

Créer un produit pour l'utilisateur

Comment créer l'app parfaite pour lui ?

Ne pas créer une app pour soi

Mais résoudre avant tout son problème



Une application doit avant tout résoudre un problème DUR.

D : Douloureux ➡ Le problème doit être difficile à vivre

U : Urgent ➡ L'utilisateur doit vouloir le résoudre au plus vite

R : Reconnu ➡ Il doit aussi avoir conscience de son problème

Aller à sa rencontre

- Echanger un maximum avec ses potentiels utilisateurs
- Pour comprendre leur problème
- Ses amis proches, son entourage, des contacts sur LinkedIn, etc

Ne pas chercher à plaire à tout le monde

“ Parfois, l’astuce consiste à se concentrer sur un marché délibérément étroit. C’est comme contenir un feu au début, pour le faire chauffer un maximum avant d’ajouter de nouvelles bûches.”

Paul Graham (Fondateur de Y Combinator)

Ne pas chercher à plaire à tout le monde



Conclusion : se placer dans une niche

Comment faire ?

Définir un persona

Qu'est ce qu'un *persona* ?



- Représentation fictive mais réaliste de l'utilisateur idéal
- Outils qui transforme des données en un personnage concret (ses besoins, ses envies, ses motivations, ses frustrations, etc)
- Permet de définir l'UI et l'UX d'une application

⚠ Attention à ne pas trop idéaliser l'utilisateur (il doit rester réaliste)

Comment faire en pratique ?

1 à 2 pages de texte / photos / illustrations / etc ➡ pour décrire l'utilisateur idéal

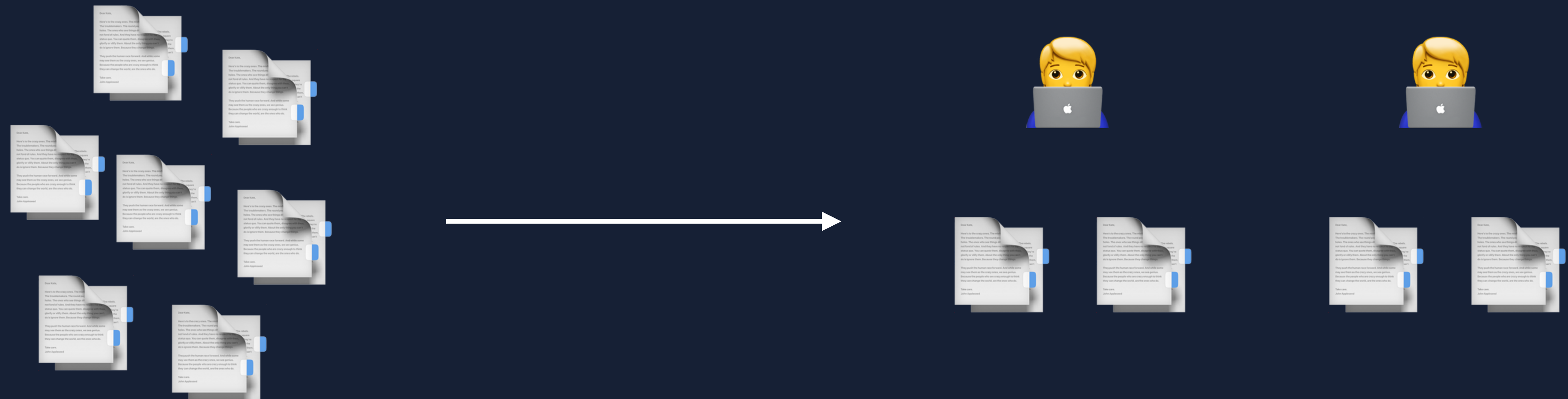
- Nom, âge et genre
- Photo réaliste
- Description dans les grandes lignes de ce qu'il fait dans la vie
- Expérience avec le type d'app qu'on développe (novice, utilisateur expert, etc)
- Contexte d'utilisation de l'app
- Objectifs de l'utilisateur quand il utilise l'app
- Les applications (toutes catégories) qu'il utilise le plus sur son smartphone

Et ensuite ?

2 outils pour créer l'application parfaite

- **Matrice Valeur x Complexité** : pour prioriser les fonctionnalités
- **Méthode ICD** : pour déterminer la valeur d'une fonctionnalité

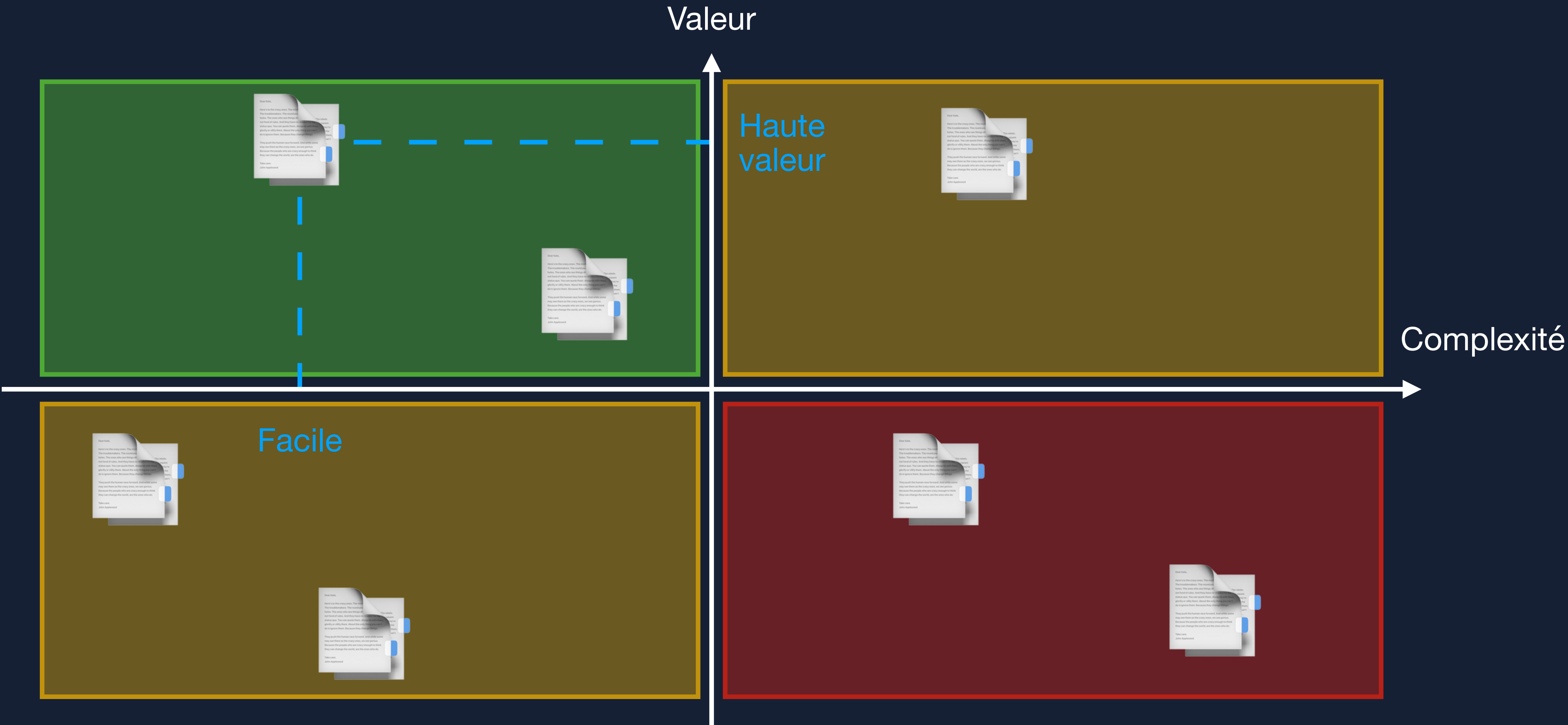
Matrice Valeur x Complexité



Fonctionnalités à développer

Capacité des développeurs

Matrice Valeur x Complexité



Remarque : Ne pas faire un produit tout en un

L'UX repose sur le fait d'avoir une fonctionnalité principale, une caractéristique déterminante.

UX = usabilité ➡ le produit doit être simple

Exemple : WhatsApp et sa fonctionnalité unique de messagerie

Méthode ICE

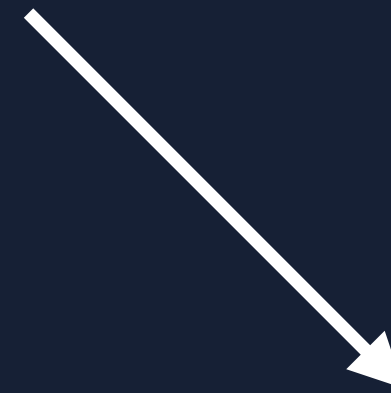
Impact - Coût - Effort



Impact



Coût

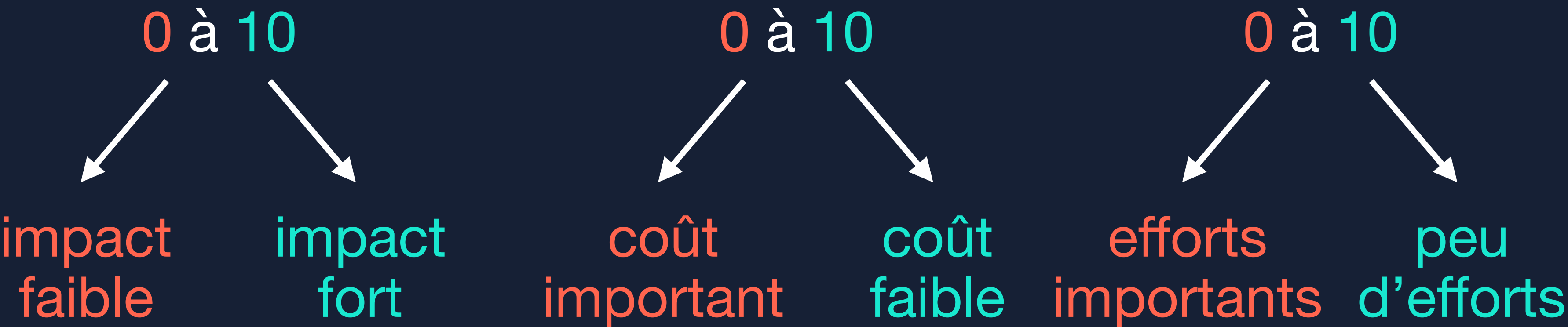


Effort

Méthode ICE

Impact - Coût - Effort

Feature	Impact sur la valeur de l'app	Coût de mise en place	Efforts demandés
---------	-------------------------------	-----------------------	------------------



Méthode ICE

Impact - Coût - Effort

Feature	Impact sur la valeur de l'app	Coût de mise en place	Efforts demandés	Total
	3	8	6	17
	5	9	1	15
	9	8	7	24

Le User Flow

Feature

Point de départ

Actions à effectuer

Objectif à atteindre



Le User Flow

- Nombre de fonctionnalités : une dizaine
- Chaque feature doit durer quelques secondes à quelques minutes
- Une dizaine d'actions grand maximum par feature

Et ensuite ?

Créer les wireframe

Wireframe : schéma représentant l'agencement des différents éléments d'une application. Ne contient aucun élément de design (couleur, tailles, polices de caractères, etc)

Créer les wireframe

- Choisir la fonctionnalité coeur (colonne vertébrale de l'app)
- Créer le wireframe pour cette fonctionnalité uniquement
- Faire un mapping des actions sur le wireframe
- Ajouter à cette colonne vertébrale, les autres fonctionnalités à développer

A vous de jouer