

User Experience Design and Evaluation Cards



Une approche psychologique du design UX

Référence :

Lallemand, C. (2015). Towards consolidated methods for the design and evaluation of User Experience (Doctoral dissertation). University of Luxembourg.

Téléchargez les UX cards (en français ou en anglais) :

<http://uxmind.eu/portfolio/ux-design-and-evaluation-cards/>

Une approche psychologique du design UX

L'épanouissement de besoins psychologiques fondamentaux à travers l'interaction avec des produits ou systèmes est considéré comme l'un des principaux moteur d'expériences utilisateurs positives. Cette approche psychologique du design UX, largement exploitée dans le domaine académique, est un cadre conceptuel puissant pour soutenir la conception de systèmes plus «expérientiels».

Les UX cards sont un outil pragmatique qui accompagne professionnels et chercheurs dans la conception et l'évaluation de l'UX. Elles décrivent sept catégories d'expériences, telles que l'expérience de "compétence" ou de "sécurité", que les professionnels de l'UX tenteront de concevoir.

Les UX cards peuvent être utilisées pour :



La conception UX : les UX cards ont pour principal objectif de servir de sources d'inspiration pour générer des idées de conception. Les sessions d'idéation peuvent être réalisées par l'équipe de conception seule ou impliquer des utilisateurs cibles dans une démarche participative. Deux cartes d'instructions soutiennent le processus d'idéation avec les cartes.

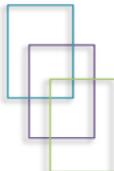


L'évaluation UX : utilisées comme support d'évaluation UX, les UX cards accompagnent les experts UX dans l'évaluation de la capacité d'un système interactif à créer une UX positive, par l'épanouissement d'un ou plusieurs besoins fondamentaux.



La formation en UX : utilisées pour la formation des futurs professionnels, les UX cards permettent de développer une sensibilité pour les théories liées à l'expérience utilisateur. Les cartes constituent également un répertoire pragmatique de concepts UX qui pourront être mobilisés dans de futurs projets.

Technique d'idéation 1 COMBINAISON



Etape 1 - Brainstorming

Seul ou idéalement en groupe, sélectionnez de 1-3 cartes pertinentes pour votre projet. Générez librement autant d'idées de conception que possible pour soutenir l'épanouissement de chaque besoin psychologique. Posez-vous cette question : Comment concevoir notre produit / système de manière à créer une expérience de (*nom de la UX card, par ex : compétence*) ?

Etape 2 - Combinaison des cartes avec des éléments UX

Pour générer plus d'idées et mieux explorer l'espace de conception, combinez chaque UX card avec les 12 catégories d'éléments UX suivantes :

Fonctionnalités

Design visuel

Marketing

Utilisabilité

Design d'interface

Contenu

Accessibilité

Inter-operabilité

Support technique

Expérience de service

Design d'information

Design d'interaction

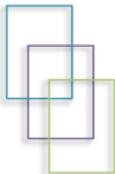
Exemples

Comment le design visuel pourrait-il soutenir l'épanouissement du besoin de "relationnel" ?

Comment les fonctionnalités du système pourraient-elles soutenir le besoin de "sécurité" ?

Technique d'idéation 2

ANALOGIE



Etape 1 - Brainstorming

Seul ou idéalement en groupe, sélectionnez de 1-3 cartes pertinentes pour votre projet. Générez librement autant d'idées de conception que possible pour soutenir l'épanouissement de chaque besoin psychologique.

Posez-vous cette question : Comment concevoir notre produit / système de manière à créer une expérience de (*nom de la UX card, par ex : compétence*) ?

Etape 2 - Génération d'idées par analogie

En vous basant sur la liste (non exhaustive) d'exemples présentée au dos de chaque UX card, pensez à tout ce qui, dans la vie réelle, impacte positivement ou négativement l'épanouissement d'un besoin.

Exemple: la carte "Sécurité / Contrôle" cite le fait d' « avoir un ensemble confortable de routines et d'habitudes » comme un exemple de situation de la vie réelle qui inspire un sentiment de sécurité. Pouvez-vous penser à d'autres situations soutenant ce même besoin ? Bien que les exemples sur chaque carte soient plutôt génériques, n'hésitez pas à penser à des situations ou objets plus spécifiques (par ex, verrouiller la porte de son domicile ou donner son doudou à un enfant pour le rassurer). Il est également utile de penser à des situations qui impactent négativement un besoin (par ex, la peur du noir). Ne pensez pas aux interactions avec des technologies à cette étape. Listez autant de situations ou objets possibles qui inspirent un sentiment de sécurité ou au contraire d'insécurité.

Une fois que vous avez une liste d'objets et de situations, pensez par analogie à comment transposer les caractéristiques de ces derniers dans votre design pour concevoir la même expérience positive (ou éviter une expérience négative).



Exemples de situations ou objets de la vie réelle qui inspirent :

- un sentiment de sécurité
- un sentiment d'insécurité



transposition en idées de conception



Génération d'idées par analogie



Lorian Klemm

PLAISIR - STIMULATION



PLAISIR

STIMULATION

Ressentir de la joie, se sentir stimulé, et prendre du plaisir

- Réaliser une activité ludique
- Vivre des sensations et activités nouvelles
- Ressentir du plaisir physique intense
- Ressentir du plaisir pour les sens : plaisir sensuel (toucher, vue, goût, odorat, audition) ou plaisir esthétique.
- Découvrir de nouvelles sources et types de stimulation

Joie / Fun
Nouveauté
Divertissement

Loisir
Amusement
Découverte



S.Hart Photography

RELATIONNEL - APPARTENANCE

cc Derek Mindler



RELATIONNEL APPARTENANCE

Avoir des contacts réguliers et proches avec les personnes qui comptent

- Etre conscient des émotions, activités et humeurs des autres
- Exprimer ses sensations et émotions de diverses manières
- Avoir un sentiment d'intimité
- Se préoccuper des autres
- Offrir des cadeaux
- Mener des actions ensemble - collaborer
- Garder une trace des activités passées et des moments spéciaux

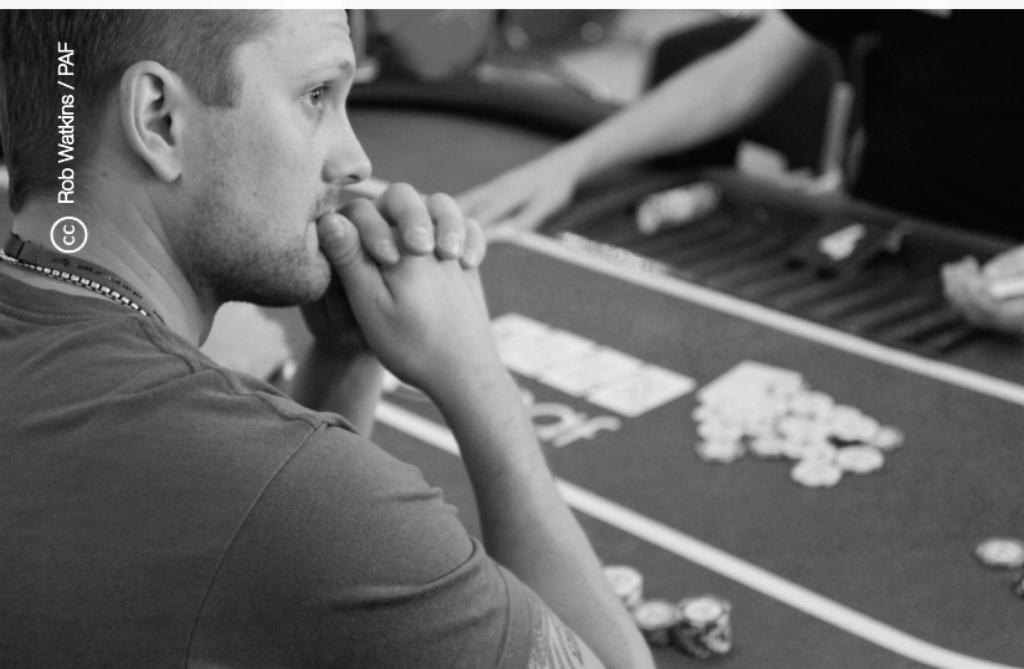
Contact
Intimité
Amour / Amitié

Proximité
Etre ensemble
Conscience de l'autre



© Lauren Kamps

SECURITÉ - CONTRÔLE



© Rob Watkins / PAF

SECURITÉ CONTRÔLE

Se sentir en sécurité et en contrôle de sa vie et de ses actions

- Sentiment que la vie et les choses sont structurées et prévisibles
- Avoir un ensemble confortable de routines et des habitudes
- Être à l'abri des menaces et de l'incertitude
- Être en contrôle des événements
- Comprendre comment les choses fonctionnent
- Interagir avec des systèmes transparents et clairs

Sûreté
Consistance interne
Transparence

Structure
Prévisibilité
Routines et habitudes



cc

Paolo Ferrarini

COMPÉTENCE - EFFICACITÉ



COMPÉTENCE EFFICACITÉ

Se sentir très compétent et efficace
dans ses actions

- Atteindre ou dépasser son niveau de performance
- Maîtriser des challenges, résoudre des problèmes
- Accomplir des tâches et projets difficiles
- Atteindre ses buts et objectifs
- Acquérir de nouvelles compétences, aptitudes ou connaissances
- Apprendre comment faire les choses
- Interagir efficacement avec son environnement

Auto-efficacité
Réalisation
Motivation

Instinct de maîtrise
Performance
Apprentissage



CC Jenn Durley

AUTONOMIE - INDÉPENDANCE



CC Premsa SantCugat

AUTONOMIE INDÉPENDANCE

Etre la cause de ses propres actions

- Sentiment de choisir et d'approuver soi-même ses activités
- Avoir des choix significatifs
- Etre la cause de mes actions
- Prendre des responsabilités
- Personnaliser mon environnement
- Ne pas se sentir trop pressé ou influencé de faire quelque chose

Auto-détermination
Liberté
Auto-suffisance

Choix
Responsabilités
Personnalisation



CC
Michael Vadon

INFLUENCE - POPULARITÉ



INFLUENCE POPULARITÉ

Se sentir aimé, respecté, et avoir une influence sur les autres

- Influencer les croyances et comportements des autres
- Avoir un impact sur ce que les gens font
- Être une personne dont on recherche et on suit les conseils
- Être reconnu comme une personne de valeur
- Se faire des amis

Réputation
Respect public
Renommée

Reconnaissance
Personne de valeur
Etre un influenceur



CC
Photo Nordlund

RÉALISATION DE SOI - SENS



CC
Daniel Flower

RÉALISATION DE SOI SENS

Développer son meilleur potentiel et donner du sens à sa vie

- Sentiment d'avoir un but dans la vie
- Agir conformément à ses valeurs
- Être une personne morale
- Croire que l'on peut faire une différence
- Atteindre une compréhension plus profonde de soi-même
- S'épanouir et devenir qui l'on est vraiment
- Développer sa créativité et spontanéité

Epanouissement

Besoin de sens

Créativité / Spontanéité

Valeurs

Etre fidèle à sa propre

nature

Creative Commons - crédits photos

Carte "Relationnel / Appartenance"

Countless Laughs by S.Hart Photography (<https://www.flickr.com/photos/62773334@N03/6854221363/in/fa-ves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY-ND 2.0.
Alone by Derek Mindler (<https://www.flickr.com/photos/derekmindler/11456051335/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.

Carte "Sécurité / Contrôle"

Day 20: Sleeping girl by Loren Kerns (<https://www.flickr.com/photos/lorenkerns/8398090837/in/fa-ves-134329632@N05/>). Creative Commons CC BY 2.0.
PAF Poker Challenge 2015 by Rob Watkins/PAF (<https://www.flickr.com/photos/playamongfriends/17681528141/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.

Carte "Plaisir / Stimulation"

Day 103: Joy swinging by Loren Kerns (<https://www.flickr.com/photos/lorenkerns/8645901176/in/fa-ves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.
Souvenir Seller – Moscow – Russia by Adam Jones (https://www.flickr.com/photos/adam_jones/3774292034/in/faves-134329632@N05). Creative Commons CC BY-SA 2.0.

Carte "Autonomie / Indépendance"

A little help by Jenn Durfey (<https://www.flickr.com/photos/dottiema/5393326849/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.
Tombola Alzheimer by Premsa SantCugat (<https://www.flickr.com/photos/premsasantcugat/8014891801/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC-BY-NC 2.0

Carte "Réalisation de soi / Sens"

Finish by Philo Nordlund (<https://www.flickr.com/photos/philon/2477878611/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.
Cristina by Daniel Flower (<https://www.flickr.com/photos/danielflower/338772210/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY 2.0.

Carte "Compétence / Efficacité"

Audemas Piguet by Paolo Ferrarini (<https://www.flickr.com/photos/ziopaopao/6987202386/>). Creative Commons CC BY-NC-SA 2.0.
Woman looking in oven and covering eyes over disastrous meal by SpeedKingz utilisée sous licence de Shutterstock.com

Carte "Influence / Popularité"

Governor of Wisconsin Scott Walker at Joey's Diner by Michael Vadon (<https://www.flickr.com/photos/80038275@N00/19655739358/in/faves-134329632@N05>). Creative Commons CC BY-SA 2.0.
Outcast Teen Student by Scott Giessel utilisée sous licence de Fotolia.com

Lien vers les licences Creative Commons

Creative Commons CC BY-ND 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>)
Creative Commons CC BY 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>)
Creative Commons CC BY-SA 2.0 ([http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/))
Creative Commons CC-BY-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>)