

Un site rapide pour mieux convertir

https://boris.schapira.dev/psconnect-bayonne











Comprendre **Collecter & Automatiser** Savoir-faire, faire savoir Maintenir



 $X ms \rightarrow X \%$ Xms -> X% Xms \to X %



Un retour d'XP est une histoire pas une promesse.



sites lents

mauvaise UX













Une demande en augmentation



- Expérience numériques ++
- Multiplication des canaux (RS)
- Gains technologiques (ex: 5G)
- Concurrence des plate-formes (AMP)
- Mais, effet rebond qui nécessite un écoconception

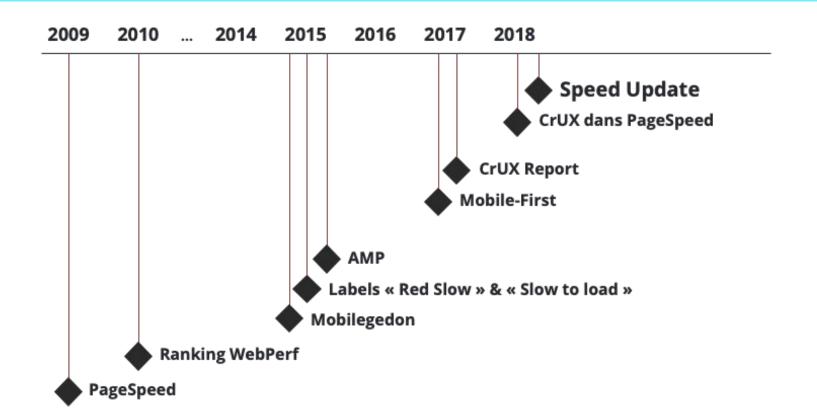
Alors la technique s'améliore



- Maîtrise des mises-en-page adaptatives
- Formats et tailles d'image suivant les besoins
- Optimisation dans la diffusion des contenus (CDN)
- Nouvelles architectures (microservices, serverless)
- Déconstruction du concept de « page »

Google, WebPerf 2009-2018





Impacts



- Coût d'exploitation (Réseau, CPU)
- UX++ ➡ Engagement & Conversion
- Augmentation des gains publicitaires
- Intégration des problématiques de Qualité
 Web à la culture de l'entreprise

Premières analyses "one-shot"







Premières analyses "one-shot"





Indicateurs (nombres, poids, jalons temporels)

Premières analyses "one-shot"







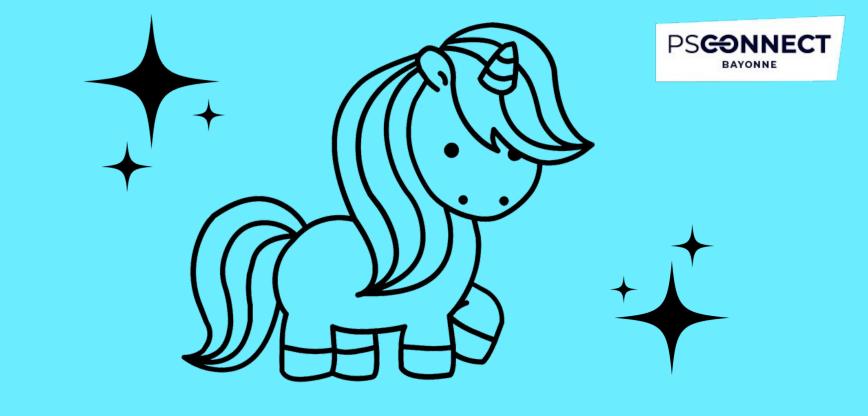


Comprendre Collecter & Automatiser Savoir-faire, faire savoir Maintenir

Surveillance synthétique



- Contextes limités mais maîtrisés
 - Suivi dans le temps
 - Validation d'hypothèses
 - Pas d'installation (permet la mesure de concurrents)
- Stabilité permettant la levée d'alertes
- Parcours utilisateurs aussi
- dareboost mais pas uniquement



« Temps de chargement »

Dans un monde idéal...



... nous voudrions savoir quand un·e utilisateur·ice :

- 1. a la confirmation que le chargement a commencé
- 2. a l'impression, en regardant la page, qu'il peut interagir
- 3. peut réellement interagir avec la page
- 4. peut interagir sans délai et sans ralentissements

Les « temps serveur »



- côté serveur, avec une éventuelle instrumentation (<u>Blackfire.io</u>, par exemple)
- côté client : Time To First Byte (TTFB)



Les « visuels »



- Start Render / First Paint : la page n'est plus « blanche »
- Visually Complete : la partie visible de la page (viewport)
 est entièrement rendue
- et entre les deux ?

1 750 ms 2 000 ms 2 250 ms 2 500 ms 2 750 ms 3 000 ms

19

0 %

8 %

56 %

99 %

99 %

99 %

Speed Index



- Mesure la progressivité de l'affichage
- Attention, perturbé par :
 - Les pop-ins (promotions, EU Cookie Law)
 - Les carrousels, modales, vidéos...

5 000 ms

5 500 ms

6 000 ms

6 500 ms

7 000 ms











76 %



Time To Interactive

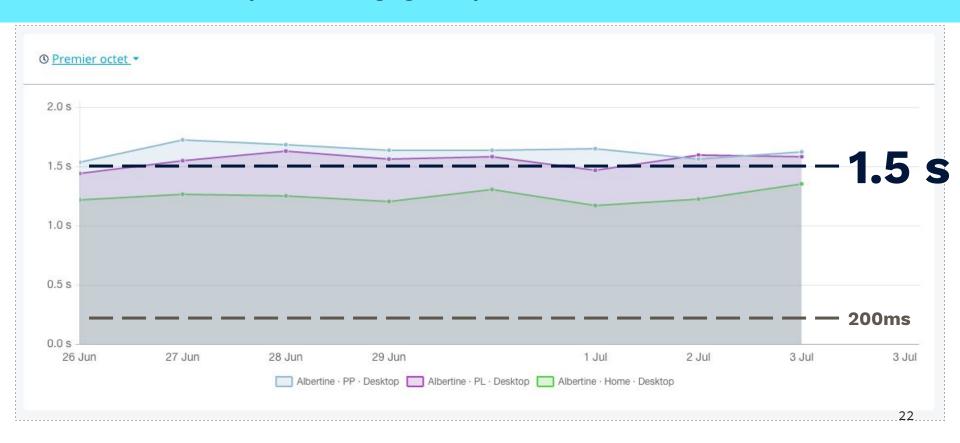


- Ne mesure pas l'interactivité mais les conditions d'une
 - « interaction qualitativement garanties »
- Celui de Google se base sur des fenêtres d'évaluation de 5s
 - + les Long Tasks JavaScript (50 ms)
 - + le trafic réseau
 - + d'autres événements

^{*+} d'infos : "Measuring Interactivity with TTI: Time To (consistently) Interactive"

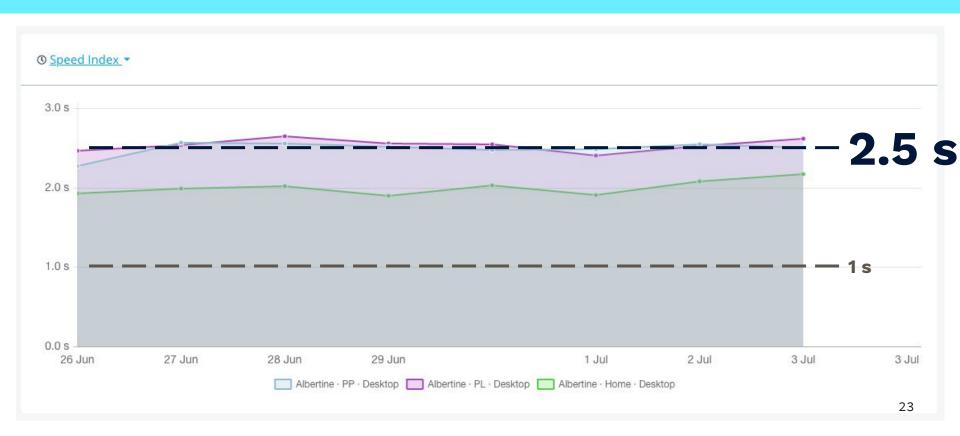
Albertine · Premier Octet





Albertine · Speed Index





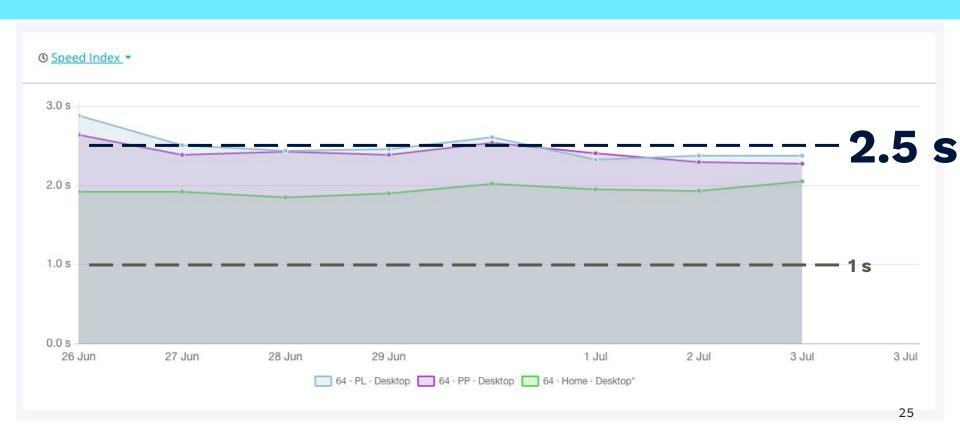
64 · Premier Octet





64 · Speed Index

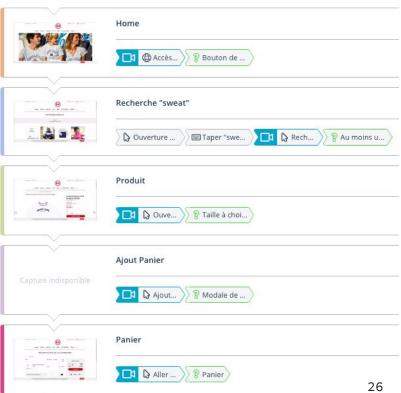




Surveiller son tunnel



L'expérience utilisateur n'est pas c pages mais d'(inter)actions, avec u cache navigateur.



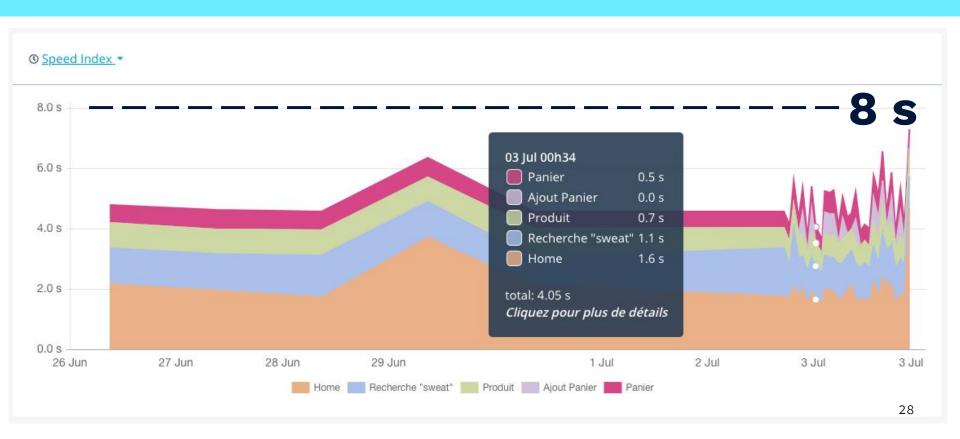
Albertine · Speed Index cumulé





64 · Speed Index cumulé





RUM: Real User Monitoring



- Coûts d'implémentation (dév.) et d'exploitation ++
- Difficile de déterminer des pistes d'optimisation
- Impossible de tester en dehors de la Production
- MAIS très bon pour le suivi de la performance réelle
- ⇒ souvent une pratique d'entreprise mûre sur la WebPerf

RUM: l'interactivité réelle



- **Delayed Interactions**: à quelle fréquence l'interaction de l'utilisateur a-t-elle été retardée de plus de 50 ms? Se base sur le **First Input Delay**.
- Rage Clicks : clics répétés et rapides sur une zone du viewport
 - informe sur l'agacement des utilisateurs
 - o entre 1,25 et 1,5 fois le temps nécessaire à l'affichage*

RUM: l'interactivité réelle





Mouse Movements / Cursor Trashing : enregistrement des mouvements rapides de souris sur l'interface

o informe(ra) sur l'efficacité de l'interface

*+ d'infos : "User Experience & Performance: Metrics that Matter", Philip Tellis



Comprendre Collecter & Automatiser Savoir-faire, faire savoir Maintenir

Corpus de "Bonnes pratiques"



- Consensuelles
- Réalistes
- Vérifiables (automatiquement)
- Dépendantes des technologies employées



Des conseils détaillés pour monter en compétence



1 2 images sont redimensionnées côté navigateur

Une page récupérant une image plus grande que celle réellement affichée charge inutilement un volume de données trop important.

Redimensionnement d'images

Le redimensionnement d'une image côté navigateur pour en réduire la taille d'affichage n'est pas recommandé.

Fournissez directement vos images aux dimensions d'affichage utilisées sur votre site. Vous évitez ainsi l'envoi de données inutiles sur le réseau, ce qui diminue le temps de chargement de la page.

Responsive design? Images Retina?

Le responsive design ou encore l'utilisation d'images retina ne jutifient pas un redimensionnement d'images. Même dans ces cas, différentes méthodes existent afin de délivrer vos images aux bonnes tailles. Nous vous conseillons de lire les ressources suivantes :

- Introduction sur les images responsive
- Picturefill, pour supporter l'élément <picture> dès maintenant (EN)
- RICG, groupe de travail sur les images responsive (EN)

Ne redimensionnez pas les images suivantes :

- www.albertine-swim.com/modu[...]ngerie.jpg (taille d'affichage : 676x688)
- www.albertine-swim.com/modu[...]tropic.jpg (taille d'affichage : 340x510)

Ne pas tomber dans le piège



- Certaines optimisations sont simples à comprendre et difficiles à implémenter. Pour d'autres, c'est l'inverse.
- Mon astuce:
 - Est-ce une configuration?
 - ⇒ Probablement complexe.



- Est-ce une fonctionnalité à part entière ?
 - **⇒** Probablement compliqué.



Les grands thèmes



- Optimisation de la diffusion : configuration serveur(s), protocole(s), CDN(s)
- Optimisation du rendu : ressources critiques, ressources d'amélioration
- Réduction des délai d'interaction

Quelques indémodables



- Un code HTML, CSS, et JS taillés avec soin, valide et épuré
 - CSS Purging; JS tree-shaking... <u>automatisez!</u>
- Des domaines spécialisés (pages, assets)
 des web serveurs adaptés, et du cache (Varnish, CDN...)
- Des polices de caractères optimisées (subset) et non-bloquantes pour le rendu (utilisez font-display)

Généralités serveurs



- Réduire le nombre de requêtes BDD
- Du Caching partout où c'est possible
 - Vérifiez que le système de cache Smarty est bien activé via l'interface d'administration de votre Prestashop (Préférences > performances).
 - Le mode debug peut vous aider.

Images



- adaptées à la surface de rendu et aux qualités de l'écran (srcset, picture)
- optimisées : le bon format en fonction du contenu,
 optimisé suivant le navigateur (GIF animés => video)
- chargées uniquement si présentes dans le viewport (<u>lazy loading</u>)

Et niveau JavaScript?



Se reposer, autant que possible, sur HTML et CSS, voire n'utiliser JS <u>que</u> pour de l'amélioration progressive

- Réduire le JS au maximum (faire en CSS tout ce qui est faisable)
- Différer le JS restant ou l'injecter à la demande

Comment faire le tri?



- Garder l'historique (git, SVN, noeuds statiques)
- Itérer, tester, communiquer
 - Audits synthétiques : comparaison de versions A / B
 - Des tests <u>fonctionnels</u>, pour éviter <u>les régressions</u>
 - Anticiper la désactivation des optimisations
 - Avoir des outils permettant de communiquer transversalement sur les résultats



Comprendre Collecter & Automatiser Savoir-faire, faire savoir Maintenir et dépasser

Une fois en Production



• On contrôle ses <u>budgets de performance</u>



Réviser la chaîne de Production



- La WebPerf doit être, comme l'accessibilité ou le référencement, une valeur de premier ordre
- Fonctionnellement, beaucoup de concepts ne verraient pas le jour si c'était le cas : identifier les problèmes au plus tôt en instaurant une culture de la web performance
- Adoptez une vision concurrentielle pour éviter la surqualité





