

Concevoir des interfaces utilisateurs ergonomiques



INTRODUCTION

Observation

Ideation

Testing

Prototyping



Vex

QU'EST-CE QUE L'ERGONOMIE ?

Ergonomique (adj.) : « Se dit d'un appareil, d'un matériel dont la forme **est** particulièrement adaptée aux conditions de travail de l'utilisateur. »

L'**ergonomie cognitive** s'intéresse aux processus mentaux, tels que la perception, la mémoire, le raisonnement et les réponses motrices, dans leurs effets sur les interactions entre les personnes et d'autres composantes d'un système.

En **informatique** :

- **Faciliter les interactions homme-machine**
- **Faciliter l'utilisation et l'apprentissage** des produits interactifs
- Être en **adéquation** avec les **caractéristiques physiologiques, perceptives et cognitives** des utilisateurs.

ERGONOMIE, DESIGN & USER EXPERIENCE : QUELLES DIFFÉRENCES ?

DESIGN

Activité de conception visant à **mettre en œuvre et coordonner la réalisation d'une communication visuelle** combinant image et texte.

=> objectif de **communiquer un message**

USER EXPERIENCE (Ux) :

Qualité de l'**expérience vécue par l'utilisateur** dans toute situation d'interaction

=> obtenir la **satisfaction** de l'utilisateur

ERGONOMIE

Conception d'une interface fonctionnelle par rapport aux besoins du client

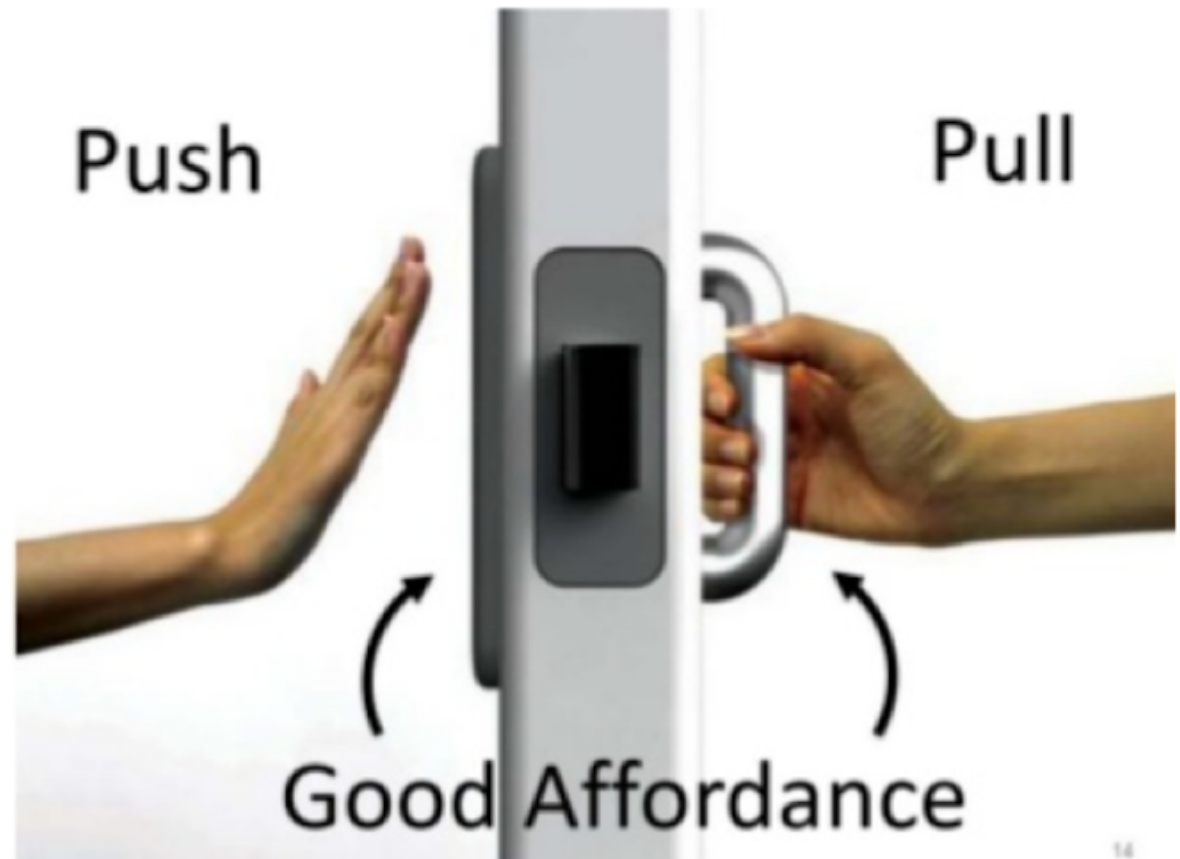
AFFORDANCE

L'affordance (Gibson, 1977) provoque une **interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur.**

En ergonomie, elle permet de **rendre l'utilisation d'un objet ou d'un service « intuitive ».**

Une bonne affordance combine :

- l'utilité
- l'utilisabilité
- l'acceptabilité



AFFORDANCE

Parfois, les utilisateurs développent d'autres usages non prévus par les concepteurs :

★★★★★ il y a 12 minutes NOUVEAU
Россия не освобождает Украину. Россия атаковала беззащитных мирных жителей. Россия будет убивать своих украинских соседей, убивают женщин и младенцев. Вы убийцы в руках Путина. у тебя руки в крови!!!!

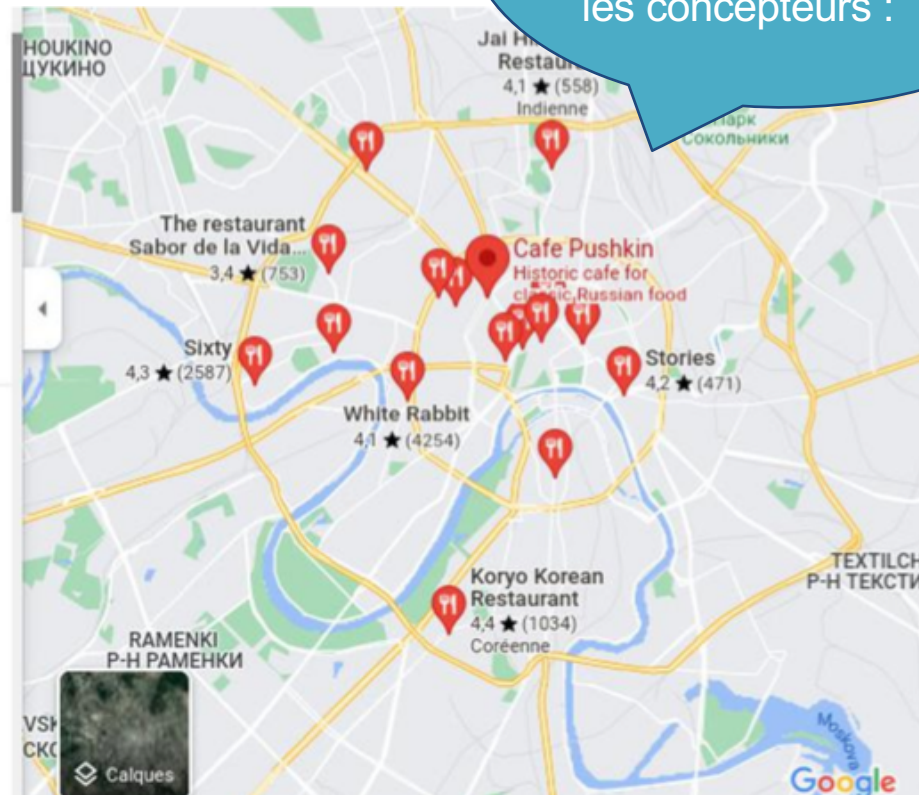
8

Partager

A Ann
3 avis

★★★★★ il y a 3 heures NOUVEAU

#STOPWARINUKRAINE
dziewczynka ze zdjęcia miała 11 lat, 27.02.2022 została rozstrzelana w Kijowie razem z rodzicami przez rosyjskich żołnierzy. Giną ludzie tacy jak Wy, giną niewinni cywile.
Rosjanie! Zatrzymajcie to szaleństwo. Otwórzcie oczy!



BUT informatique - semestre 2

POURQUOI FAIRE DE L'ERGONOMIE ?



Comment le client a exprimé son besoin



Comment le chef de projet l'a compris



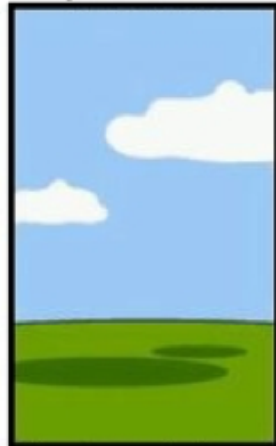
Comment l'ingénieur l'a conçu



Comment le programmeur l'a écrit



Comment le responsable des ventes l'a décrit



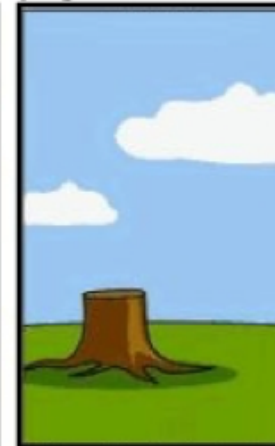
Comment le projet a été documenté



Ce qui a finalement été installé



Comment le client a été facturé



Comment la hotline répond aux demandes



Ce dont le client avait réellement besoin

POURQUOI FAIRE DE L'ERGONOMIE ?

L'ergonomie des réseaux sociaux :

Comment les plateformes de réseaux sociaux ont-elles mis à profit les travaux en ergonomie cognitive ?



COMMENT ? La démarche ergonomique



Quels outils ?

Analyse des besoins client

Persona
Parcours utilisateur
Entretiens
Benchmark/ analyse de l'existant
Analyse quanti

Conception

Charte	Prototypage
Google Material Design	FIGMA
Unsplash	ADOBE XD
Flaticon	Sketchup
Colors	Marvelapp
Pixabay	
Storyset	

Tests utilisateurs

Google Analytics	Hotjar
AT Internet	MouseFlow
Mixpanel	Contentsquare
Segment	Tests utilisateurs in situ

1

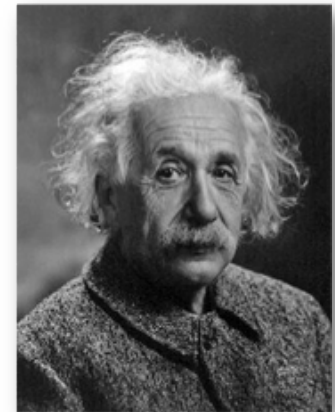
Savoir appréhender le marché dans lequel évolue l'entreprise. Identifier les cibles et les problèmes à résoudre.

À partir de vos recherches documentées et de vos sessions de brainstorming, restituer un état complet du marché, des différents acteurs, et différentes cibles **dans un cahier des charges**

Elle devra être composée de :

- Création de personas types
- Création de scénario / de parcours utilisateurs actuels
- Réalisation d'une analyse de l'existant

Si j'avais une heure pour résoudre un problème, je passerais cinquante-cinq minutes à définir le problème et seulement cinq minutes à trouver la solution. » Albert Einstein



2

IDÉATION

À partir de votre connaissance du marché et des cibles, et après avoir identifié les personas, imaginez les fonctionnalités que vous allez proposer au client.

- Brainstorming individuel et en équipe sur le nouveau service digital
- Concevoir l'arborescence de ce nouveau service
- Définir les fonctionnalités et imaginer les parcours utilisateurs

Si j'avais demandé aux gens ce qu'ils voulaient, ils m'auraient dit des chevaux plus rapides.

Henri Ford



3

PROTOTYPAGE DU SERVICE

Les designs doivent être adaptés aux formats standards smartphones. Utilisez le logiciel **FIGMA**

Ne craignez pas la perfection vous ne l'atteindrez jamais.
Salvador Dali



OBJECTIFS

1

SAVOIR ADOPTER UNE DEMARCHE Ux

Empathie, Parcours utilisateurs...

2

SAVOIR FAIRE UNE ANALYSE DES BESOINS

Benchmark, SWOT, Synthèse, Entretien, Étude

3

SAVOIR RENTRER DANS UN PROCESSUS D'IDÉATION

Brainstorming, Prototypage des idées, Wireframing

4

SAVOIR METTRE EN ŒUVRE LES TECHNIQUES DE PROTOTYPAGE

Technique Ux, Qualité du prototype et de la navigation

5

SAVOIR PRÉSENTER SON PROJET

Argumentation, clarté et qualité de la présentation