

UI / UX DESIGN

Jacques Danilo



Formations

- DUT Services et Réseaux de Communications (SRC)
- Formation Infographiste Multimédia

Activité pro

- Graphiste, formateur et photographe freelance depuis 2006
- Gérant de la société Groupe D&D (2010-2013) -> Cartenpion.fr

Loisirs

- Sapeur-pompier volontaire, billard, planche à voile, ...

PLAN DE LA FORMATION

- D finitions UI / UX
- Le concept
- Pourquoi faire de l'UI/UX ?
- Le process UI/UX
 - La strat gie
 - Le persona
 - Le scope (le contenu)
 - La structure
 - L'ossature
 - la surface (la mat rialisation)
- Les bonnes pratiques
- Exercice pratique

Définitions UI / UX

UI

- pour **User Interface**
- Réflexion, modélisation et conception de l'interface

UX

- pour **User Experience**
- Réflexion sur l'utilisateur et son utilisation propre



L'UI, c'est quoi ?

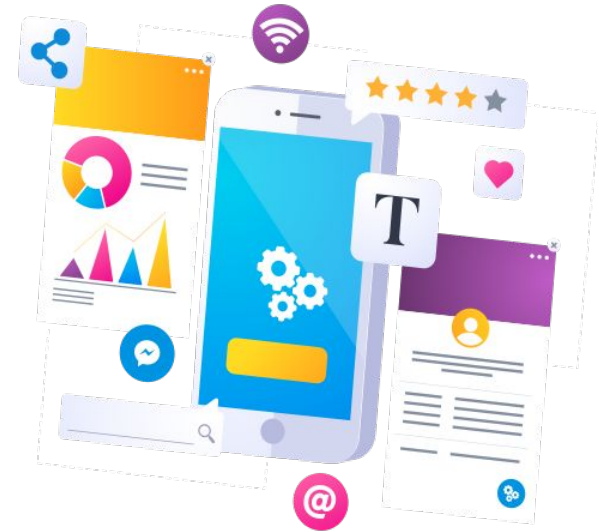
L'UI, c'est l'environnement graphique dans lequel évolue l'utilisateur.

La mission d'un **UI Designer** est de produire une interface agréable et pratique, facile à prendre en main.

On parle d'UI pour :

- Les sites Web
- Les applications mobiles
- Les logiciels
- Les bornes / machines / écrans de contrôles / ...

(pour être honnête, c'est juste un graphiste qui se la pête)



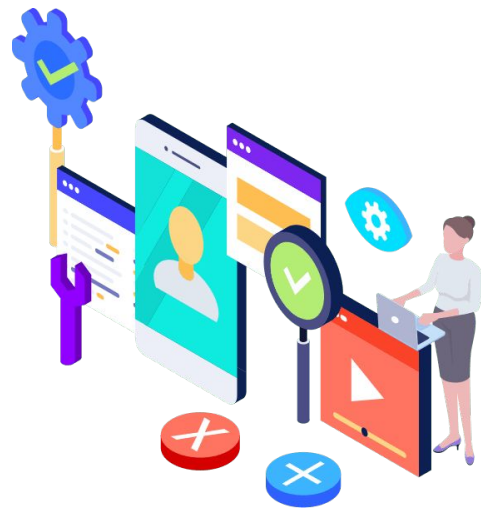
L'UX, c'est quoi ?

Tout ce qui affecte l'interaction d'un utilisateur avec le produit.

*L'UX, c'est répondre aux **5 questions utilisateurs** (le contexte et la personne) :*

- **Pourquoi** utilise-t-on notre produit ?
- **Comment** utilise-t-on notre produit ?
- **Quand** utilise-t-on notre produit ?
- **Où** utilise-t-on notre produit ?
- **Qui** utilise notre produit ?

On parle aussi de “USER CENTRIC DESIGN”



Exemple : l'application LEROYMERLIN

Pourquoi ?

Acheter des produits de bricolage en ligne

Comment ?

Sur un smartphone / tablette au format portrait

Quand ?

Plutôt en fin de journée et le week end + congés

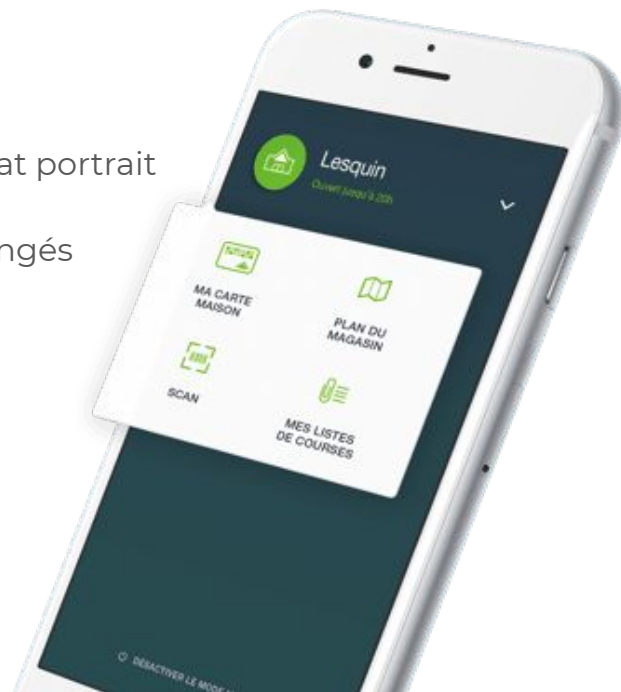
Où ?

A la maison

Qui ?

Hommes et femmes, 18 ans

Homme de 30-50 / Femme de 25-40 ans



Pourquoi faire de l'UI/UX ?

Permet de répondre au besoin utilisateur (la clef du succès)

- *Le web évolue très vite*
- *Le nombre de devices différents se multiplie*

Permet une amélioration de notre produit

- *Augmenter les taux de conversion / taux d'enregistrement*
- *Réduire les abandons (paniers, inscriptions, ...)*
- *Réduire les erreurs de conception*
- *Gagner du temps*



Pourquoi faire de l'UI/UX ?

- Vous le faites déjà sans le savoir
- C'est un process de travail, une méthodologie
- C'est pas difficile à mettre en oeuvre
- C'est fun
- Vous gagnez du temps de production
- Ca fait classe ;)



DESIGNING THE
PRODUCT



DESIGNING THE
EXPERIENCE

LE PROCESS UI/UX

1. Surface (UI)

- Design visuel & graphique

2. Ossature

- Design d'interface
- Design de navigation
- Design de l'information

3. Structure

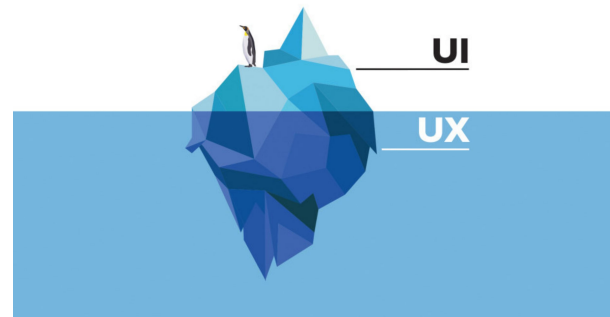
- Design d'interaction
- Architecture de l'information

4. Scope

- Spécifications fonctionnelles
- Contenu

5. Stratégie

- Stratégie(s)
- Objectif(s) du produit
- Etudes et attentes des utilisateurs



LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | OSSATURE | SURFACE

2 questions à se poser :

- **Quels sont les objectifs du produit ?**
 - Objectifs de l'entreprise
 - Identité de la marque
 - Mesurabilité de l'efficacité (A/B Testing)
- **Quelles sont les attentes de l'utilisateur ?**
 - Segmentation des utilisateurs
 - Utilisabilité et recherche
 - Personas (focus sur les slides suivants)



Elaborer un PERSONA

Avantages

- Définir/poser des hypothèses
- Concentrer son attention sur l'utilisateur
- Définir un stéréotype (version commune du “pour qui” on conçoit le produit
- Prendre des décisions “plus humaines” et moins abstraites
- Définir les besoins avant de rentrer dans les détails du produit

Inconvénients

- N'aide pas à concevoir le produit
- Ne valide pas les hypothèses
- Ne remplace pas les recherches et les tests





Annabelle

Chef de projet dans
l'édition logiciel
Nantes

31 ans
Vie maritale
2 enfants en bas âge

"Le temps est précieux.
J'ai très peu de marge de
manœuvre dans la semaine."

Biographie

Annabelle est une jeune femme active. Elle est très impliquée dans son poste de chef de projet dans une petite société d'édition logiciel. Elle a deux enfants de 1 et 3 ans. Elle met un point d'honneur à consacrer du temps à ses enfants et à préparer avec son compagnon les repas pour sa famille.

Ensuite elle prépare les repas et couche ses enfants.

Attentes vis-à-vis du temps de loisir

Annabelle aimerait négocier un temps partiel pour avoir plus de temps pour s'occuper de sa famille.

Loisirs :

- Equitation
- Lecture
- Randonnées

Son rapport au temps libre

Son emploi du temps est très serré. Toutes ses activités sont prévues à l'avance. Le matin, part tôt au travail 7h45 et rentre le soir pour aller chercher ses enfants.



ELODIE



"La BU est un endroit calme, dans lequel je me sens en sécurité et performante. Je galère toutefois pour brancher mon PC, sans lequel je ne peux vraiment travailler."

Age : 22 ans
Travail : Job étudiant au Mc Do
Situation : Célibataire
Domicile : Metz
Filière : L3 Lettres modernes

Persona primaire

Ses attentes

- Travailler au calme.
- Pouvoir par moment travailler avec ses camarades.
- Utiliser son PC portable.
- Accéder au Wifi.
- Brancher son ordinateur.
- Accéder à des revues ou livres sur place.

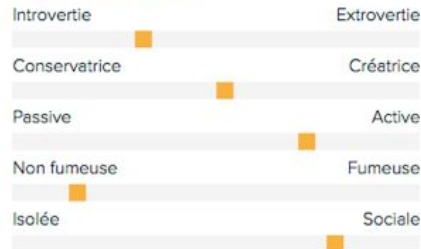
Ses frustrations

- Pas assez de prises de courant disponibles.
- Mauvaise connexion Wifi à certains endroits de la BU.
- Pas de pause café possible en dehors d'un espace enfumé.
- Peu d'espaces de travail en groupe.

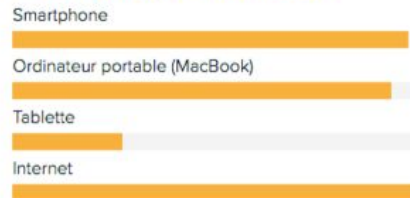
Bio

Elodie est en L3 de Lettres modernes. Elle a d'abord réalisé ses deux premières années universitaires à Nancy, puis pour suivre un cursus de meilleur qualité, elle s'est inscrite à l'Université de Metz. Certains jours, en fonction de son emploi du temps, elle dispose de 2 à 5 heures de "creux" pendant lesquelles elle aime aller à la BU pour travailler. Il lui arrive même de venir le samedi matin, afin d'éviter de déranger (et d'être dérangée par) les colocataires de son appartement qu'elle loue au centre de Metz.

Personnalité



Technologies utilisées



Jonathan Melba - Développeur logiciel (exemple fictif)



"Le développement, ça me passionne"

Âge: 30

Profession: Développeur logiciel

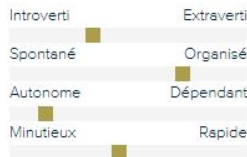
Famille: Marié, 1 jeune enfant

Ville: Montréal, QC

Scolarité: Baccalauréat

Années d'expérience: 7 ans

Personnalité



Présentation

Jonathan Melba est un père de famille motivé et engagé. Il n'hésite pas à prendre les devants pour donner son opinion et à se porter volontaire pour les tâches difficiles au travail.

Grand joueur d'équipe, il incite les autres à participer et crée un climat de confiance autour de lui. Passionné des nouvelles technologies, il s'informe des nouveautés en développement et partage ses connaissances avec ses collègues.

Passionné

Engagé

Collaboratif

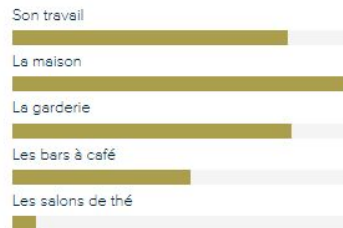
Intérêts

- Jeux vidéos et jeux de société
- Nouvelles technologies
- Résolution de problèmes

Habitudes médias

- Stack Overflow de jour, pendant les heures de travail
- Facebook de jour en attendant que le code compile ou de soir à la maison
- Google : en tout temps

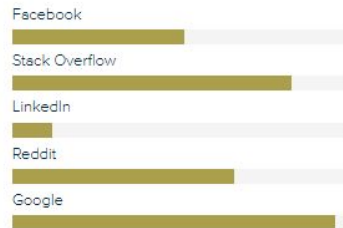
Lieux fréquentés



Influenceurs



Sites fréquentés

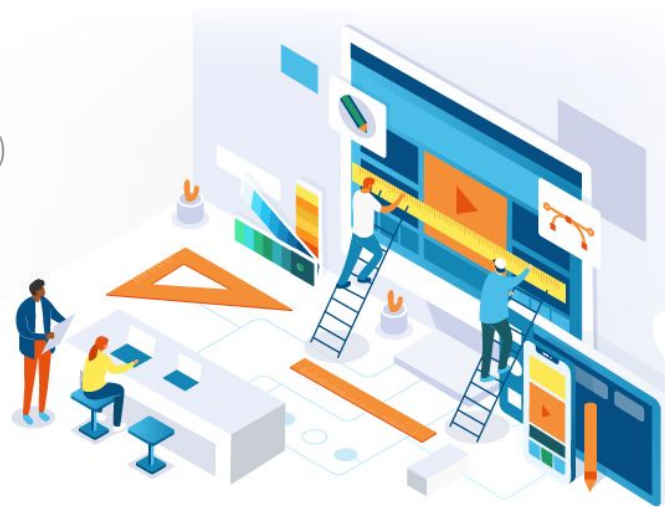


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | **SCOPE** | STRUCTURE | OSSATURE | SURFACE

Définir le contenu et fonctionnalités du produit :

- **contenus**
 - définition des types de contenus
 - modèles de pages (accueil, listing, recherche associée, ...)
- **fonctionnalités**
 - les espaces (public, compte, paramètres, ...)
 - droits et usages de l'utilisateurs
 - les attentes des utilisateurs

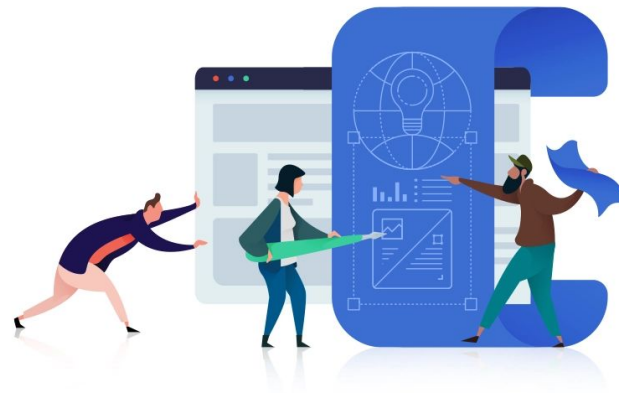


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | **STRUCTURE** | OSSATURE | SURFACE

Définir les interactions et l'architecture de l'information :

- **Les interactions**
 - les menus de navigation,
 - call to action (CTA)
 - actions secondaires, tertiaires, sociales, externes...
- **L'architecture de l'information**
 - structure de contenu
 - sitemap / structure des pages entre elles

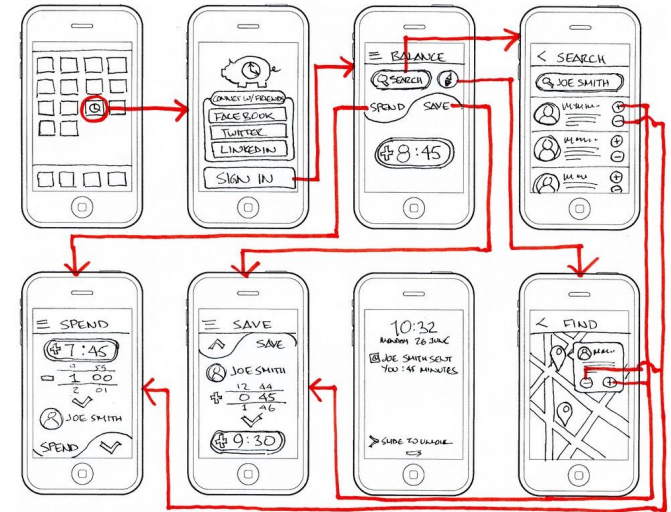


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | **OSSATURE** | SURFACE

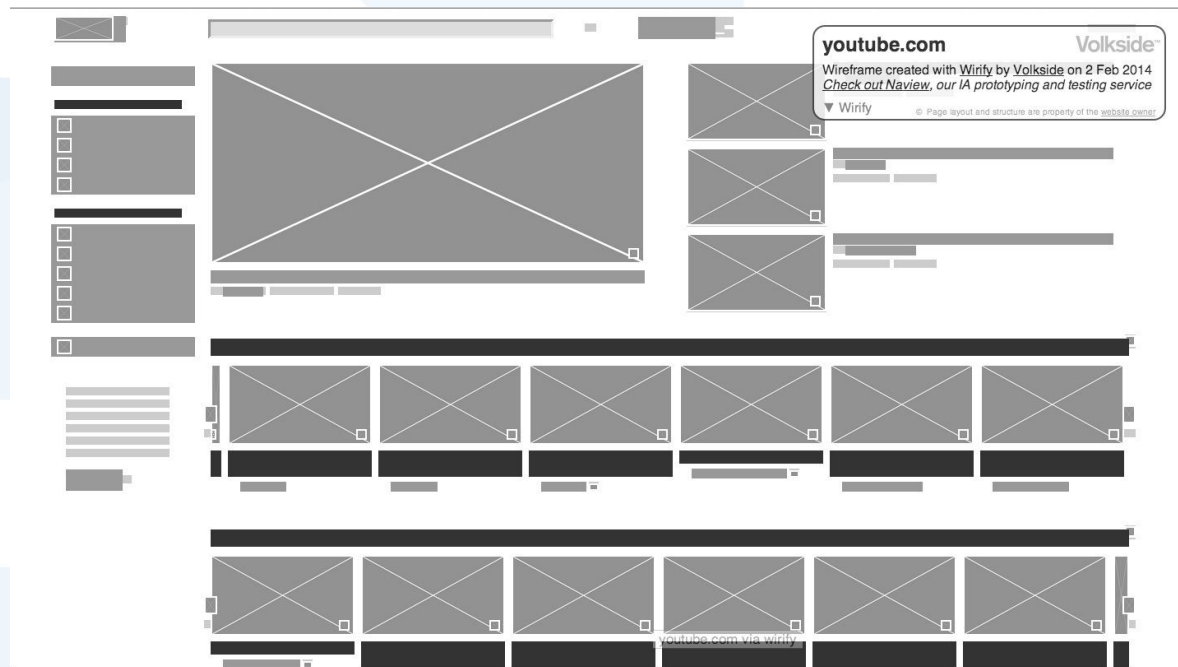
Définir les design d'interface, design de navigation et design d'information :

- **zoning & wireframe**
 - définition des zones labellisées,
 - mise en place de la structure liée au support
- **scénario**
 - actions entre éléments et écrans
 - organisation des écrans
 - parcours utilisateur



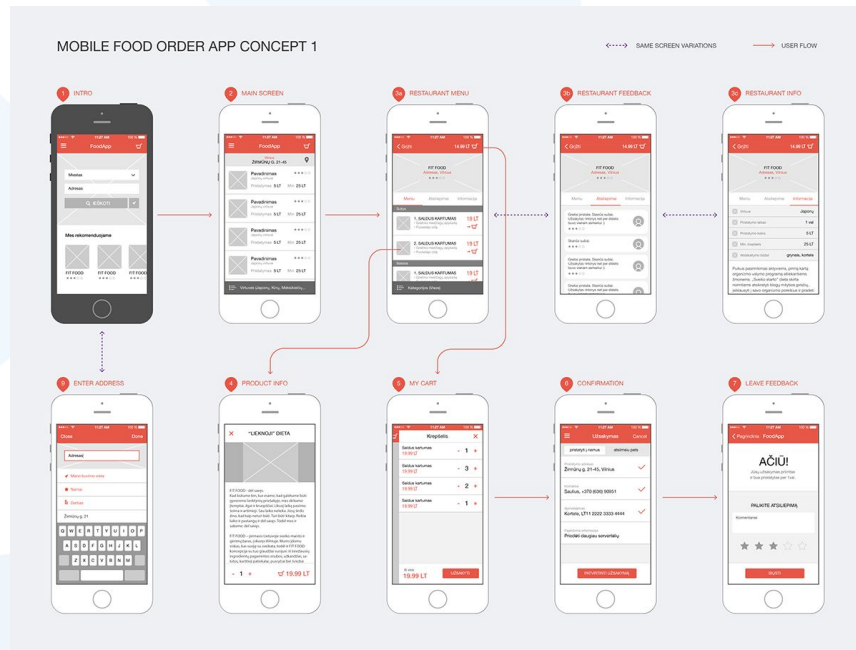
LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | **OSSATURE** | SURFACE



LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | **OSSATURE** | SURFACE

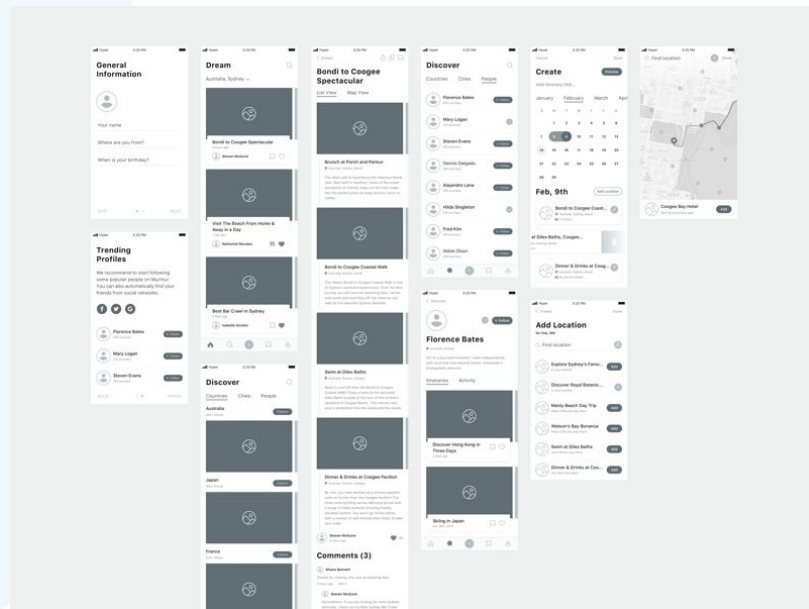


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | **OSSATURE** | SURFACE

Les outils à utiliser :

- *Balsamiq Mockup 3 (Windows et MacOS)*
- *Illustrator / Photoshop*
- *Omnigraffle (MacOS uniquement)*
- ***Mockinbird*** (WebService)
- *sketch*
- *Adobe XD*
- *InVision Studio*
- ...
- + *recherche google / appstore / google Play / ...*



LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | **OSSATURE** | SURFACE

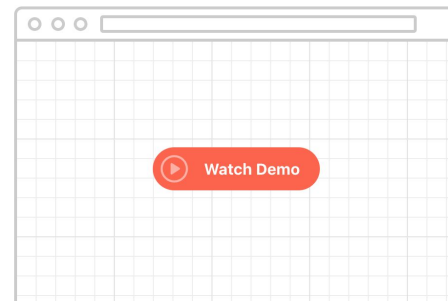
www.wireframe.cc

- *simple d'utilisation*
- *Gratuit (limité à un écran)*
- *Période d'essai de 7 jours en premium*
- *Utilisable pour tous produits*
- *Magnétisme et colonnes*

About

A Better Wireframing Experience

with a simple app that
doesn't get in your way

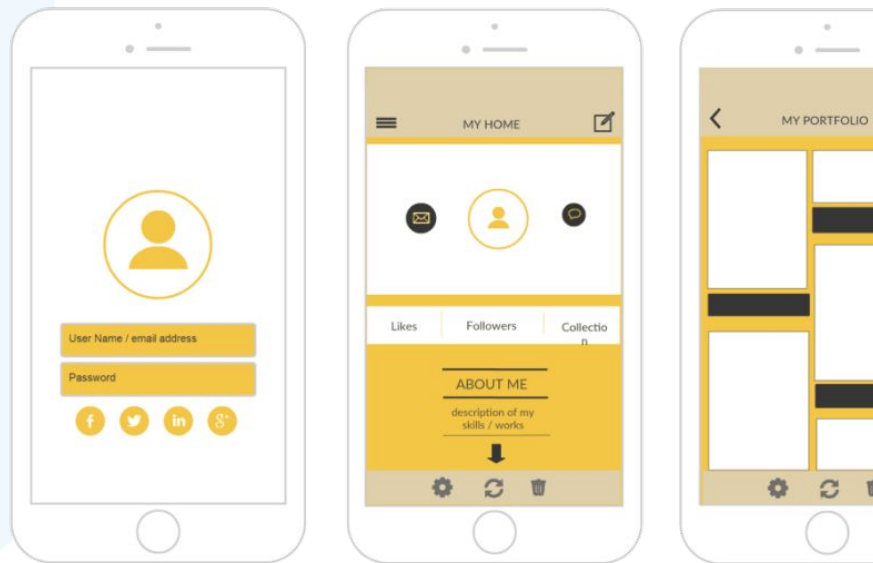


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | OSSATURE | **SURFACE**

Concevoir et tester

- **Concevoir**
 - prototypage
 - Génération des templates, actions/interactions
 - Mise en place des textes réels, des images et des éléments dynamiques
- **Tester**
 - Tester et recueillir les avis utilisateurs
 - A/B Testing
 - Corriger et améliorer le produit

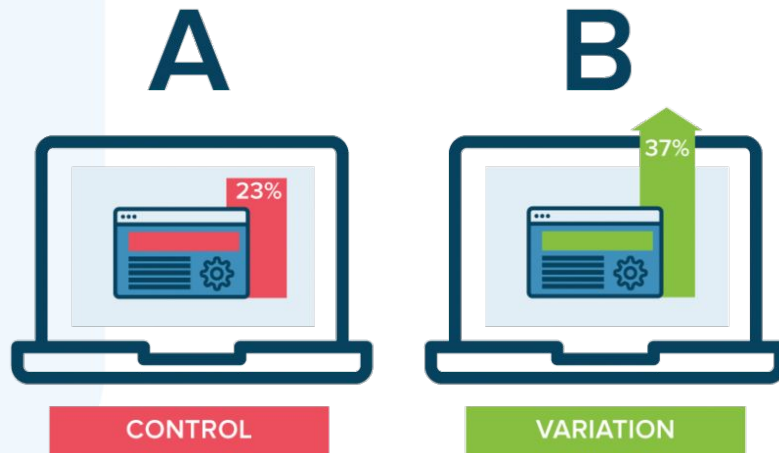


LE PROCESS UI/UX

STRATEGIE | SCOPE | STRUCTURE | OSSATURE | **SURFACE**

2 types de tests utilisateurs

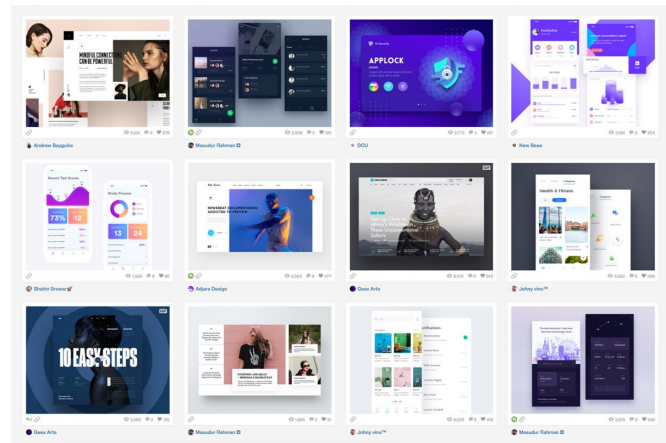
- **Le test qualitatif**
 - Tests individuels
 - Groupes participatifs
 - Tests oculaires / Tracking curseur
 - Test in situ
- **Le test quantitatif**
 - Sondages
 - Google Analytics
 - A/B Testing encore et encore



Les bonnes pratiques UI/UX

Conseils et astuces en vrac

- *Présentez une navigation intuitive*
- *Orientez à l'aide d'un fil d'ariane*
- *Permettez le retour à l'écran précédent*
- *Donnez de l'espace (aération de contenu)*
- *Proposez une recherche interne accessible*
- *N'utilisez pas que des icônes (problèmes de compréhension)*
- *Choisissez les bonnes typos (charte graphique)*
- *Utilisez un code couleur simple et identifiable (navigation, CTA, ...)*
- *Travaillez avec une grille de construction (8/12/16 colonnes)*
- *Faites de la veille en permanence !!*



EXERCICE PRATIQUE



Facebook souhaite réaliser une application mobile de diffusion de films pour concurrencer Netflix et Youtube. L'application s'adresse principalement aux jeunes de 15 à 30 ans avec du contenu adapté (films, séries TV, documentaires).

Réalisez un dossier de 10 pages (mini) incluant : la stratégie, le(s) persona(s), l'étude de marché, le scénario, les spécifications fonctionnelles, la structure de navigation, le parcours utilisateur ainsi que les wireframes et prototypes (au minimum 10-15 écrans).

Livrable : document PDF + éléments graphiques (écrans HD)
(indiquez sur la page de garde les noms des membres de l'équipe)