

Persona Explication et exercices:

Un **persona** en UX design est une **représentation fictive et détaillée** d'un utilisateur type pour un produit ou un service. Il est basé sur des données réelles obtenues grâce à des recherches (comme des enquêtes, des interviews, ou des analyses de comportement).

Pourquoi créer des personas ?

Les personas sont utilisés pour :

1. **Comprendre vos utilisateurs** : Ils permettent de synthétiser les besoins, comportements, frustrations et objectifs des utilisateurs.
2. **Concevoir des solutions adaptées** : Ils servent de référence tout au long du processus de conception pour s'assurer que le produit répond aux attentes des utilisateurs.
3. **Faciliter la communication** : Ils aident l'équipe (designers, développeurs, marketeurs, etc.) à travailler avec une vision claire et partagée des utilisateurs cibles.
4. **Éviter les biais** : Ils empêchent les concepteurs de se baser uniquement sur leurs propres préférences.

À quoi ressemble un persona ?

Un persona inclut généralement :

- **Nom et photo** : Pour le rendre plus humain et relatable.
- **Données démographiques** : Âge, profession, lieu de résidence, statut familial, etc.
- **Objectifs** : Ce qu'il cherche à accomplir en utilisant votre produit ou service.
- **Frustrations** : Ses problèmes ou irritations actuels liés au contexte d'utilisation.
- **Comportements** : Ses habitudes, ses outils numériques préférés, son style de vie.

Exemple de persona :

Voici un exemple concret :

Nom : Jean Dupont

Âge : 45 ans

Profession : Responsable de magasin

Localisation : Lyon, France

Objectifs :

- Optimiser la gestion de son temps pour augmenter l'efficacité de son équipe.
- Accéder rapidement à des rapports de ventes clairs.

Frustrations :

- Trouve que les outils actuels de gestion sont trop complexes.
- Perd beaucoup de temps à chercher des informations dans des tableaux mal organisés.

Comportement :

- Utilise souvent son smartphone pour travailler en déplacement.
- Préfère les interfaces simples et bien organisées.

En résumé :

- Un persona est un outil stratégique qui aide à mieux comprendre **qui** sont vos utilisateurs.
- Il permet de prendre des décisions éclairées sur la conception, les fonctionnalités et même le marketing de votre produit.

Il existe plusieurs outils et logiciels pour créer des personas de manière visuelle et structurée. Ces outils permettent de simplifier le processus en proposant des modèles préétablis ou des interfaces intuitives pour organiser vos données. Voici quelques-uns des plus populaires :

Canva , Miro , [Persona Generator by HubSpot](#)

Exercices corrigés sur les personas :

Exercice 1 : Création d'un persona détaillé

Contexte :

Vous travaillez sur une application d'e-learning qui cible les professionnels souhaitant développer de nouvelles compétences. Le public cible comprend des employés de bureau âgés de 25 à 50 ans, souhaitant apprendre à leur rythme en ligne.

Tâche :

Créez un persona qui représente un utilisateur type pour cette application.

Correction :

Nom : Julie Lambert

Âge : 35 ans

Profession : Responsable des ressources humaines

Localisation : Bordeaux, France

Objectifs :

- Apprendre de nouvelles techniques de gestion des équipes.
- Obtenir des certifications reconnues sans sacrifier son emploi du temps chargé.

Frustrations :

- Les cours en ligne qu'elle a essayés précédemment étaient trop longs et peu interactifs.
- Manque de feedback personnalisé pour évaluer ses progrès.

Comportements :

- Utilise son smartphone pendant ses trajets pour lire des articles ou suivre des vidéos courtes.
- Préfère les plateformes avec une navigation simple et intuitive.

Exercice 2 : Identifier les besoins des personas

Contexte :

Votre entreprise développe une application mobile de gestion des finances personnelles. Vous avez déjà créé le persona suivant :

- **Nom** : Thomas Durand
- **Âge** : 29 ans
- **Profession** : Développeur web freelance
- **Objectifs** :
 1. Économiser pour acheter un appartement.
 2. Suivre facilement ses dépenses professionnelles et personnelles.
- **Frustrations** :
 1. Outils actuels trop complexes ou peu adaptés.
 2. Manque de synchronisation avec ses comptes bancaires.

Tâche :

Listez trois fonctionnalités essentielles que l'application devrait offrir pour répondre aux besoins de Thomas.

Correction :

1. **Analyse des dépenses automatisée** : Une fonctionnalité qui catégorise automatiquement les dépenses (loisirs, factures, etc.).
 2. **Suivi des objectifs d'épargne** : Un tableau de bord clair montrant ses progrès pour économiser en vue de son achat immobilier.
 3. **Synchronisation bancaire** : Une connexion en temps réel avec ses comptes pour éviter la saisie manuelle.
-

Exercice 3 : Analyser plusieurs personas

Contexte :

Vous travaillez sur une marketplace pour la location de vêtements de luxe. Deux personas ont été créés :

1. **Persona 1 : Sophie Garnier**
 - **Âge** : 28 ans
 - **Profession** : Chargée de communication
 - **Objectifs** : Louer des vêtements élégants pour des événements professionnels.
 - **Frustrations** : Les prix élevés et la disponibilité limitée des tailles.
2. **Persona 2 : Sarah Benali**
 - **Âge** : 34 ans
 - **Profession** : Maman au foyer et blogueuse mode
 - **Objectifs** : Accéder à des vêtements de luxe pour des shootings et des partenariats.
 - **Frustrations** : La complexité des retours et le manque d'informations sur la qualité des articles.

Tâche :

Comparez ces deux personas et proposez une fonctionnalité clé qui pourrait satisfaire les deux profils.

Correction :**Fonctionnalité proposée :**

Un système de filtres avancés pour rechercher des vêtements par occasion, taille, budget, et notes des utilisateurs précédents. Cela permet :

- À Sophie de trouver rapidement une tenue adaptée à ses événements professionnels.
 - À Sarah de s'assurer que les vêtements qu'elle loue sont bien notés par d'autres utilisateurs.
-

Exercice 4 : Priorisation des personas**Contexte :**

Une startup développe un service de livraison de repas diététiques. Elle a identifié trois personas :

1. **Marie, 25 ans, étudiante, budget limité.**
2. **Lucas, 42 ans, cadre supérieur, recherche des plats sains et rapides.**
3. **Claire, 33 ans, coach sportive, recherche des repas très équilibrés.**

Tâche :

Priorisez ces personas en expliquant pourquoi l'un devrait être prioritaire au lancement.

Correction :**Persona prioritaire : Lucas, 42 ans**

- **Raison :**
 - Il a le pouvoir d'achat nécessaire pour payer des repas diététiques premium.
 - Il valorise le gain de temps, ce qui est un avantage clé du service.
 - Les cadres supérieurs représentent une cible stratégique pour le développement initial d'un produit haut de gamme.
-

Exemples de **personas** pour un plateforme e-learning, adaptés à un contexte scolaire avec des fonctionnalités de demande de documents administratifs et de gestion des absences.

Persona 1 : Étudiant (demande de documents administratifs)

Nom : Youssef Al-Mansouri

Âge : 21 ans

Profession : Étudiant en licence de gestion

Localisation : Casablanca, Maroc

Objectifs :

- Demander des documents administratifs rapidement sans se déplacer.
- Accéder à son emploi du temps et à ses résultats en ligne.
- Recevoir des notifications sur les mises à jour des documents ou des événements administratifs.

Frustrations :

- Difficulté à trouver des informations claires sur la procédure de demande de documents.
- Processus administratifs lents et parfois non transparents.
- Manque de visibilité sur l'état de ses demandes de documents.

Comportements :

- Utilise fréquemment son téléphone pour consulter les informations scolaires.
- Prend souvent des notes pendant ses cours en ligne sur l'application de la plateforme.
- Recherche un accès direct et facile aux documents dont il a besoin.

Persona 2 : Enseignant (gestion des absences)

Nom : Mariam Al-Farsi

Âge : 35 ans

Profession : Professeure de mathématiques

Localisation : Riyad, Arabie Saoudite

Objectifs :

- Gérer facilement les absences de ses étudiants via la plateforme.
- Consulter l'historique des absences pour chaque élève.
- Avoir une vue d'ensemble des étudiants qui ont besoin de rattrapage.

Frustrations :

- Manque de temps pour saisir manuellement toutes les absences dans un système traditionnel.
- Difficulté à visualiser les absences répétées ou les tendances de présence des étudiants.
- Manque d'options pour communiquer directement avec les étudiants absents.

Comportements :

- Utilise principalement son ordinateur pour gérer les absences pendant les cours en ligne.
- Préfère un système simple et rapide, sans nécessiter trop de saisie manuelle.
- Vérifie fréquemment les rapports d'absences pour suivre l'évolution des étudiants.

Persona 3 : Administrateur (gestion des documents administratifs)

Nom : Ahmed Zayed

Âge : 42 ans

Profession : Administrateur scolaire

Localisation : Abu Dhabi, Émirats Arabes Unis

Objectifs :

- Organiser les demandes de documents administratifs pour les étudiants de manière efficace.
- Assurer que les demandes de documents sont traitées rapidement et de manière transparente.
- Suivre l'évolution des demandes administratives et communiquer avec les étudiants.

Frustrations :

- Trop de tâches administratives à gérer manuellement, ce qui crée des retards.
- Difficulté à prioriser les demandes urgentes.
- Problèmes de communication avec les étudiants concernant leurs demandes de documents.

Comportements :

- Utilise la plateforme pour centraliser toutes les demandes administratives et assurer un suivi.
- Consulter souvent les statistiques pour voir où en est le traitement des demandes.
- Prend des mesures pour optimiser le temps de traitement des demandes administratives.

Persona 4 : Étudiant (gestion des absences)

Nom : Layla Khoury

Âge : 19 ans

Profession : Étudiante en sciences informatiques

Localisation : Beyrouth, Liban

Objectifs :

- Suivre l'état de ses absences et rattraper les cours manqués.
- Demander des justificatifs d'absence facilement.

- Recevoir des notifications sur les absences non justifiées.

Frustrations :

- Pas toujours informée des absences non justifiées.
- Difficulté à contacter les enseignants pour obtenir des informations sur les cours manqués.
- Temps perdu à suivre les démarches administratives pour obtenir un justificatif d'absence.

Comportements :

- Utilise la plateforme de manière régulière pour suivre ses absences et s'assurer que ses justifications sont prises en compte.
- Accède fréquemment aux informations de rattrapage disponibles sur la plateforme.
- Préfère des solutions automatisées qui l'informent en temps réel des absences et des suivis.

Les lois de l'UX Design :

Voici quelques-unes des **lois les plus couramment utilisées en UX design**, expliquées simplement, avec des exemples concrets et des contre-exemples.

1. Loi de Hick (ou loi de Hick-Hyman)

Principe : Plus il y a d'options, plus il faut de temps pour prendre une décision.

- **Exemple :** Dans une application de e-learning, si le menu principal affiche 5 catégories (Cours, Examens, Absences, Messages, Paramètres), l'utilisateur choisira rapidement l'option qu'il cherche.
- **Contre-exemple :** Si le menu affiche 20 catégories différentes sans organisation, l'utilisateur sera perdu et mettra plus de temps à trouver l'information.

2. Loi de Fitts

Principe : Plus une cible est grande et proche, plus elle est facile à atteindre.

- **Exemple :** Un gros bouton "Valider" sur une page de demande administrative, placé à un endroit bien visible, facilite son utilisation.
 - **Contre-exemple :** Si le bouton est tout petit et placé en bas à droite d'une page chargée, les utilisateurs auront du mal à le trouver et à cliquer dessus.
-

3. Effet de position sérielle

Principe : Les gens se souviennent mieux des premières et des dernières options d'une liste.

- **Exemple :** Dans une liste de documents disponibles (certificat d'inscription, relevé de notes, etc.), mettre les documents les plus demandés en haut ou en bas de la liste facilite leur accès.
 - **Contre-exemple :** Si les documents sont placés dans un ordre aléatoire ou si tous sont au milieu de la liste, les utilisateurs risquent d'oublier ou de ne pas remarquer les plus importants.
-

4. Loi de Jakob

Principe : Les utilisateurs s'attendent à ce que votre site fonctionne comme les autres sites qu'ils connaissent.

- **Exemple :** Si votre plateforme a une barre de recherche en haut et un menu latéral, cela ressemble à beaucoup d'autres applications, donc les utilisateurs savent immédiatement comment s'en servir.
 - **Contre-exemple :** Si vous placez des boutons et menus dans des endroits inhabituels, comme une barre de menu au bas de l'écran pour une application web, les utilisateurs pourraient être déroutés.
-

5. Effet Von Restorff (ou effet d'isolement)

Principe : Une chose qui se distingue visuellement est plus facile à remarquer.

- **Exemple :** Mettre un bouton "Urgent" en rouge vif sur une page où tout le reste est bleu attire immédiatement l'attention.
 - **Contre-exemple :** Si tous les boutons ont des couleurs vives et différentes, plus rien ne ressort, et l'utilisateur pourrait ne pas remarquer l'élément important.
-

6. Loi de Miller (ou règle des 7 éléments)

Principe : Les gens peuvent retenir environ 7 éléments à la fois (plus ou moins 2).

- **Exemple :** Une liste déroulante avec 5 à 7 options bien organisées est facile à lire et mémoriser.
- **Contre-exemple :** Si la liste contient 25 options sans regroupement ou tri, l'utilisateur pourrait se sentir submergé et confus.

Zoning :

Rôle :

- Définir les grandes zones fonctionnelles d'une interface (ex. : header, menu, contenu principal, footer).
- Poser les bases de la structure d'une page sans détails visuels.

Pourquoi l'utiliser :

- Pour organiser rapidement l'espace d'une interface et visualiser la hiérarchie du contenu.
- Utile en début de projet pour aligner l'équipe sur les idées générales.

Exemple :

- Une page web avec un carré pour le header, une zone pour les articles, et un rectangle pour le footer. Pas de détails comme texte ou couleurs.

Logiciels couramment utilisés :

- **Papier & crayon**
- **Miro, Lucidchart, Figma**

Wireframes :

Rôle :

- Fournir une représentation simplifiée de l'interface avec les emplacements des éléments (boutons, champs de formulaire, images, etc.).
- Montrer les relations entre les pages ou les sections.

Pourquoi l'utiliser :

- Pour détailler l'organisation de l'interface et tester la navigation.
- Facilite la collaboration avec les développeurs et designers.

Exemple :

- Une page de connexion avec des zones pour un logo, deux champs pour "Email" et "Mot de passe", et un bouton "Connexion".

Logiciels couramment utilisés :

- **Figma, Adobe XD, Axure RP, Sketch, Balsamiq**

Mockups :

Rôle :

- Créer une version visuellement détaillée de l'interface avec couleurs, typographies, et images.
- Montrer l'apparence finale du produit.

Pourquoi l'utiliser :

- Pour valider le design visuel avec les parties prenantes.
- Utile pour donner une idée claire de ce que les développeurs doivent coder.

Exemple :

- Une application mobile avec le logo en haut, des icônes de navigation en bas, et des photos avec des titres au centre, le tout dans les couleurs de la marque.

Logiciels couramment utilisés :

- Figma, Adobe XD, Sketch, InVision, Canva

Prototypes :

Rôle :

- Simuler les interactions et le flux utilisateur de l'interface.
- Tester et valider la navigation et l'expérience utilisateur avant le développement.

Pourquoi l'utiliser :

- Pour recueillir les retours des utilisateurs sur l'expérience et détecter les problèmes tôt.
- Permet de montrer au client ou aux parties prenantes comment le produit fonctionnera.

Exemple :

- Une maquette interactive d'un site e-commerce où un utilisateur peut naviguer entre les catégories, ajouter un produit au panier, et simuler un achat.

Logiciels couramment utilisés :

- Figma, Adobe XD, InVision, Proto.io, Marvel App

Exercice : Créer une application mobile pour gérer une bibliothèque personnelle

Objectif : Concevoir une application où les utilisateurs peuvent gérer leurs livres, rechercher des titres, et organiser leur collection. Vous utiliserez les **personas**, **lois UX**, **zoning**, **wireframes**, **mockups**, et **prototypes** pour développer ce projet.

Étape 1 : Définir les personas

- **But :** Comprendre qui sont les utilisateurs pour concevoir une solution adaptée à leurs besoins.
- **Tâche :**
 1. Identifiez **3 personas** types :
 - Exemple :
 - **Marie**, 25 ans, étudiante, aime lire des romans de fantasy, souhaite suivre ses lectures.
 - **Paul**, 40 ans, père de famille, cherche à organiser sa bibliothèque familiale.
 - **Claire**, 60 ans, retraitée, passionnée par les biographies, veut partager ses livres avec des amis.
 2. Précisez leurs objectifs, frustrations, et comportements.

- **Résultat attendu** : Une fiche persona pour chaque profil.
-

Étape 2 : Appliquer les lois UX

- **But** : Utiliser des principes UX pour guider la conception.
 - **Tâche** :
 1. Identifiez les lois UX pertinentes pour votre projet. Par exemple :
 - **Loi de Hick** : Réduisez les options sur chaque écran pour simplifier la navigation.
 - **Loi de Fitts** : Placez les boutons importants à des endroits faciles d'accès (ex : bas de l'écran sur mobile).
 - **Effet de position en série** : Mettez en avant les livres récemment ajoutés ou favoris dans une position visible.
 2. Notez ces lois et expliquez comment elles influenceront votre design.
-

Étape 3 : Zoning

- **But** : Créer une organisation de base des écrans de l'application.
 - **Tâche** :
 1. Imaginez les écrans nécessaires (ex. : page d'accueil, ajout d'un livre, recherche, profil utilisateur).
 2. Dessinez les zones principales pour chaque écran :
 - Exemple : La page d'accueil peut inclure une zone pour les livres récents, un bouton pour ajouter un livre, et un menu en bas pour naviguer.
 - **Résultat attendu** : Des schémas simples (papier/crayon ou outils comme **Miro**).
-

Étape 4 : Wireframes

- **But** : Détaillez les emplacements des éléments d'interface sans entrer dans les aspects visuels.
- **Tâche** :
 1. Créez des wireframes pour chaque écran défini lors du zoning.
 - Exemple :
 - Page d'accueil : Une image miniature pour chaque livre, un champ de recherche en haut, et un bouton flottant pour ajouter un livre.
 - Écran "Ajouter un livre" : Champs pour le titre, l'auteur, une note personnelle, et une option pour télécharger une image.
 2. Restez minimaliste (formes et texte simples).

- **Logiciels suggérés : Figma, Balsamiq, Adobe XD.**
-

Étape 5 : Mockups

- **But :** Créer une version visuellement aboutie des wireframes.
 - **Tâche :**
 1. Ajoutez les couleurs, typographies, images, et styles (en respectant les principes de branding si définis).
 2. Incluez les éléments interactifs tels que des boutons clairs et attractifs.
 3. Assurez une hiérarchie visuelle pour guider l'utilisateur (taille des titres, contraste, etc.).
 - **Logiciels suggérés : Figma, Sketch, Canva, Adobe XD.**
-

Étape 6 : Prototype

- **But :** Simuler les interactions entre les écrans.
- **Tâche :**
 1. Reliez les écrans entre eux :
 - Ex. : Cliquer sur un livre dans la page d'accueil mène à sa fiche détaillée.
 - Le bouton "Ajouter un livre" ouvre un formulaire interactif.
 2. Testez le prototype avec de vrais utilisateurs (vos amis ou collègues) et demandez des retours sur l'expérience.
- **Logiciels suggérés : Figma, InVision, Proto.io.**