

cours #1



Initiation UX - 45'

Une app cool

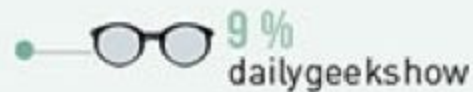
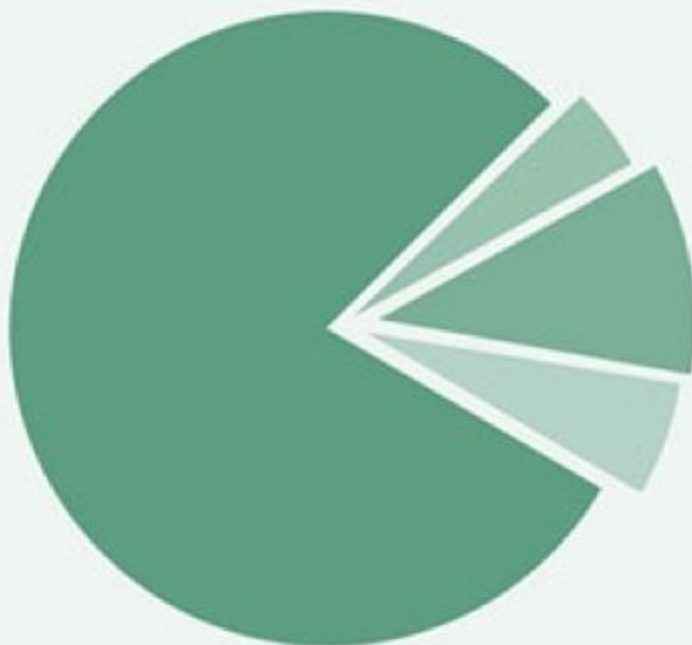
Une app burk

5'

**Vous n'êtes
pas seul
10'**

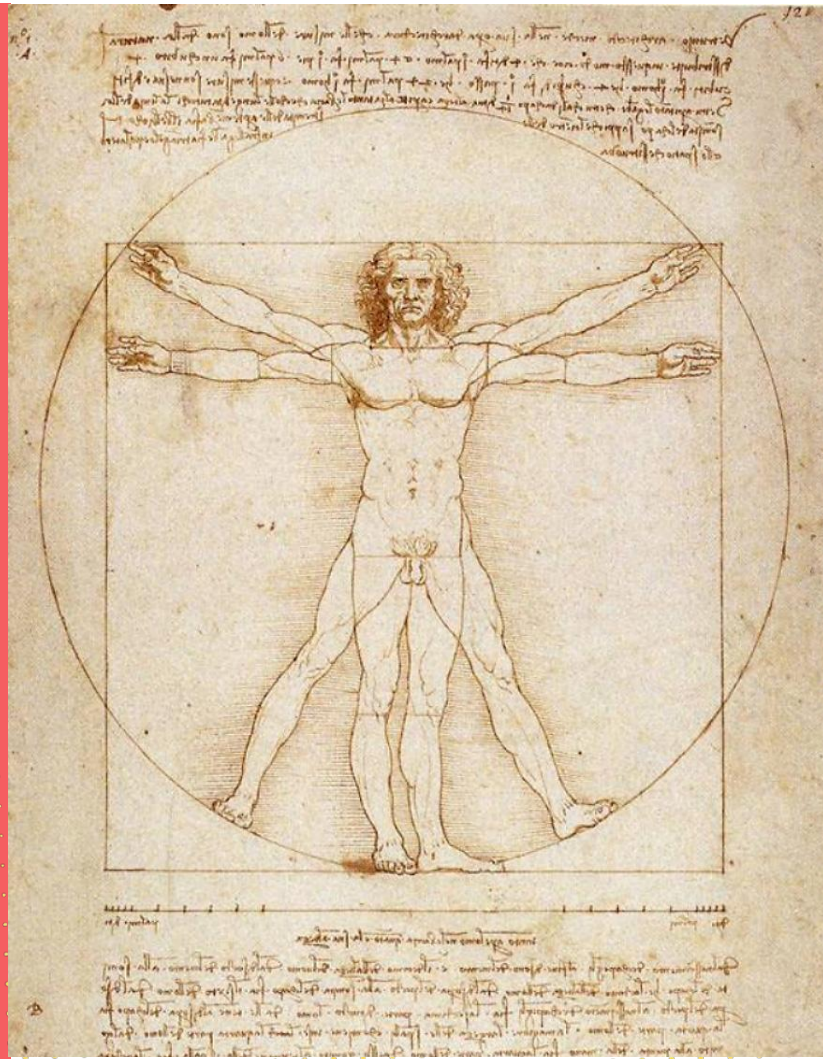
Lister les métiers
avec lesquels vous serez
amenés à travailler

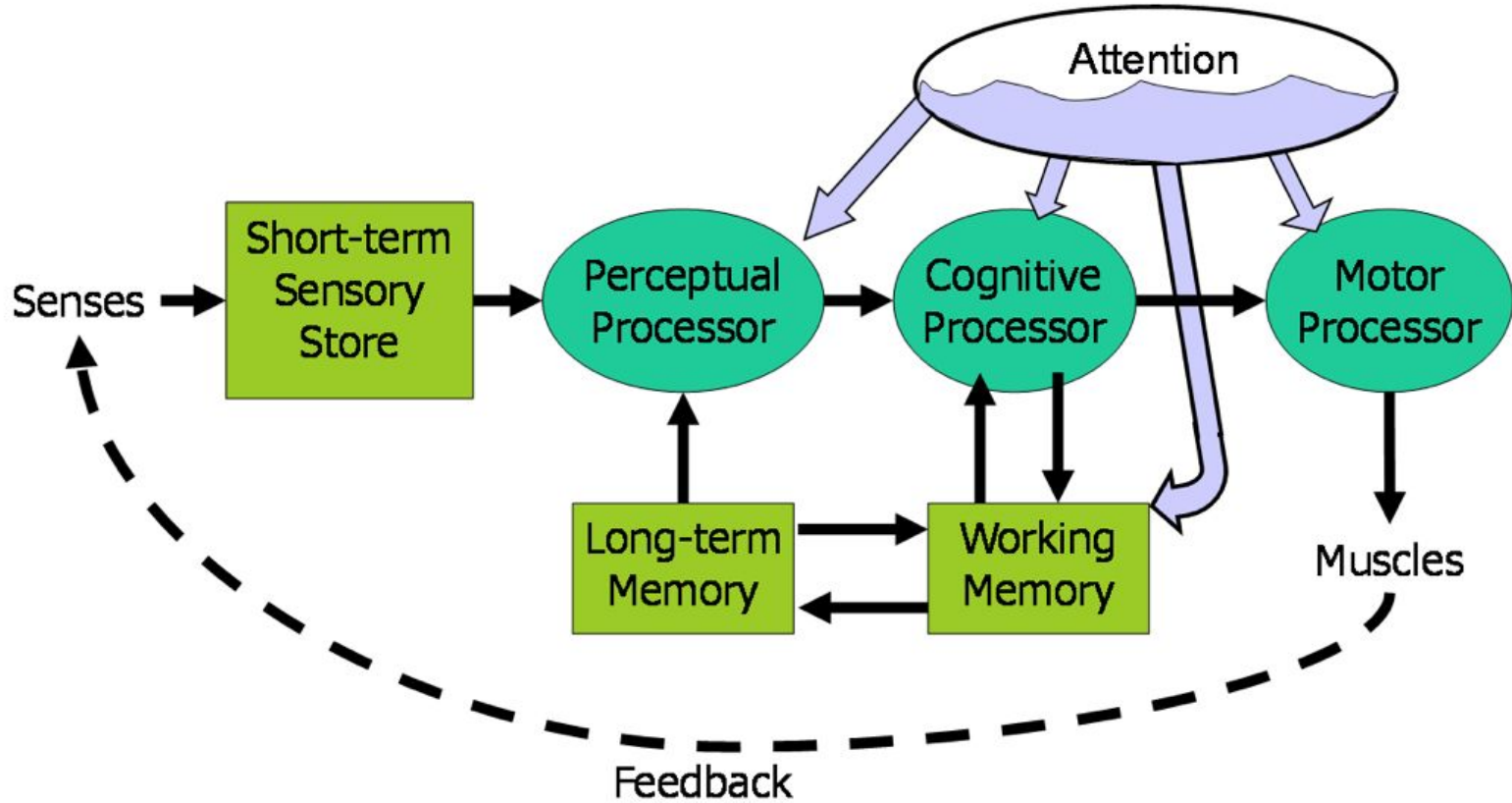
DÉVELOPPEUR WEB



- **Performances humaines**
- **Expérience utilisateur**
- **Utilisateur**

Les performances humaines 10'





*Model Human Processor — Stuart K. Card,
Thomas P. Moran & Allen Newell*

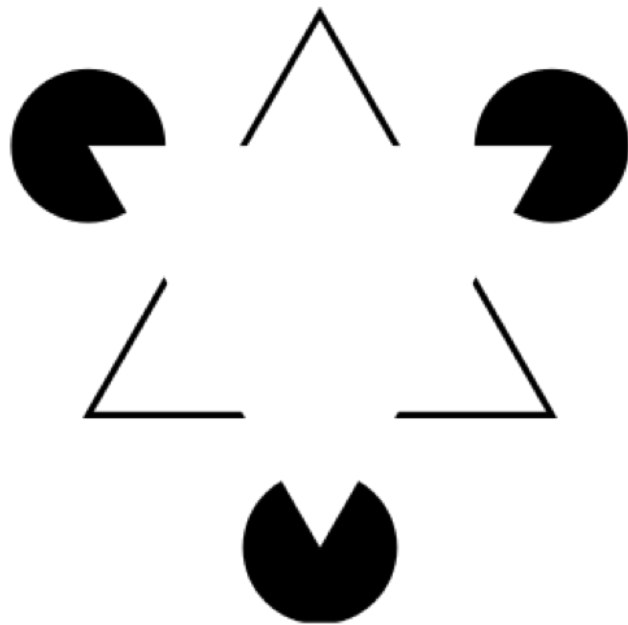
La fusion perceptuelle

Deux stimuli reçus durant le même cycle sont **perçus comme un seul**.

Si je presse une touche et qu'un caractère s'affiche instantanément (i.e. durant le même cycle de perception), alors c'est « **à cause de mon action** ».



La perception descendante



Motif de Kanizsa — Gaetano Kanizsa 1955

Effet Stroop

JAUNE	BLEU	ORANGE
NOIR	ROUGE	VERT
VIOLET	JAUNE	ROUGE
ORANGE	VERT	NOIR
BLEU	ROUGE	VIOLET
VERT	BLEU	ORANGE

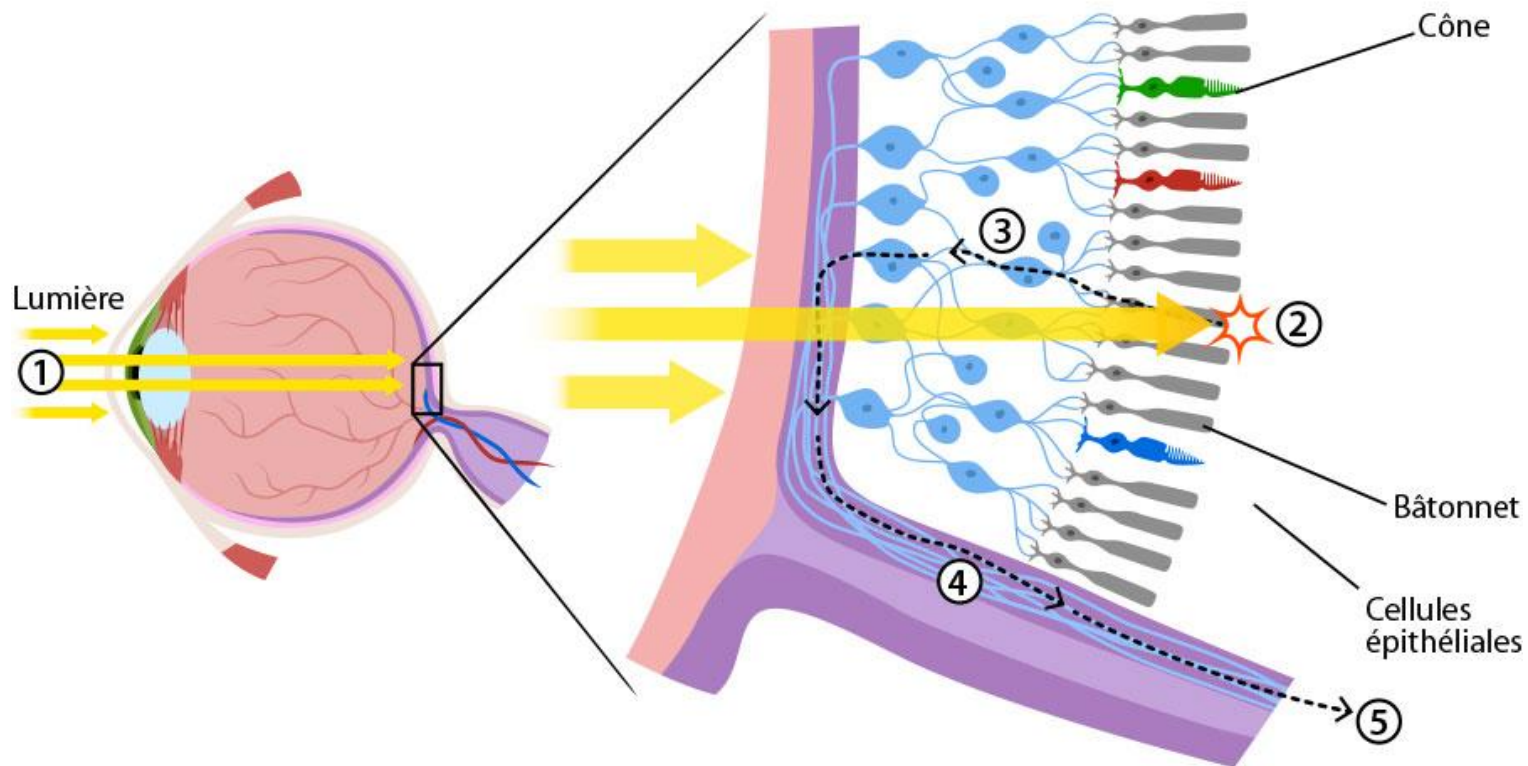
Il est plus facile de mémoriser des groupe de 3-4 lettres.

Exemples :

- Numéro de téléphone : **06 77 87 34 90**
- Plaque d'immatriculation: **DS - 432 - AZ**
- Acronyme : **SARL**

Ceci a une conséquence importante sur la mémorabilité des interfaces.

Les couleurs



**Expérience
utilisateur
10'**

USABILITY



HEARD OF IT?

memegenerator.net

Reprenons au début

ERGONOMIE

La mise en oeuvre des connaissances scientifiques relatives à l'homme et nécessaires pour **concevoir des outils, des machines et des dispositifs** qui puissent être utilisés par le plus grand nombre avec le maximum de **confort, de sécurité et d'efficacité.**

SELF - 1988



Reprenons au début

UTILISABILITÉ

Le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec **efficacité, efficience et satisfaction**, dans un contexte d'utilisation spécifié.

ISO 9241-11

Reprenons au début

UTILISABILITÉ

Simplicité d'apprentissage

Efficacité

Efficiency

Mémorabilité

Erreurs

Satisfaction

Reprenons au début



Reprenons au début



Reprenons au début



Reprenons au début



Reprenons au début



Reprenons au début



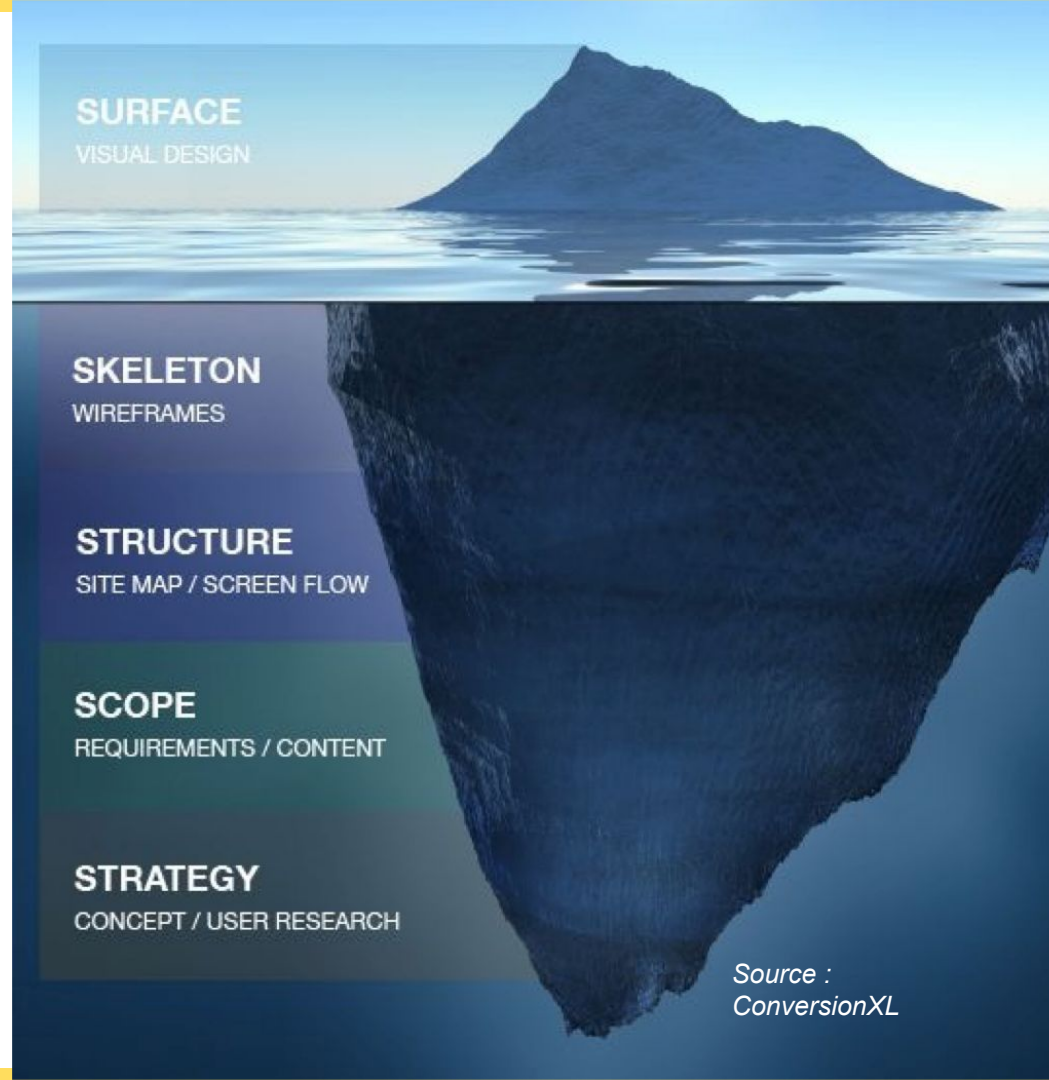
L'expérience utilisateur

INTERFACE UTILISATEUR

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

EXPÉRIENCE
UTILISATEUR

INTERFACE
UTILISATEUR



L'expérience utilisateur

All aspects of the end-user's interaction
with the company, its services, and its products.

Nielsen-Norman Group

Utilisateurs 5'



L'utilisateur

Vous n'êtes pas (forcément) l'utilisateur.

L'utilisateur

L'utilisateur a tendance à se blâmer pour les erreurs commises à cause d'une mauvaise interface.

L'utilisateur

L'utilisateur a **toujours** raison

Interview & test utilisateurs



Interview & test utilisateurs

- Préparer ses questions
- Poser des questions ouvertes
- Replacer l'utilisateur dans des cas d'usage (utiliser des exemples, des comparaisons, etc.)
- Éviter d'apposer votre filtre de designer (noter exactement les propos de l'utilisateur)
- Ne pas émettre de jugement personnel
- Adapter la durée au besoin et à utilisateur (max 1H)
- Ne pas lire ses questions pendant l'interview (savoir quelles informations on attend et suivre la pensée de l'utilisateur)

vous êtes nos usagers

Après chaque cours,
un court questionnaire :

bit.ly/aetmcours1