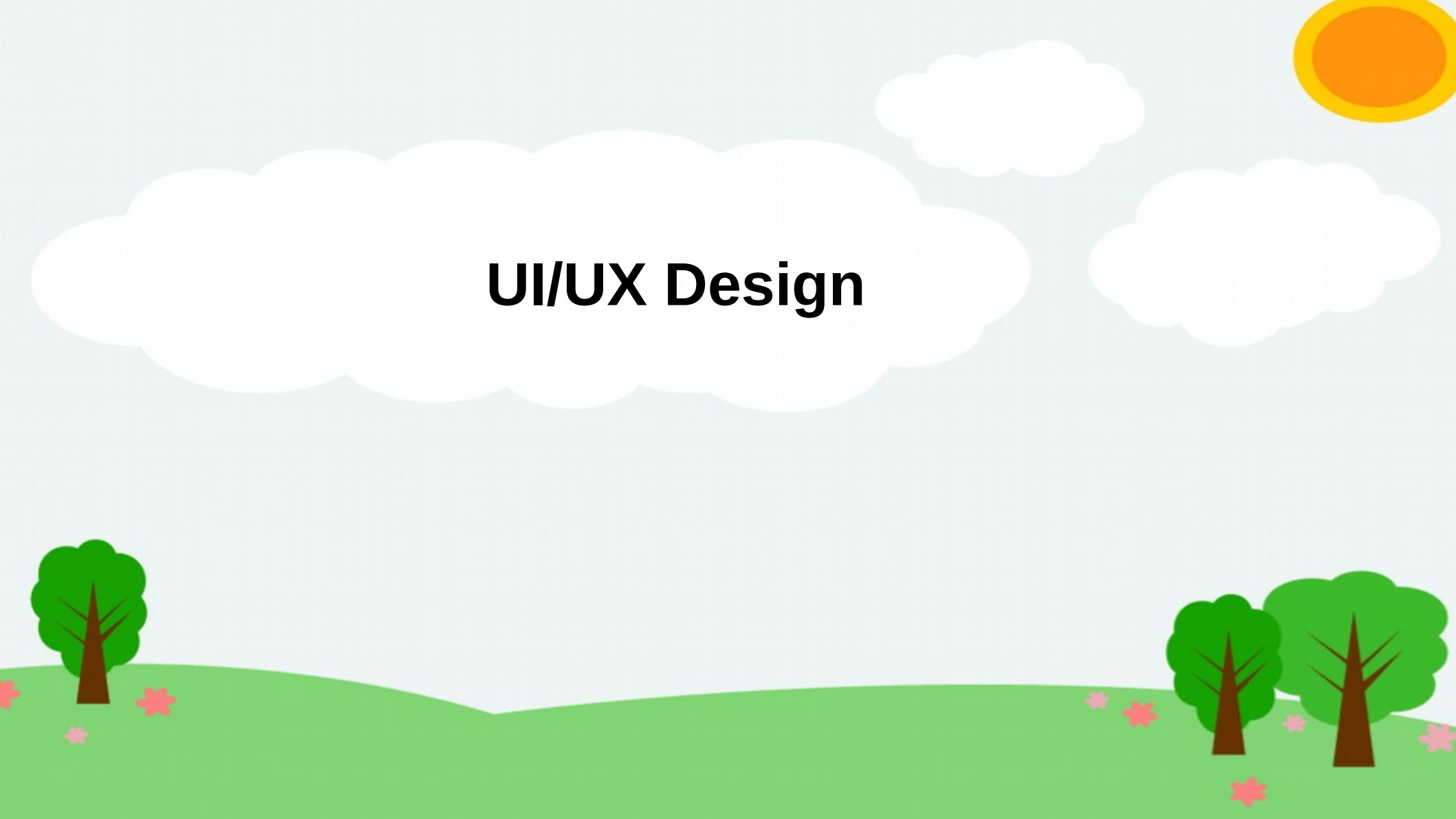


UI/UX Design





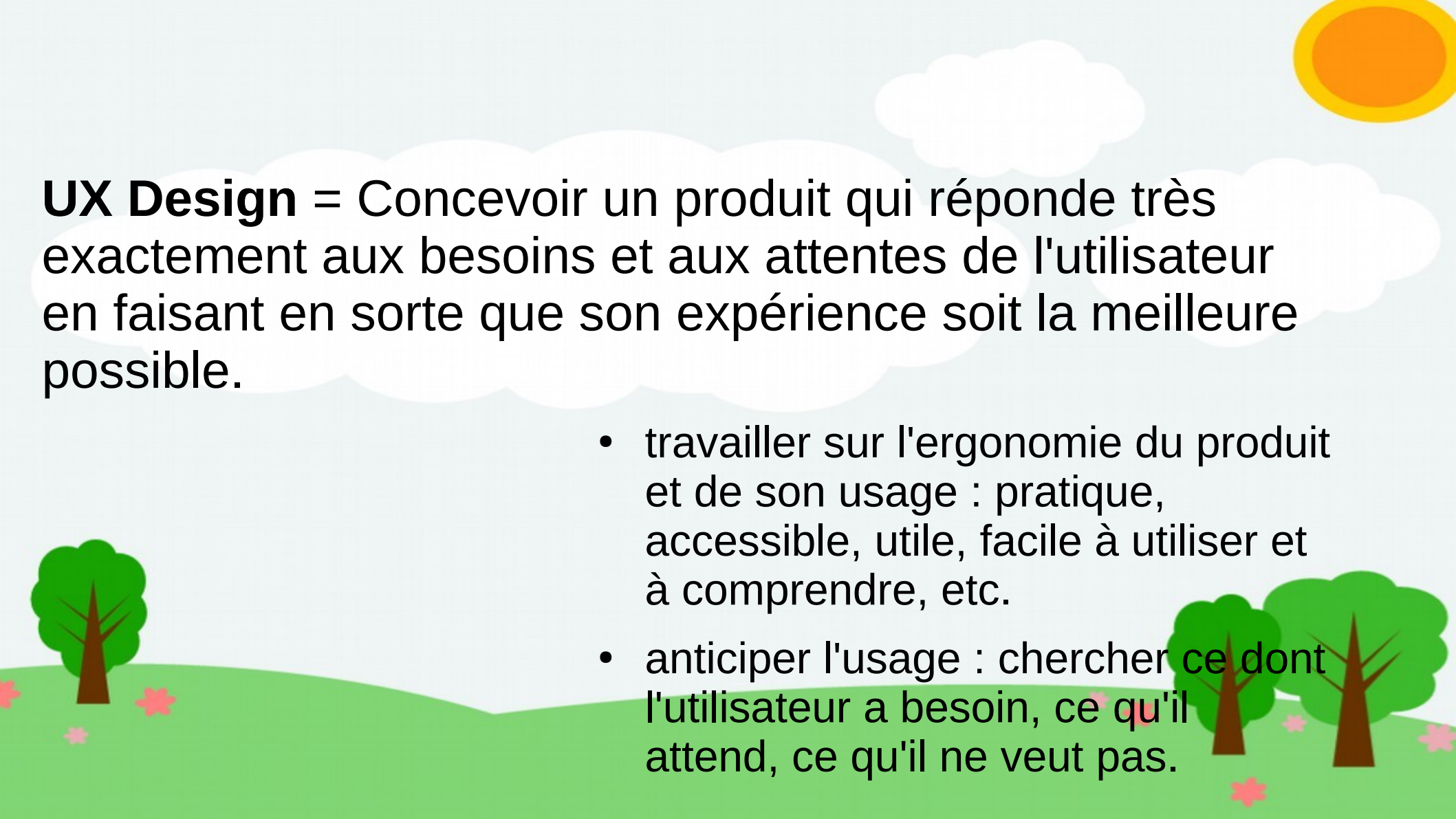
Qu'est ce que l'UX ?

- L'UX est un sigle anglais qui signifie User eXperience.
- En français, on parle d'expérience utilisateur



Qu'est ce que l'UX ?

- L'UX est un ensemble de normes et de bonnes pratiques dont l'objectif est double : concevoir un produit, mais aussi l'expérience de son utilisation.
- Dans la très grande majorité des cas, on parlera **UX** pour faire référence à tout ce qui touche au Web et au mobile.



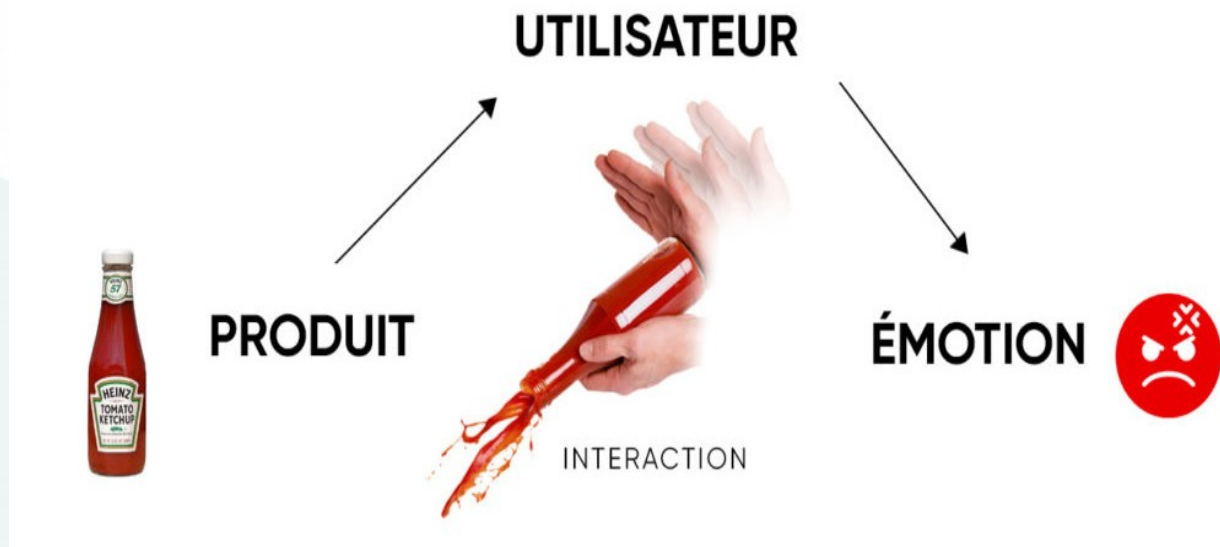
UX Design = Concevoir un produit qui réponde très exactement aux besoins et aux attentes de l'utilisateur en faisant en sorte que son expérience soit la meilleure possible.

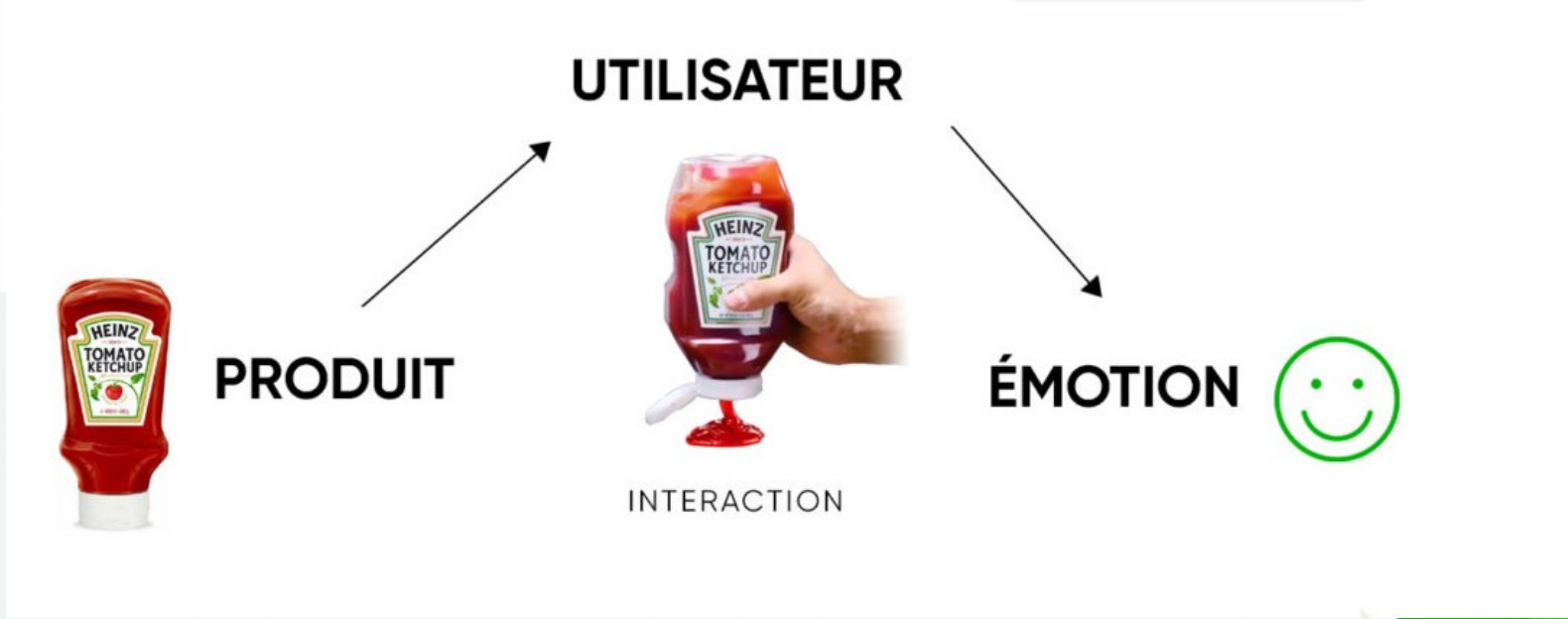
- travailler sur l'ergonomie du produit et de son usage : pratique, accessible, utile, facile à utiliser et à comprendre, etc.
- anticiper l'usage : chercher ce dont l'utilisateur a besoin, ce qu'il attend, ce qu'il ne veut pas.

Exemple de mauvaise conception UX



Autre exemple





La différence entre UX et UI

- UX = User eXperience (Expérience de l'utilisateur)
- UI = User Interface (Interface pour l'utilisateur)

L'**UI** est la partie visible de l'**UX**

- L'**UX** est un mix de parties visibles + parties invisibles qui, ensemble, contribuent à l'expérience globale de l'utilisateur
- L'**UI** est la partie "visible", "perceptible" d'un produit : c'est ce que l'on voit, entend, touche lorsque l'on utilise une application mobile par exemple



The image features a central illustration of an iceberg floating in a blue ocean. The top of the iceberg, which is above the water line, is labeled 'THE UI'. A small polar bear is standing on this visible part of the iceberg. The much larger, submerged part of the iceberg is labeled 'THE REST OF UX'. A small orange dot is visible on the submerged part of the iceberg. The background of the entire image is a light gray sky with a large white cloud on the left and a bright yellow sun in the top right corner. The bottom of the image shows a green grassy field with two green trees and small pink flowers.

THE UI

THE REST OF UX



L'approche UX est en permanence centrée
autour de l'humain et de ses activités.

Cela veut dire que tous vos
choix doivent se faire à partir
et en fonction de vos
utilisateurs !

Ce que vous concevez (site web,
application mobile...) va être utilisé
par des personnes. Vous devez
donc les connaître et les
comprendre.



Intégrez l'approche du mobile-first

Il y a tellement d'utilisateurs sur mobiles (smartphones et/ou tablettes) que c'est impossible aujourd'hui pour tout designer de n'envisager que la version desktop (ordinateur) : vous devez penser "responsive".

Cela implique que, si on passe de l'ordinateur au smartphone (taille divisée par 10 en moyenne) :

- La taille de la police de caractère, des liens, des boutons et autre type de contenu s'adapte de manière à ce que l'on n'ait pas besoin de zoomer.
- Les visuels (images, "slider", photos, ...) sont re-dimensionnés correctement.
- La disposition du contenu reste claire.



Intégrez l'approche du mobile-first

Il est donc indispensable de :

- coder en intégrant le responsive
- commencer (que ce soit code ou maquette graphique) par la version mobile
- appliquer les bonnes pratiques de ce que j'appellerais le "design pour le pouce" lorsque l'on développe un site web ou une application mobile.



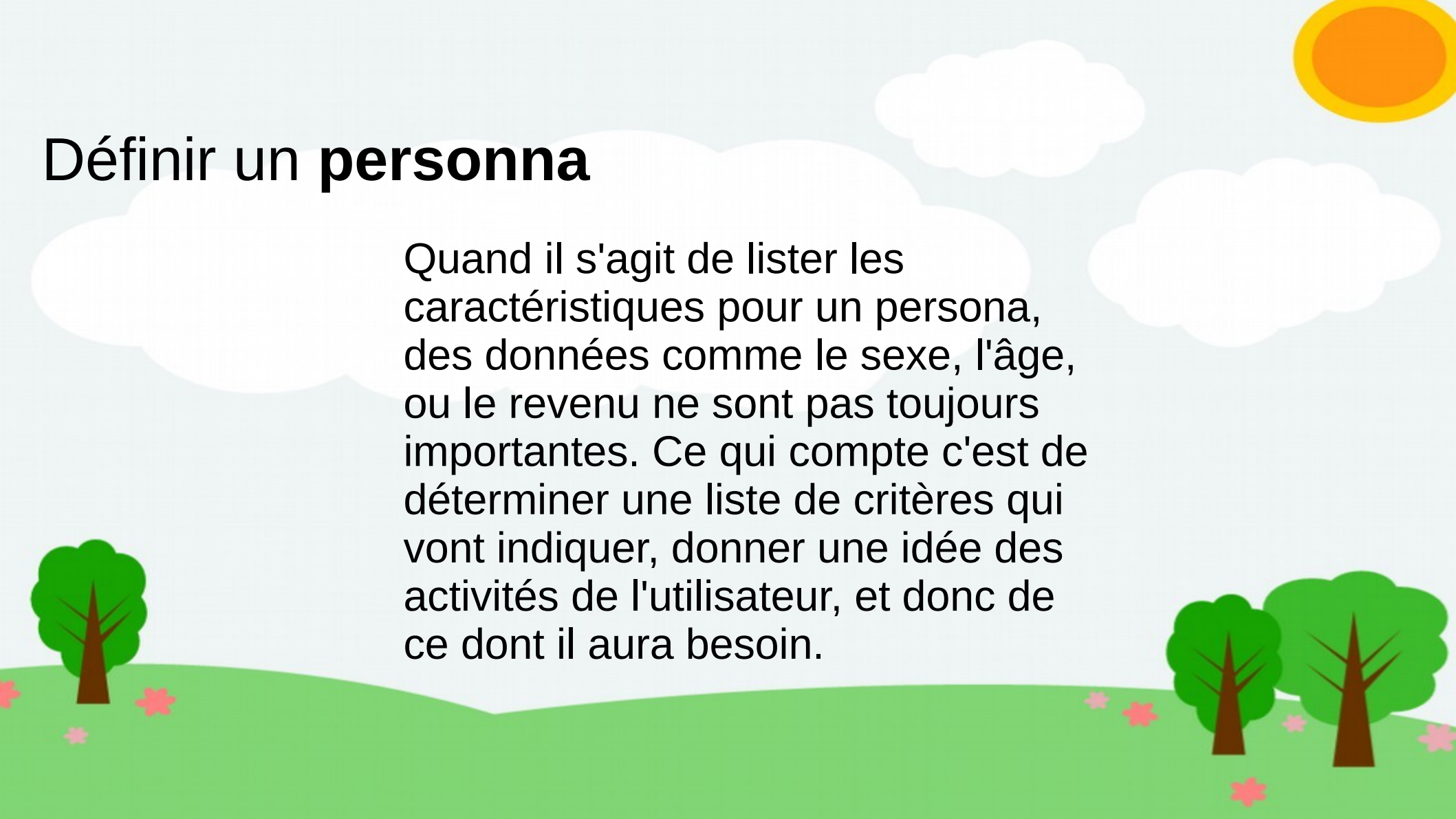
Définir un **persona**

Un **persona** c'est un modèle d'utilisateurs, qui a des caractéristiques précises qui déterminent des cas d'usage.

Un **cas d'usage(use case)**, c'est l'ensemble des situations dans lesquelles le persona va avoir envie/besoin d'utiliser votre produit et comment il a besoin de l'utiliser, pourquoi et pour faire quoi.

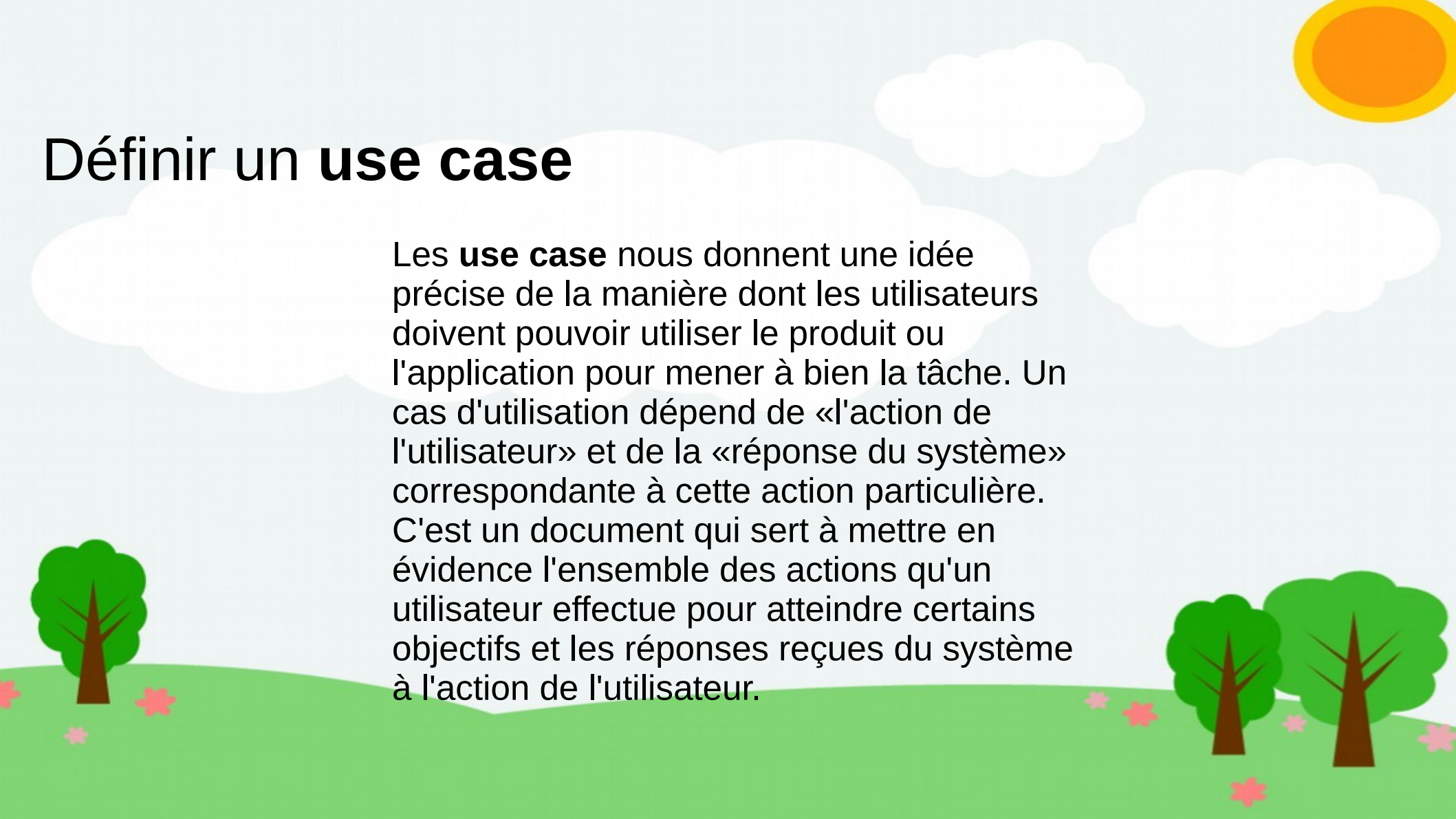
Définir un **persona**

Quand il s'agit de lister les caractéristiques pour un persona, des données comme le sexe, l'âge, ou le revenu ne sont pas toujours importantes. Ce qui compte c'est de déterminer une liste de critères qui vont indiquer, donner une idée des activités de l'utilisateur, et donc de ce dont il aura besoin.

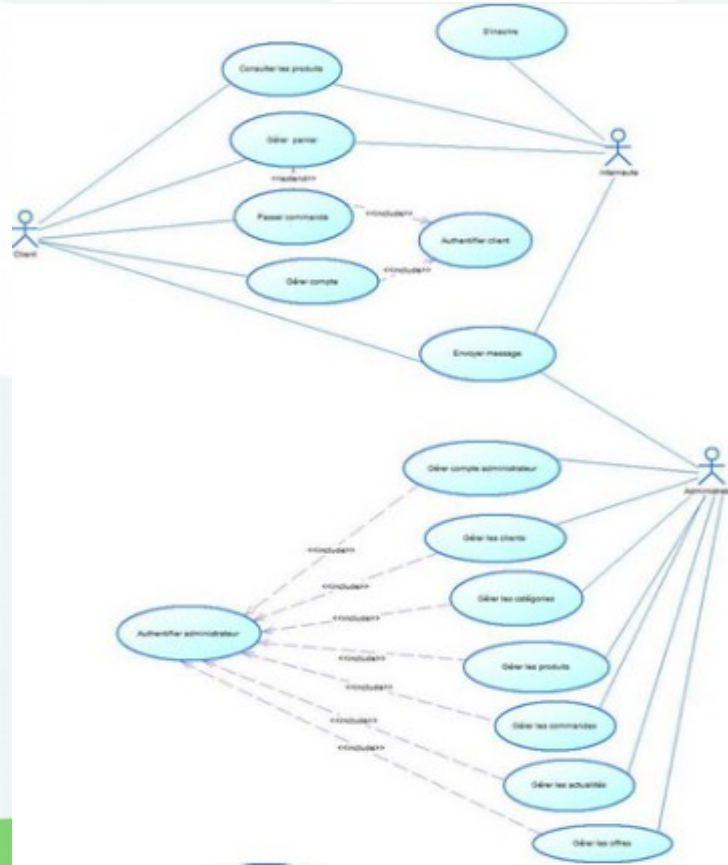


Définir un **use case**

Les **use case** nous donnent une idée précise de la manière dont les utilisateurs doivent pouvoir utiliser le produit ou l'application pour mener à bien la tâche. Un cas d'utilisation dépend de «l'action de l'utilisateur» et de la «réponse du système» correspondante à cette action particulière. C'est un document qui sert à mettre en évidence l'ensemble des actions qu'un utilisateur effectue pour atteindre certains objectifs et les réponses reçues du système à l'action de l'utilisateur.



Définir un use case





Merci pour votre attention ;-)