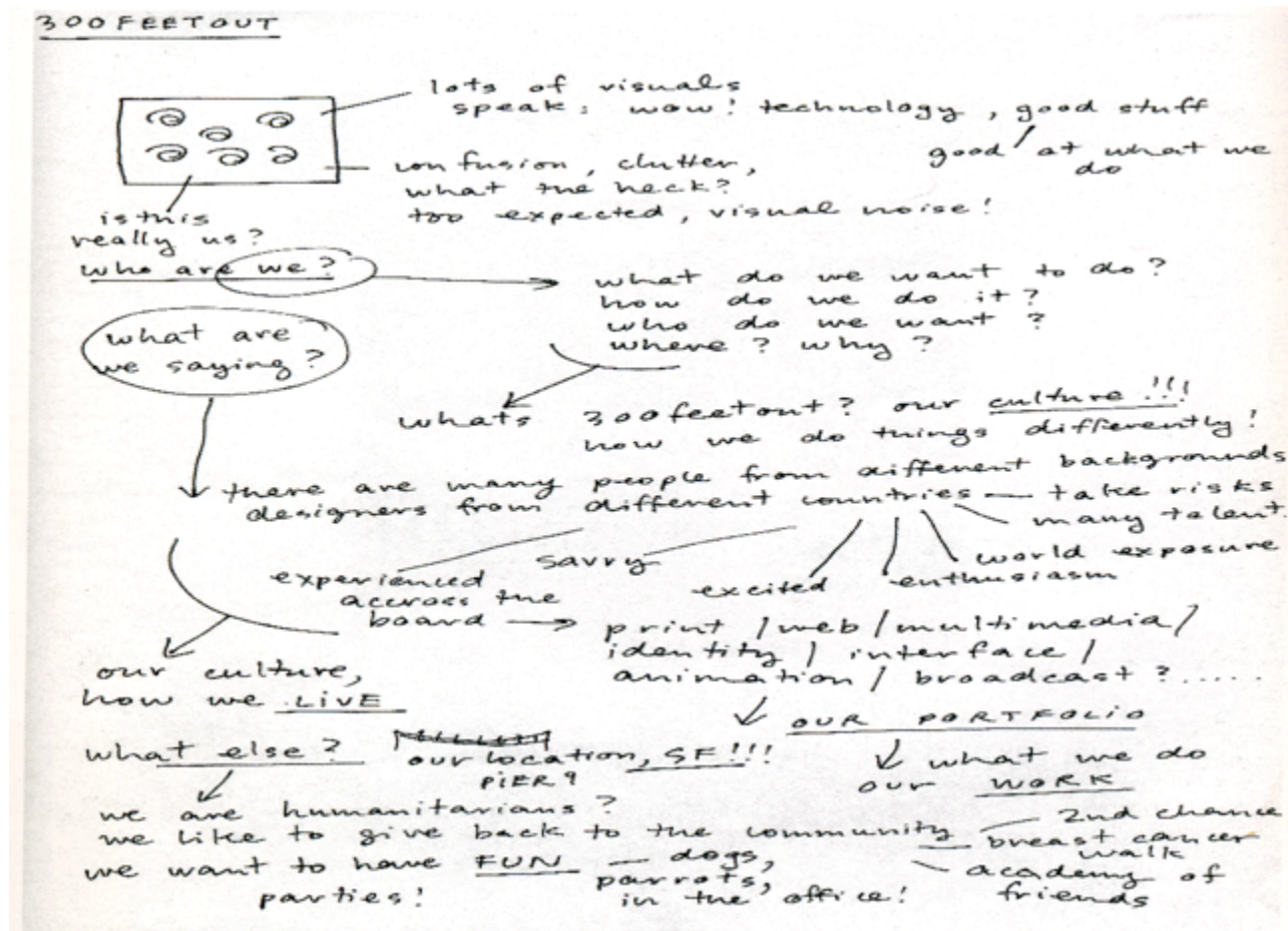


2- La conception

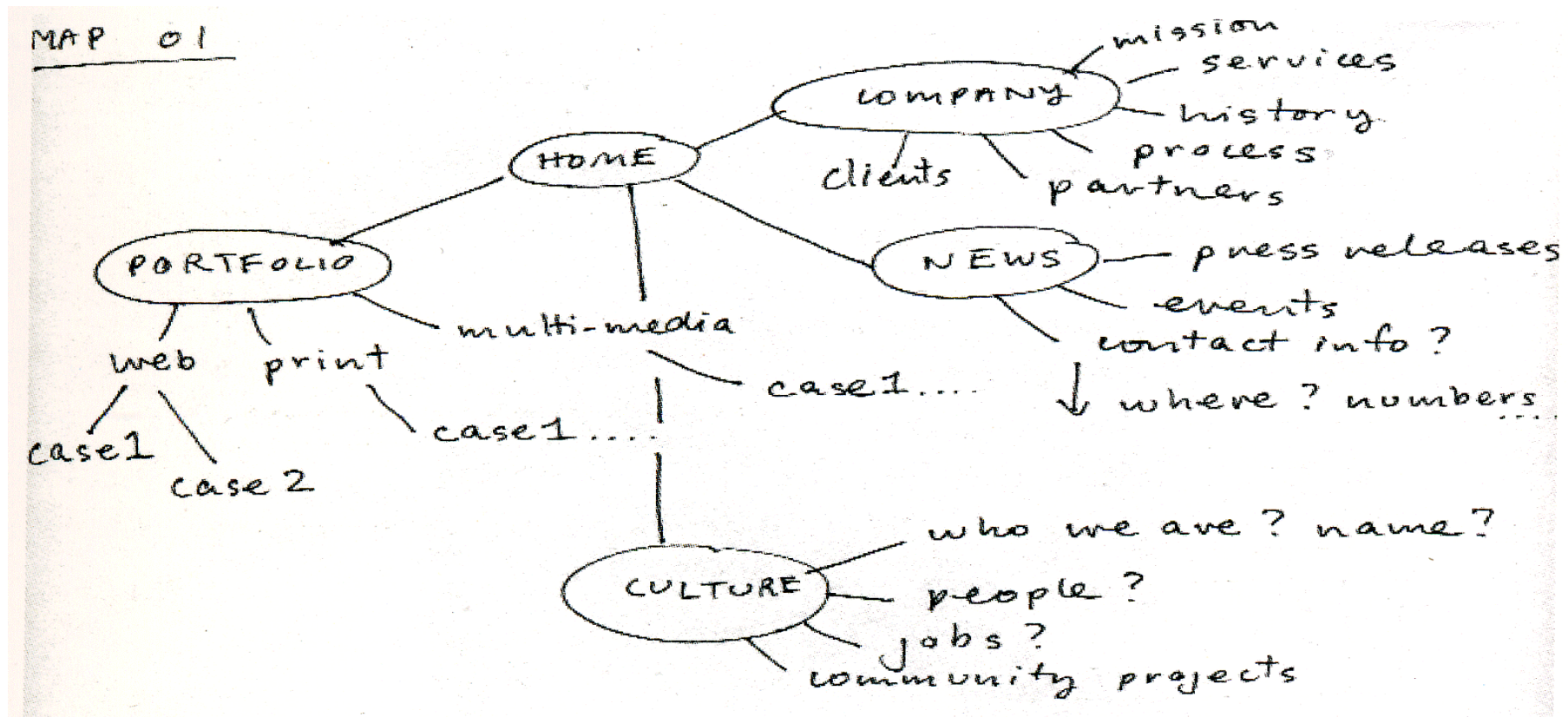
- ▣ Concevoir, définir, structurer le contenu : architecture de l'information, hypertexte
 - ▣ Réalisation de l'arborescence du site ou diagramme sur papier. Recherche de sections et sous-sections.
 - ▣ Ex : Règle des 3 clics donc des 3 niveaux de profondeur
- ▣ Spécifications détaillées de conception
- ▣ Réaliser sur papier différentes maquettes
 - ▣ Construire une page-écran, un gabarit de page standard, de page d'accueil ...
- ▣ Storyboard ou scénario
 - ▣ Certaines applications permettent de réaliser des maquettes en intégrant l'interaction avec l'utilisateur, ex : iplotz
- ▣ Rechercher ou créer les visuels
- ▣ Veiller à l'ergonomie de l'interface

Ces aspects sont détaillés dans le Chapitre Principes ergonomiques de conception

2- La conception site Look FeetOut exemple de maquette

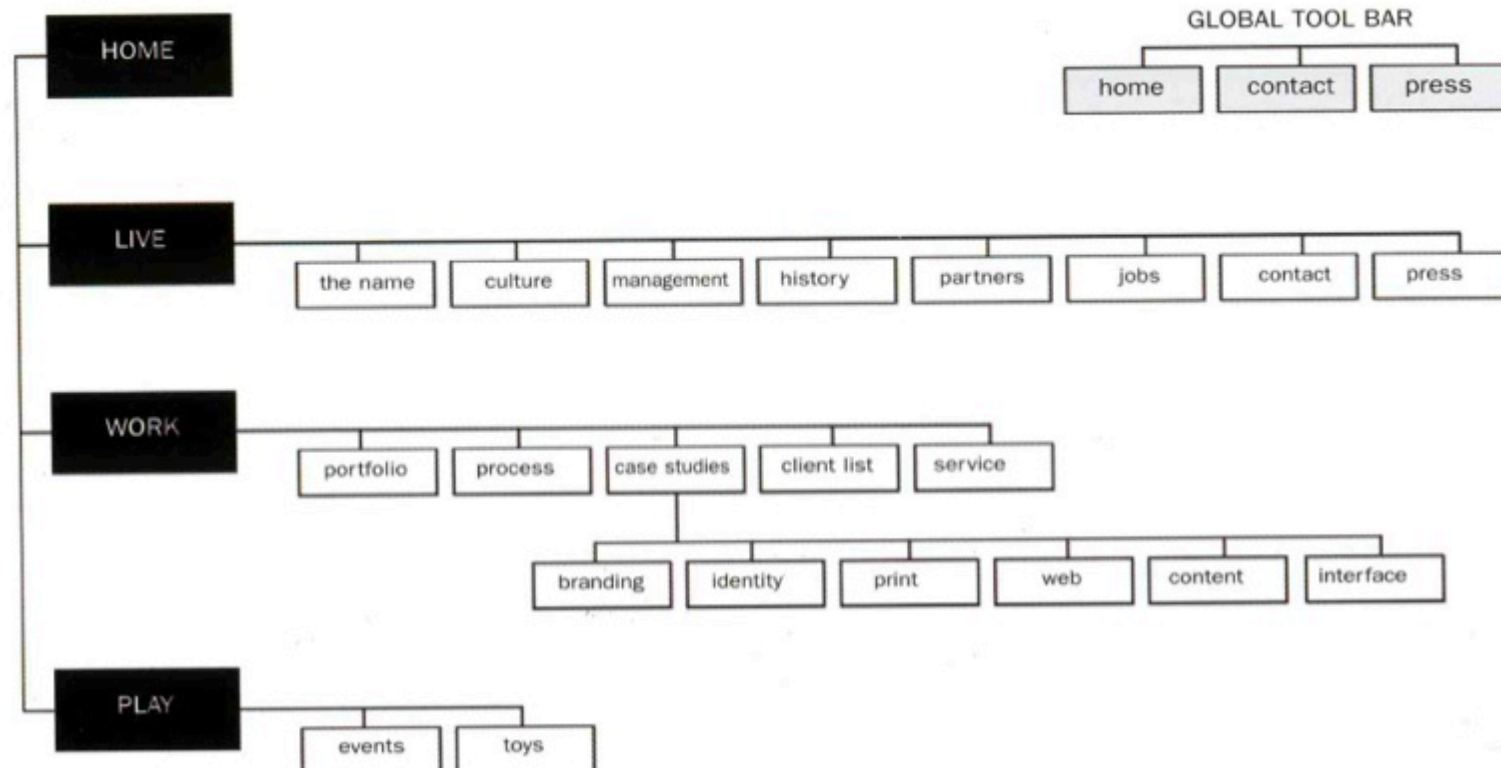


2- La conception site Look FeetOut exemple de maquette



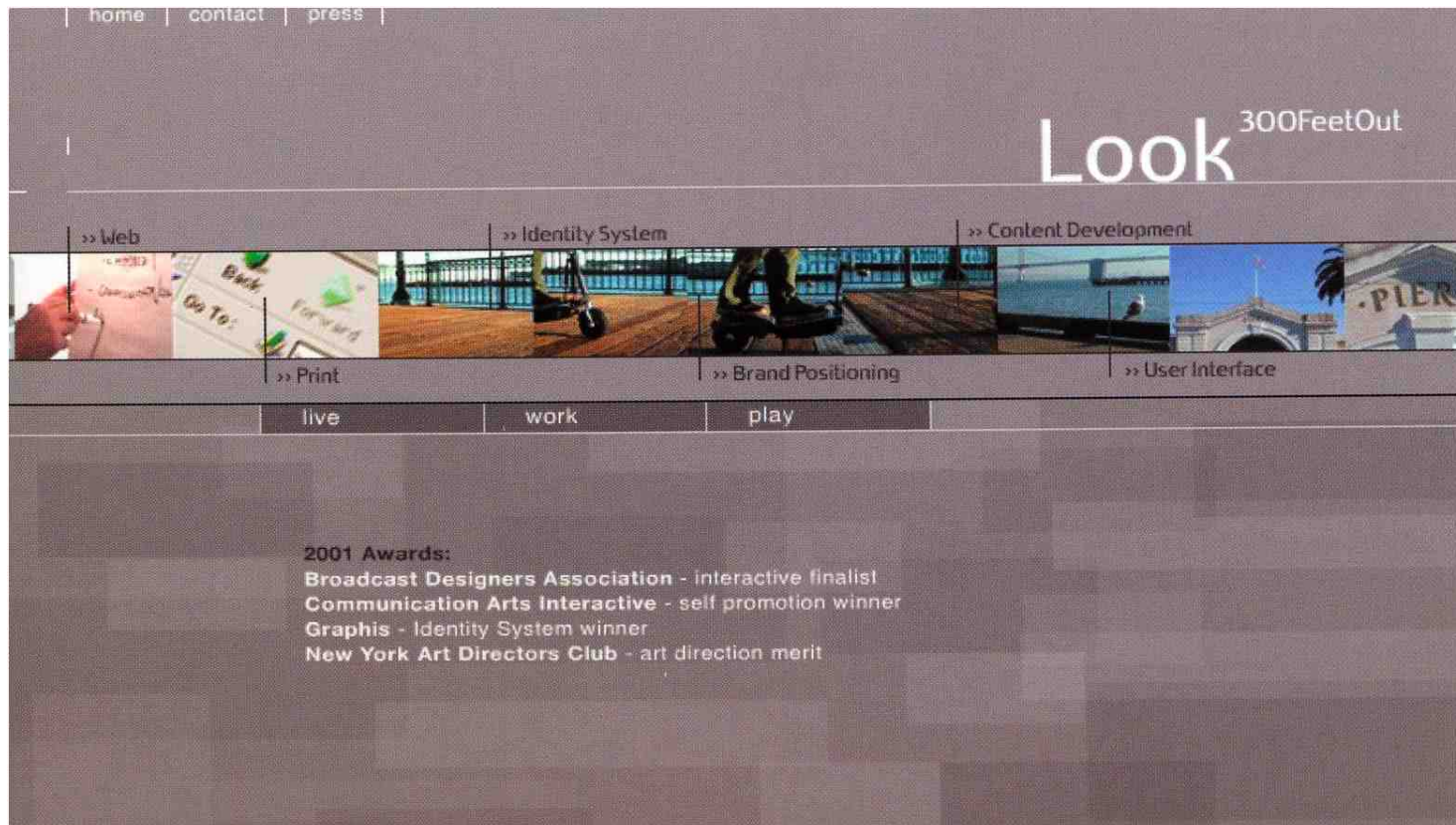
2- La conception *site Look FeetOut exemple de maquette*

300FeetOut::Information Architecture



2- La conception

site Look FeetOut exemple de maquette



2- La conception : les méthodes

Il est possible de réaliser quelques évaluations pendant la phase de conception :

- ▣ 2.1- Les personas : archétypes d'utilisateur qui vont guider la conception détaillée de l'interface
- ▣ 2.2- Tri par carte : pour organiser le contenu de l'application
- ▣ 2.3- Maquettage / prototypage : pour construire l'interface de manière itérative

2.1- Les personas

- ❑ Création de personnages fictifs pour concrétiser l'utilisateur cible : âge, genre, profession, catégorie socioprofessionnelle, besoin ou motivation vis à vis de l'application, critères de choix, façon de se servir de l'application, expertise du domaine
- ❑ Va à l'encontre de l'idée selon laquelle il faut concevoir pour « l'utilisateur moyen » quand la cible est large. Prône au contraire l'idée qu'en étant spécifique, on ne touche pas que l'utilisateur cible, mais aussi d'autres gens différents. Même si c'est intéressant, les vrais utilisateurs n'aident pas forcément à la conception.
- ❑ Doit en premier lieu illustrer l'objectif de l'utilisateur et ses besoins.
- ❑ Doit être très concret, spécifique, détaillé.
- ❑ Sert comme support de communication (facilite le partage de la vision du projet et de sa cible).
- ❑ Sert de support de travail (rappelle en permanence pour qui on conçoit).
- ❑ Permet de trancher les choix de conception difficiles.
- ❑ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Persona_\(ergonomie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Persona_(ergonomie))

2.2- Le tri par carte

- ▣ Les futurs utilisateurs doivent **trier et regrouper** des cartes sur lesquelles diverses informations sont inscrites (services offerts par le site, informations qu'il doit contenir), selon leur degré d'affinité ou de similitude.
- ▣ Les utilisateurs doivent **nommer** les regroupements : proposer des noms permettant de les désigner et organiser ces groupements les uns par rapports aux autres
- ▣ Analyse de ces groupements permet de réfléchir à l'**organisation des informations** sur le site.
- ▣ <http://www.ergolab.net/articles/tri-cartes-ergonomie-web.php>

2.3 – Le maquettage / prototypage

- ❑ Concevoir des versions intermédiaires de l'interface avant de finaliser les spécifications qui serviront de base au produit final : chaque version est évaluée d'un point de vue ergonomique selon les techniques vues dans ce chapitre
- ❑ Maquette (version « jetable » de l'interface) devient le Prototype (première version du logiciel) au fur et à mesure des itérations
- ❑ Les utilisateurs sont plus enclins à critiquer une maquette papier, qui leur semble avoir demandé moins de travail, qu'un prototype réaliste, proche du produit final
- ❑ Lors des tests, le réalisme de la maquette est essentiel : il permet à l'utilisateur de s'approprier l'application (éviter le faux texte – *lorem ipsum*, etc.- au profit du véritable contenu de l'interface).