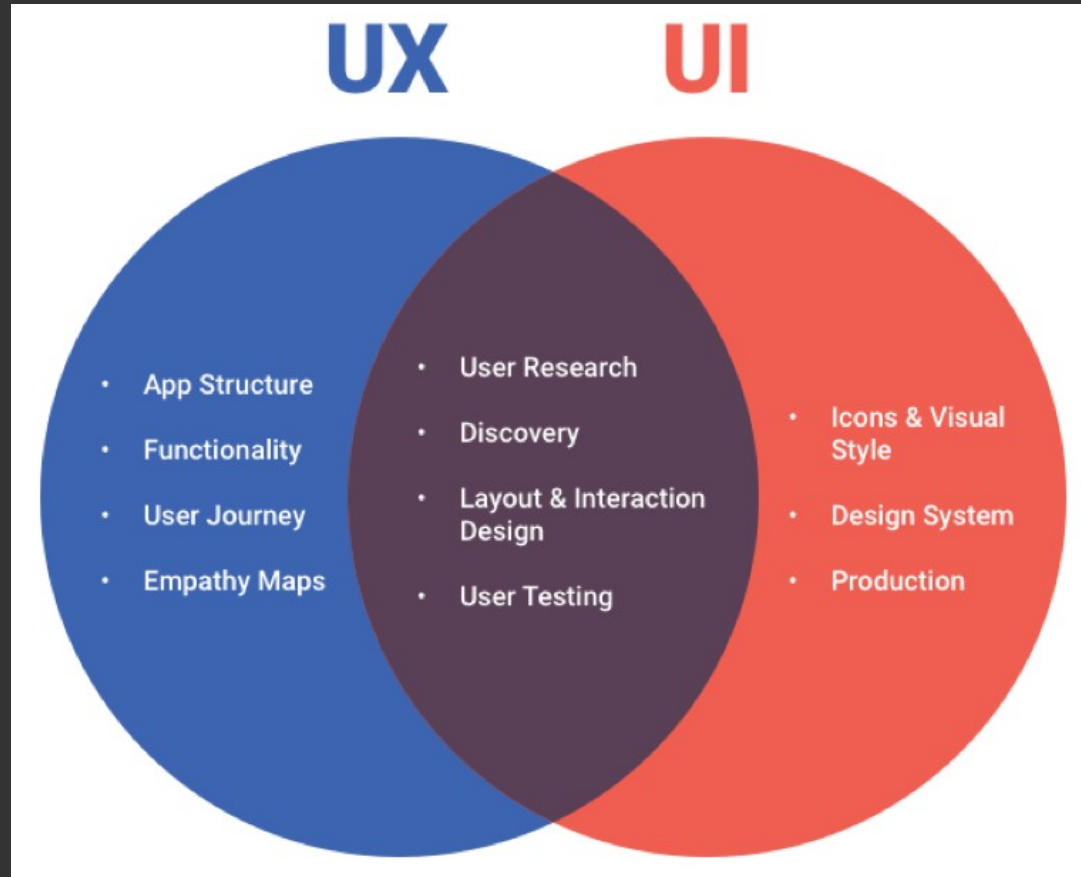
- Peut être de la psychologie appliquée
 - Ex : Conditionnement opérant, très utilisé
- Domaine qui concerne :
 - Développeurs / Graphistes / Testeurs...
toute l'équipe produit
 - Domaine très large

Source(s) :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Conditionnement_op%C3%A9rant

UX – User eXperience

- Métier différent du graphiste



UX – User eXperience

- Recherche à provoquer l'effet “waouh” à l'utilisation
 - Inciter l'utilisateur à revenir
- Régie par un ensemble de règles
- Six piliers définis par Peter Morville

Source(s) :

- <https://lawsofux.com/>

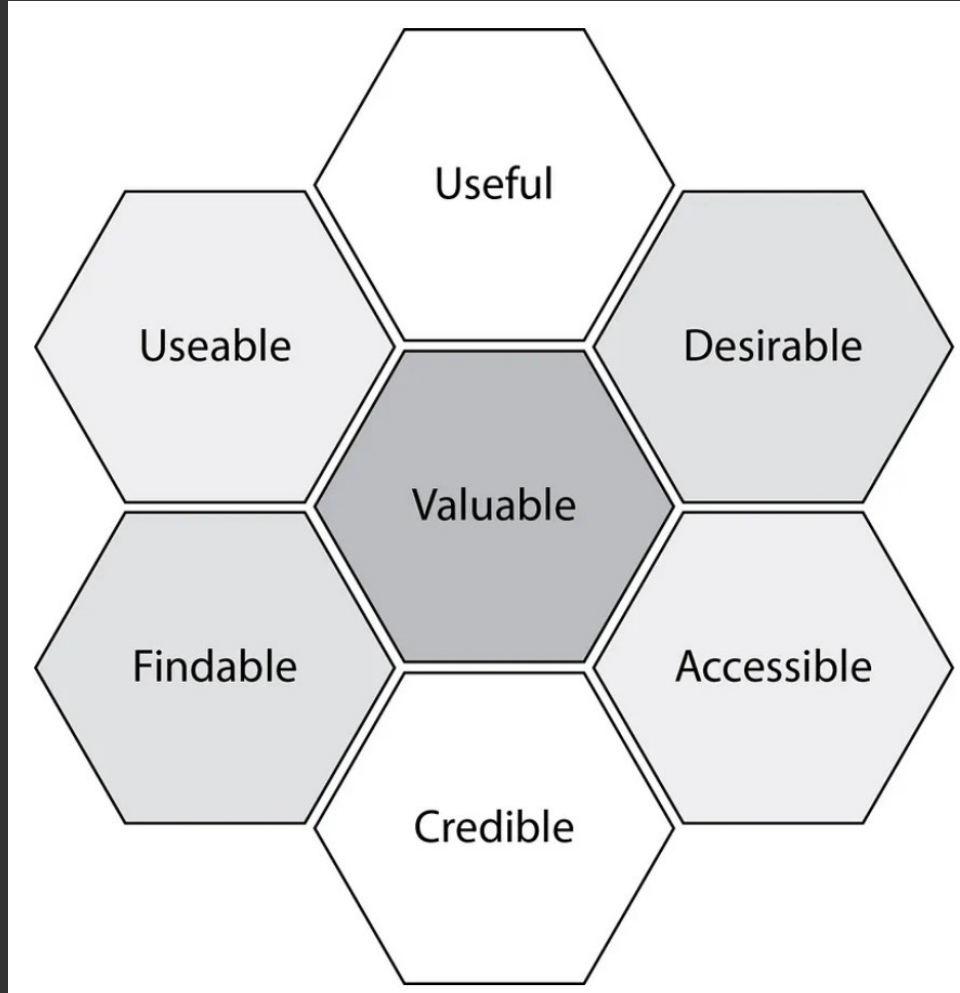
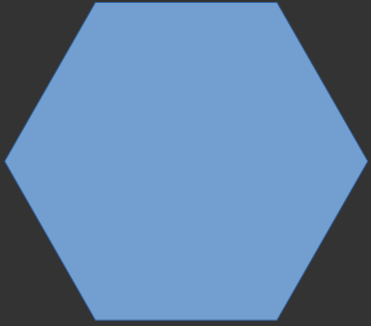
UX – User eXperience

- Régie par un ensemble de règles
- Six piliers définis par Peter Morville

Source(s) :

- <https://lawsofux.com/>

UX – User eXperience



Source(s) :

- <https://lawsofux.com/>

Piliers de l'UX – Usable / Utilisable

- Être simple d'utilisation
- Facile et rapide à utiliser
- Proposer une courbe d'apprentissage courte
 - Si possible

Piliers de l'UX – Useful / Utile

- Proposer la résolution d'un problème
- Combler un besoin

Piliers de l'UX – Desirable / Désirable

- Donner envie d'utiliser le service
- Être attractif

Piliers de l'UX – Accessible / Accessible

- Ne pas exclure les utilisateurs atteints de handicaps
- Proposer une expérience identique pour toutes les typologies d'utilisateurs
 - Dans la mesure du possible

Piliers de l'UX – Credible / Crédible

- Doit inspirer confiance
 - Aussi bien le produit que la marque

Piliers de l'UX – Findable / Repérable

- Hiérarchiser l'information
- L'utilisateur doit trouver facilement ce qu'il est venu chercher

Ergonomie et UX Design

- Disciplines sœurs mais différentes
- Ergonomie : Technique scientifique
- UX Design : Implication des ressentis et émotions de l'utilisateur

Source(s) :

- <https://blog-ux.com/quelle-est-la-difference-entre-ux-design-et-ergonomie>
- <https://www.usabilis.com/difference-ux-design-ergonomie/>
- <https://medium.com/@maximebou/2-min-pour-comprendre-la-diff%C3%A9rence-entre-ergonomie-et-ux-design-a6bb534f0c1a>

Ergonomie et UX Design

Questions ?

