

Design d'expérience utilisateur

alex *et* manon

restitution
analyse UX



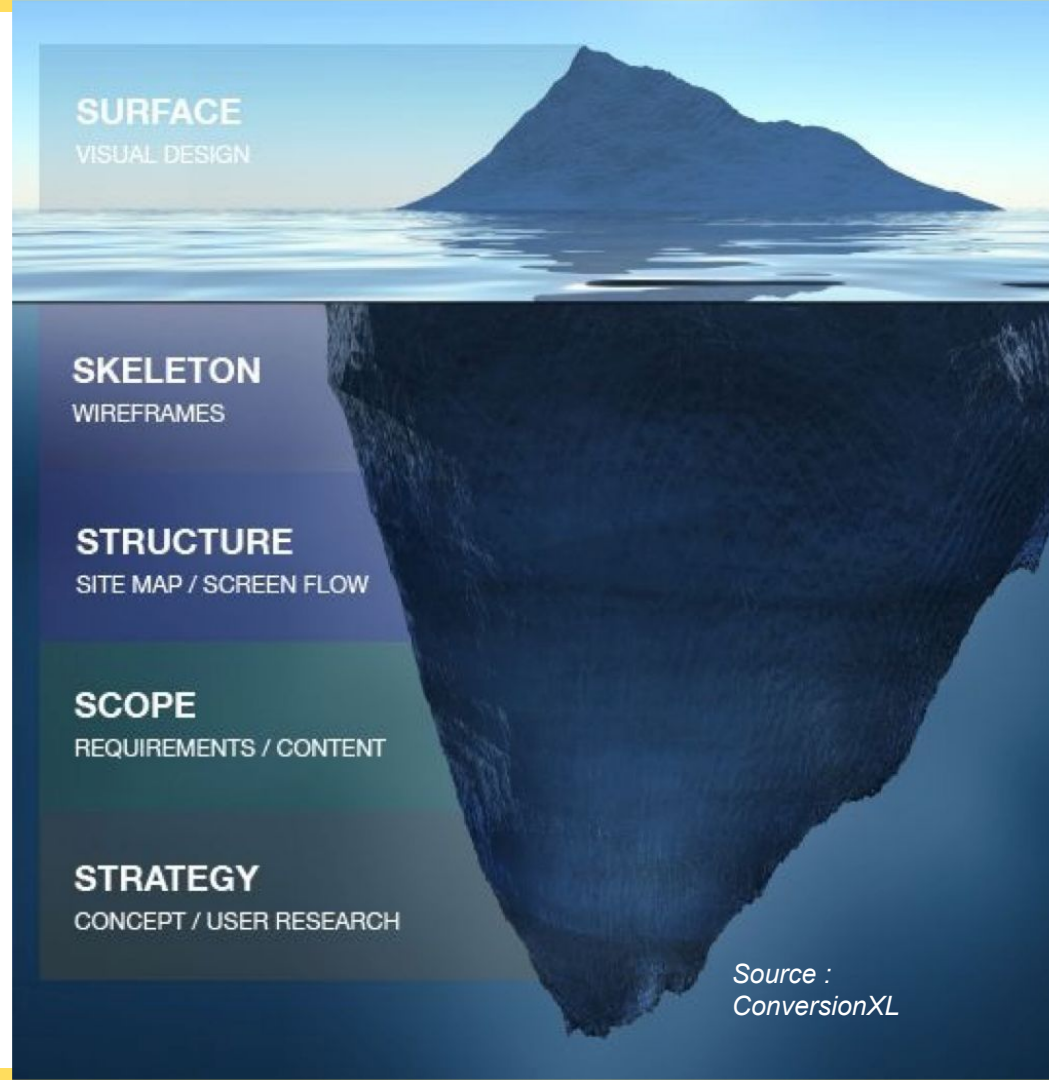
UX ?

L'expérience utilisateur



DESIGN
EXPÉRIENCE
UTILISATEUR

DESIGN
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



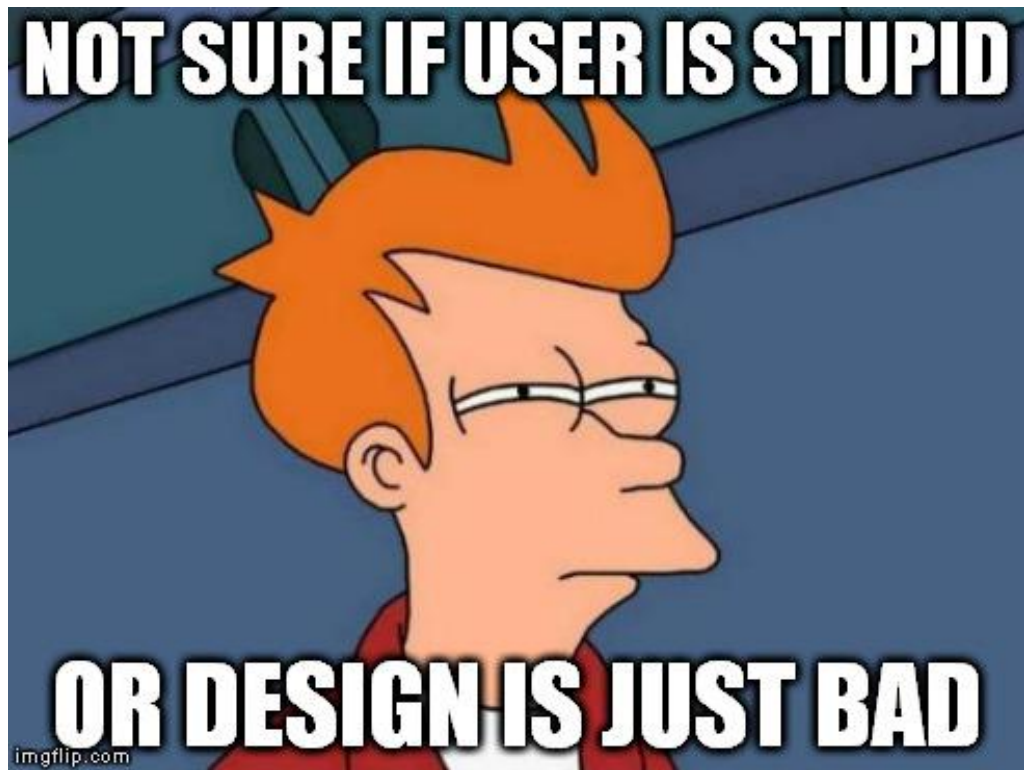
L'utilisateur

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

L'utilisateur

L'utilisateur a **toujours** raison

L'usager



L'utilisateur

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



Norman's door

Dessiner une porte qui offre
une bonne expérience utilisateur

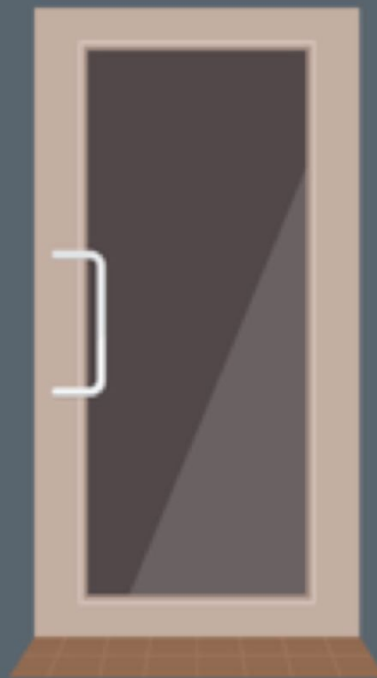


à vous !

Push



Pull



Real life UX

L'utilisateur

Comment en tant que designer
pouvons-nous éviter les erreurs ?



Takako Kimura

28 ans, professeur d'Histoire à Kyoto

Apprendre toujours plus et partager mes connaissances.

Assise numérique
Expertise dominante
Fréquence d'usage

Takako est une jeune femme qui enseigne l'Histoire dans un collège et travaille la passionnée.
Pour la première fois, elle et son compagnon Haru vont aller visiter Paris. Pour réserver leurs billets d'avion et un hôtel sur Internet, Takako a choisi le 5 au 19 juillet car elle sera en congés et elle avait très envie de voir le juillet.
Elle a acheté un guide de voyage pour préparer des visites. Pendant la préférence utiliser une application sur son iPhone car le guide imprimé est lourd à transporter.

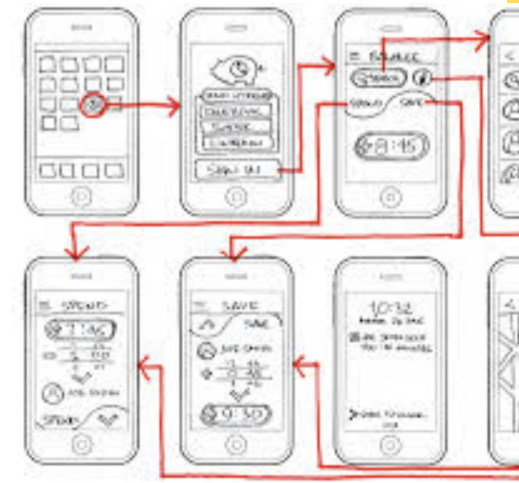
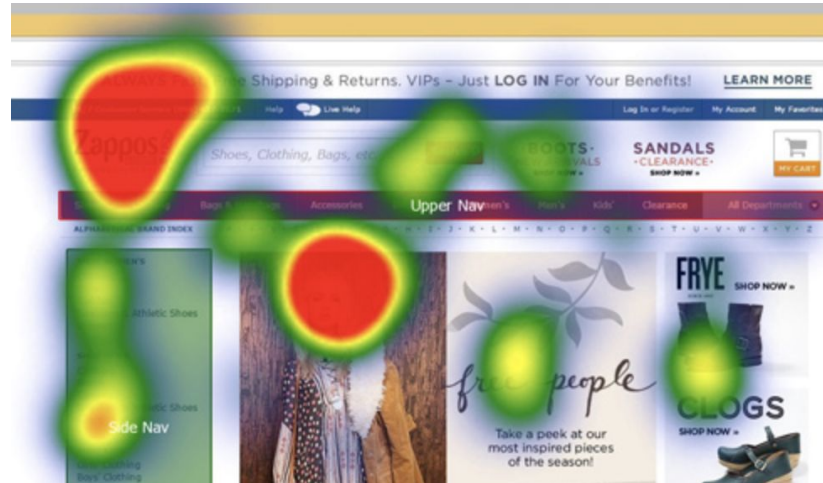
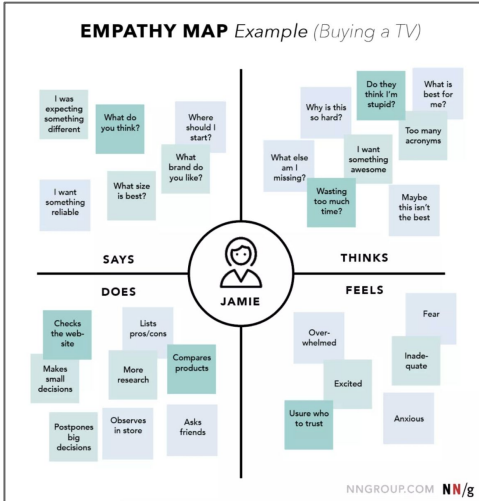
Buts clés

- Visiter tous les lieux historiques de Paris.
- Faire certaines visites avec un guide qui parle le japonais.
- Trouver des informations détaillées sur l'Histoire des lieux, des personnages etc.
- Conserver des traces de ses visites pour les présenter à ses élèves.

Personnalités

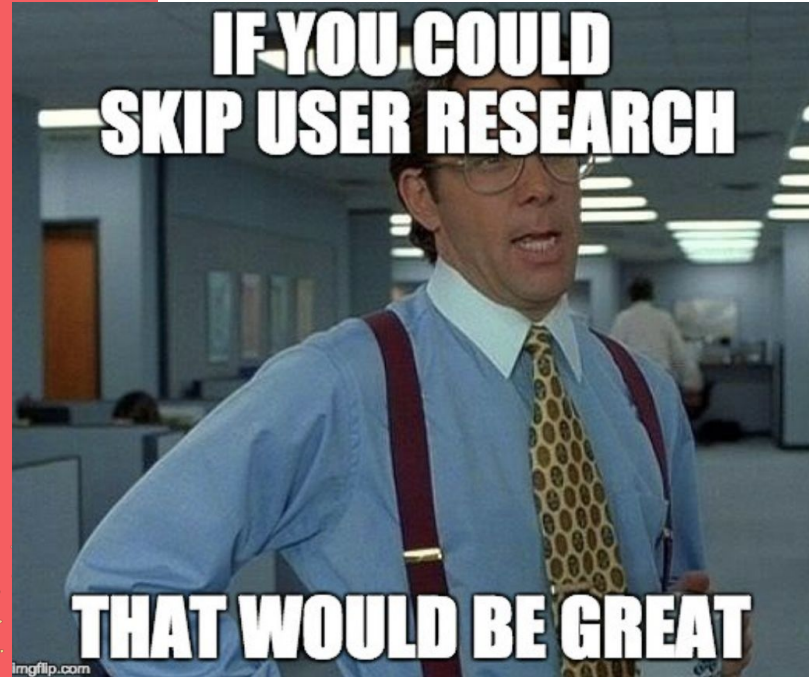
- Curieuse, patiente et précise.
- Accorde de l'importance à la technique des choses.
- Achète rarement des choses sur son iPhone.

source : <https://www.flickr.com/photos/sharibisami/799215216>



LIRE PLUS

Personas



Personas

Les personas sont des outils d'aide à la conception et de communication.

Ils permettent à l'équipe de conception de rester centrée sur les utilisateurs finaux

[LIRE PLUS](#)

Personas

- > Synthétiser les idées
- > Partager une vision commune des utilisateurs
- > Générer de l'empathie pour des utilisateurs
- > Faciliter les décisions dans la conception d'un produit.

[LIRE PLUS](#)

Michaël
Trader



Buts :

- Aller vite ;
- S'amuser.

Marie
Mère de 2 enfants



Buts :

- Être en sécurité ;
- Être confortable.

Paul
Plombier



Buts :

- Transporter des grosses charges ;
- Être fiable.

Michaël
Trader



Marie
Mère de 2 enfants



Paul
Plombier





Drew

Influencer

ABOUT

👤 Age 25-34

💰 \$50K-75K

💻 High Tech Proficiency

EVENT ATTENDANCE ATTRIBUTES

Frequent event go-ers (monthly), tend to be very early planners, and more likely to travel regionally or nationally for an event, tend to go to trending events only.

EVENT INFLUENCERS



MOTIVATIONS

Motivated to find new things to do and share them with network, having influence, being the first to know about something and getting tickets right away.

CORE NEEDS

Finding events on social media and being able to easily share them. Being able to see trending events that will up their klout. Also getting notifications of on-sale so they can be the first to get tickets.

PAIN POINTS

Finding the time to attend events and staying on budget.

39%

Total Universe GTV

12

Events per month

*GTV Calculated based on # of Users x Frequency of Events.
Based on a study conducted with 115 participants.

- > Choisir un site web
 - > Identifier 2 personas principaux
et en créer une fiche synthétique
-

à vous !

20' - Groupes 2

C'est parti !

