

alex *et* manon

concepteurs d'application mobile

# ALEX ET MANON

DEPUIS MARS 2016



et



2010  
Erasmus - Pologne -  
Impression manuelle

2013 - Promo 2  
DSAA Design graphique

2014  
Freelance

2012  
CREPUQ - Université de  
Montréal

2013  
Université Lille 1

2014  
Fettle (EuraTechnologies)

2015  
Freelance

# GENÈSE DU STUDIO



The Jeubosse website homepage features a banner with the text "Et si je prenais plaisir à chercher un emploi ?" and a button "JE REJOINS LA TRIBU JEUBOSSE !". Below the banner, there is a testimonial: "Chercher un emploi relève souvent de la traversée du désert... Pour que ta recherche d'emploi ne soit plus un parcours long et solitaire, rejoins-la tribu et découvre ton expérience Jeubosse™ !". To the right, a photo shows three people (Manon, Alex, and Sébastien) smiling and holding a large blue trophy that says "2<sup>ème</sup> PRIX + 3 semaines".

*Challenge Pole Emploi  
Happy Hacking Days*

# NOS VALEURS

- Utilisateur au centre de la conception
- Philosophie du partage (Open source)
- Réponse au plus proche du besoin
- Le client fait partie de l'équipe

# NOTRE MÉTHODOLOGIE

*Conception*

*Accompagnement*

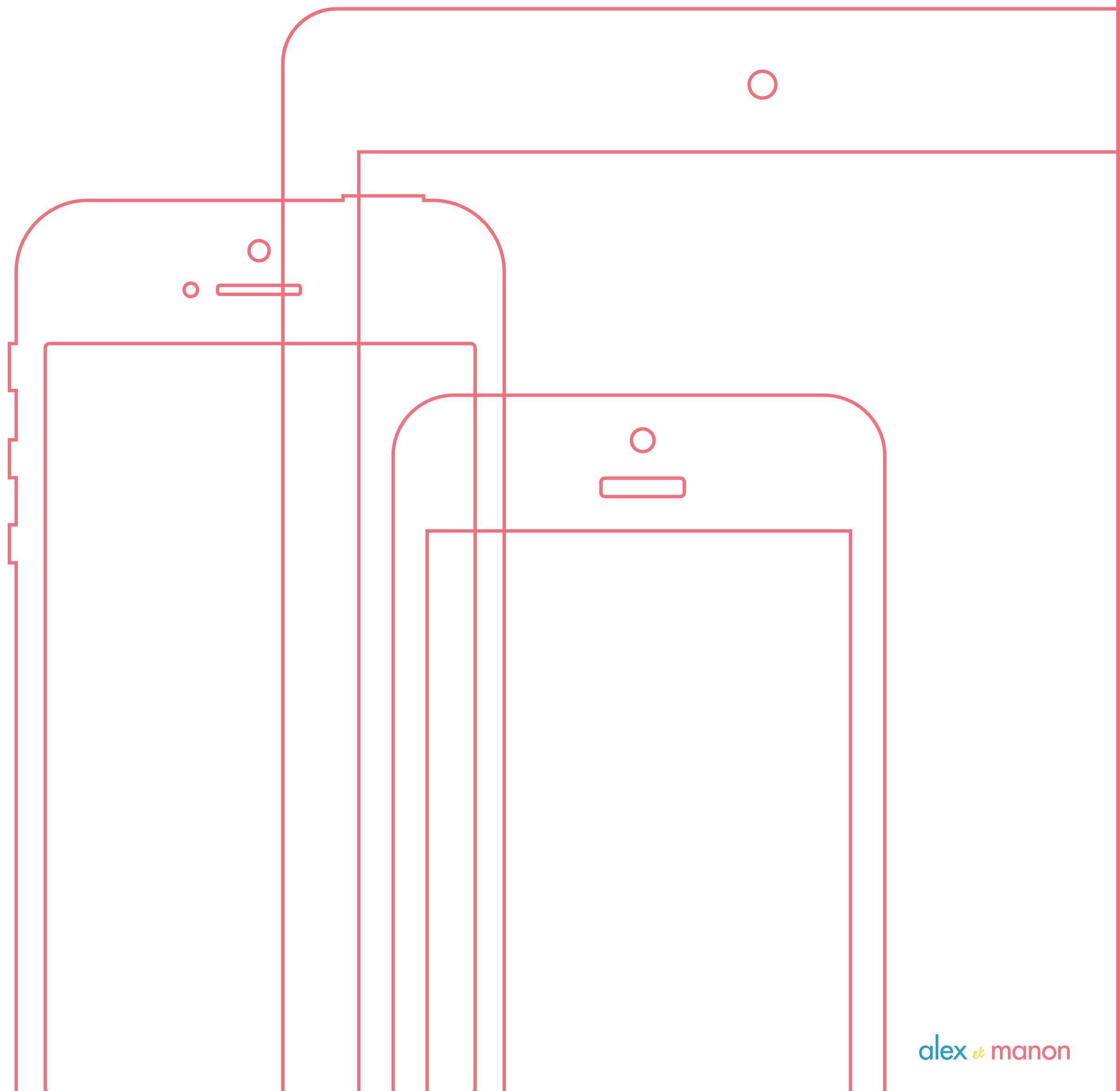
*Start-ups*

*et PME du nord de la France.*

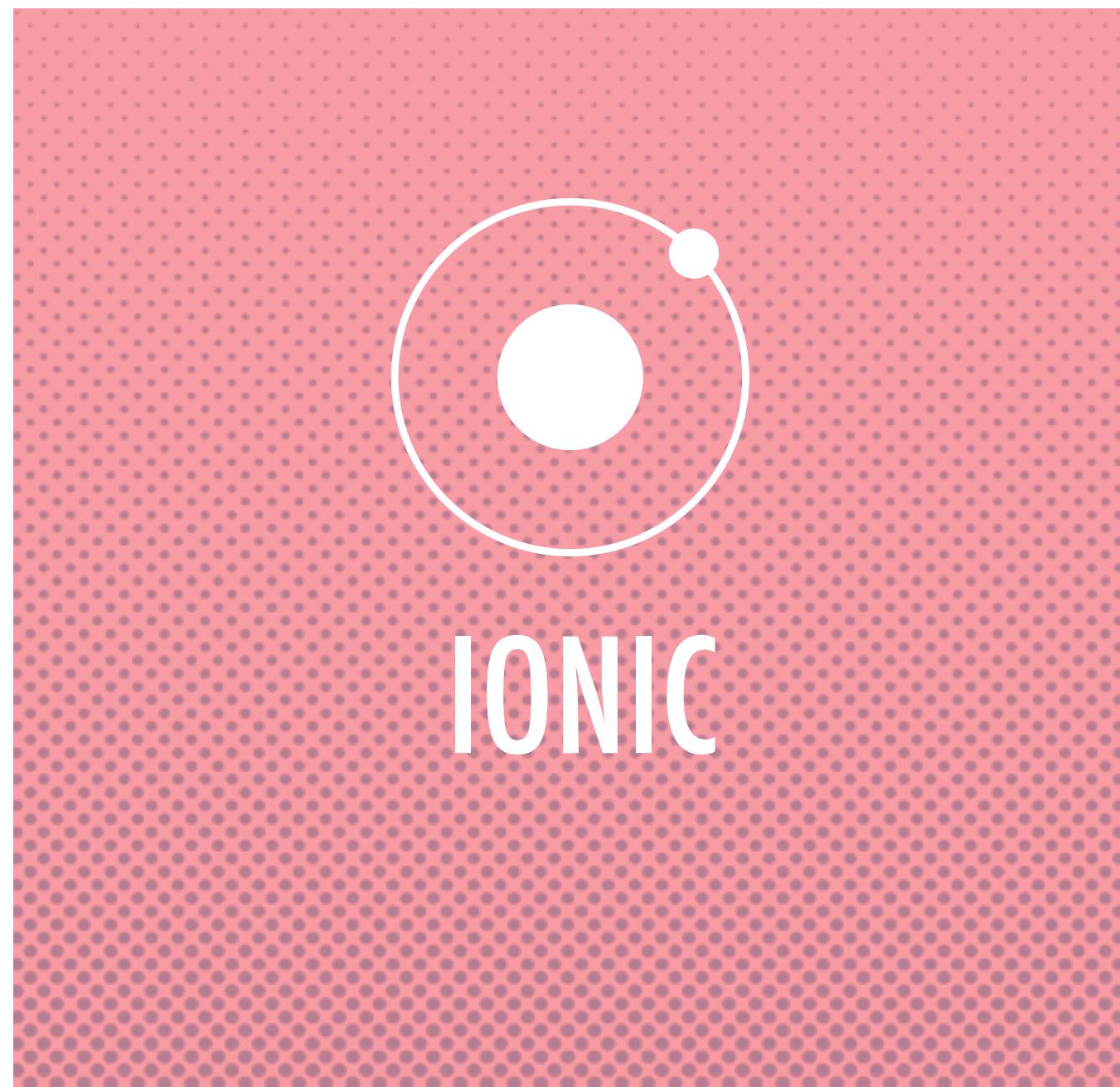
*Techno web*

*Découpage*

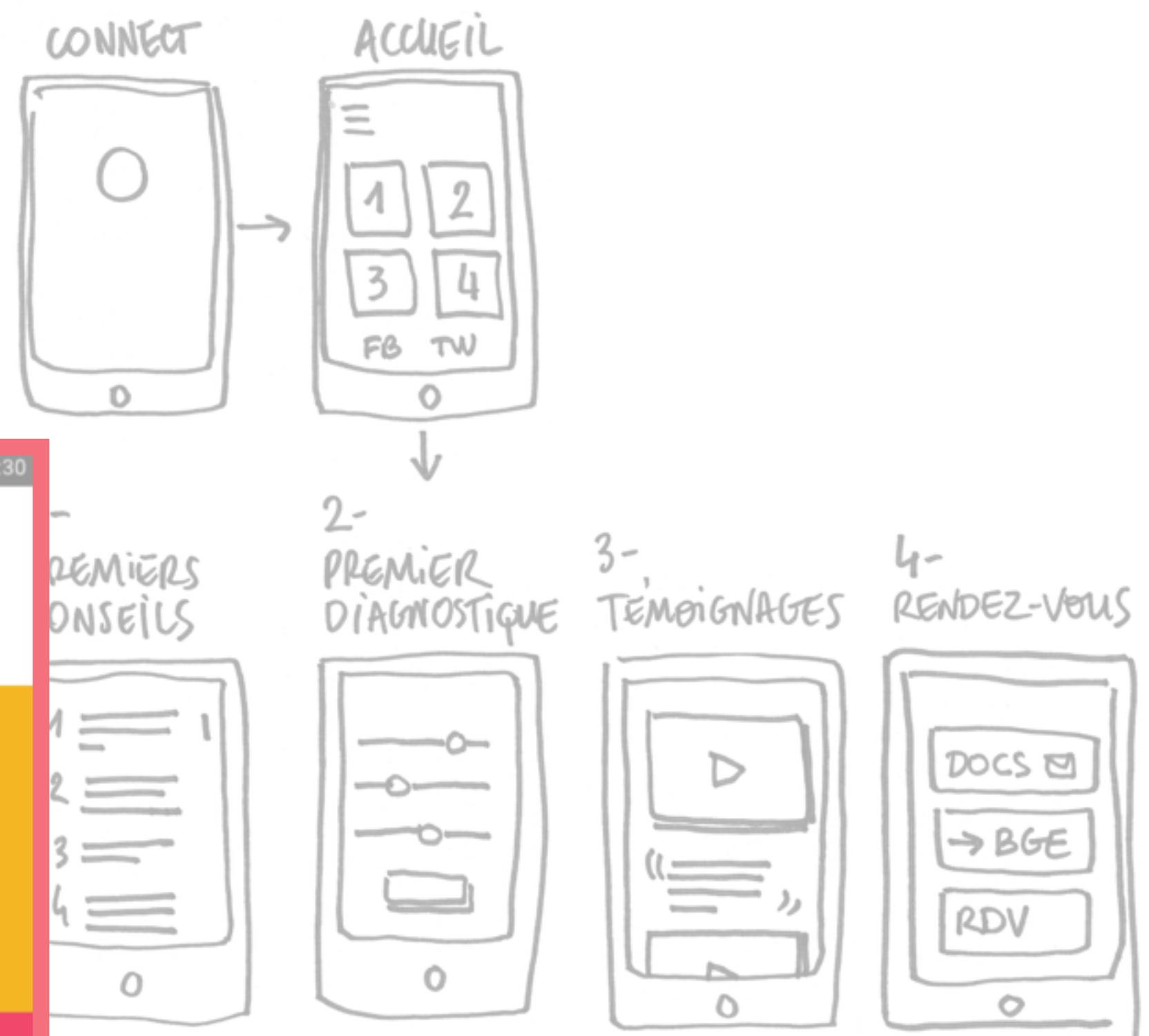
*= Maitrise des coûts et du temps*



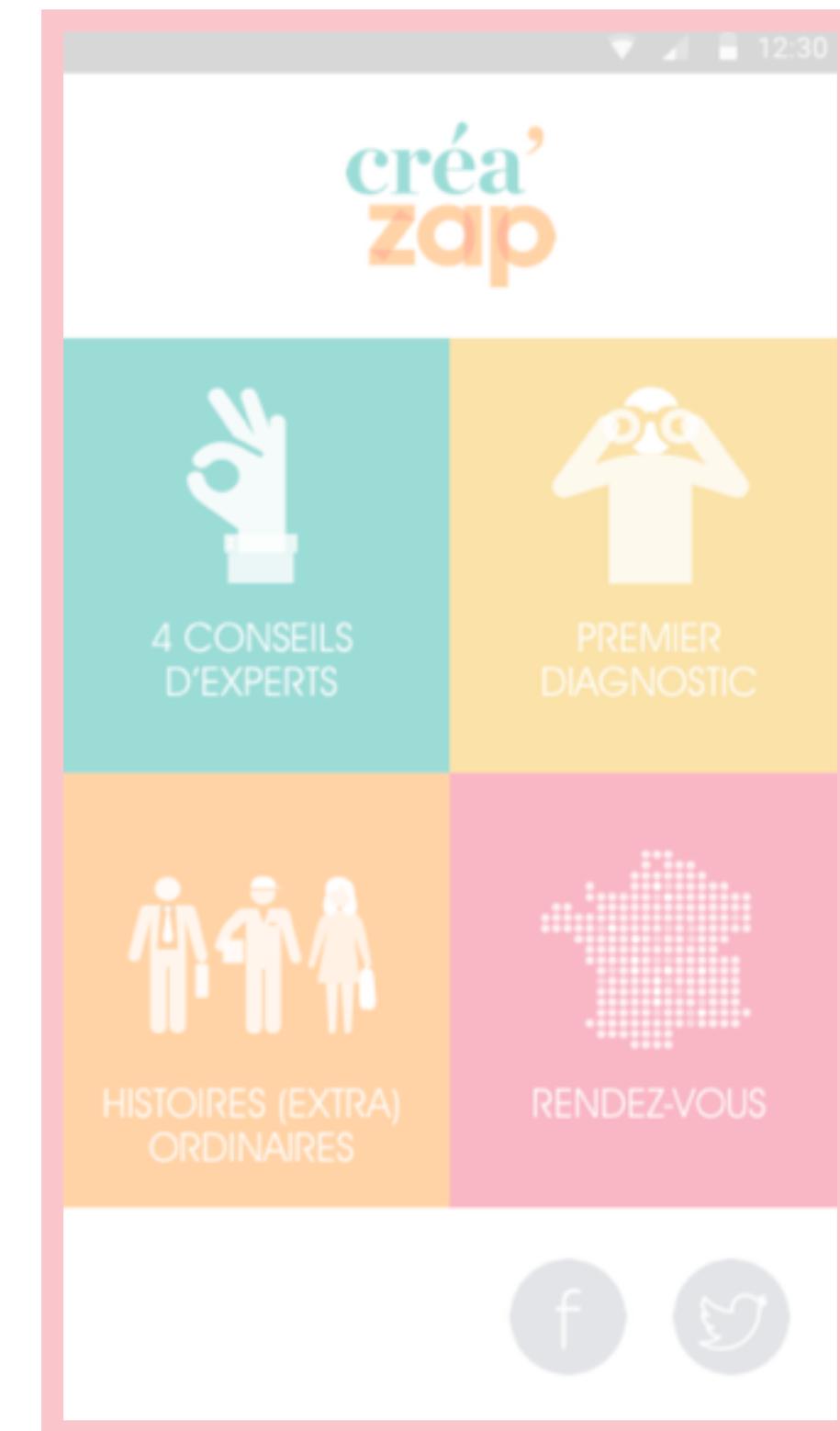
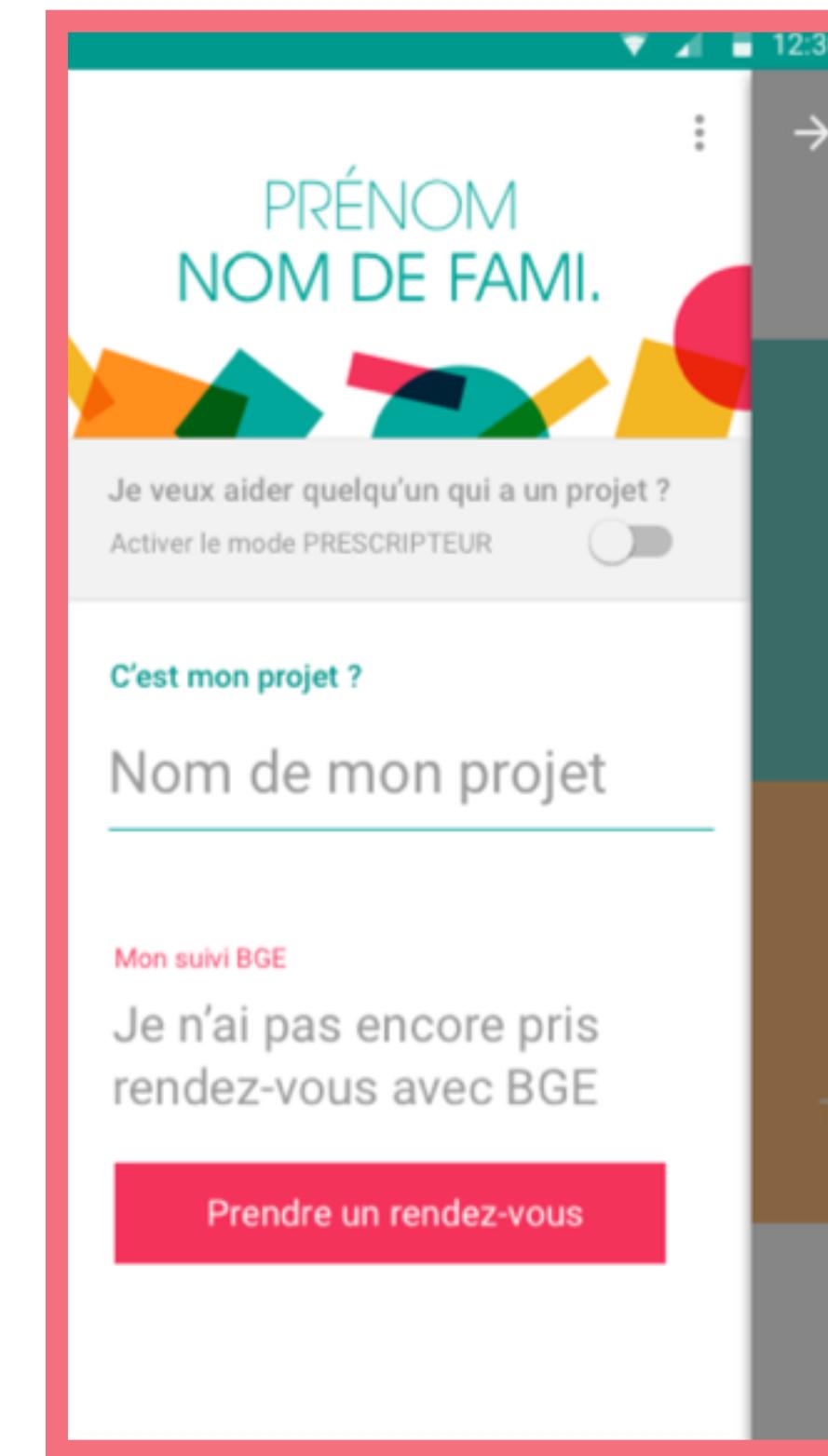
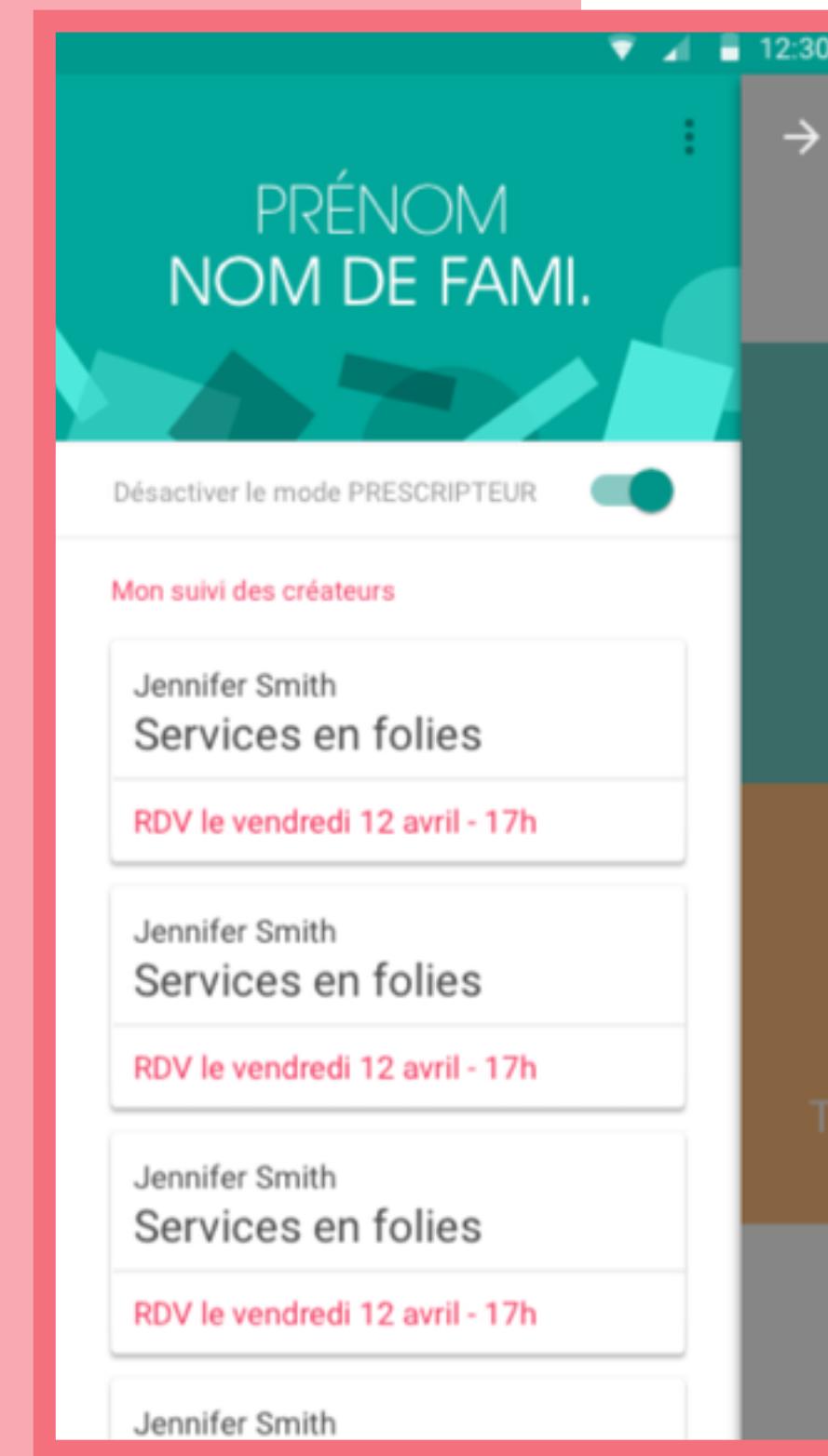
# NOS TECHNOLOGIES



# CAS D'ÉTUDE BGE - CRÉA'ZAP



# CAS D'ÉTUDE BGE - CRÉA'ZAP



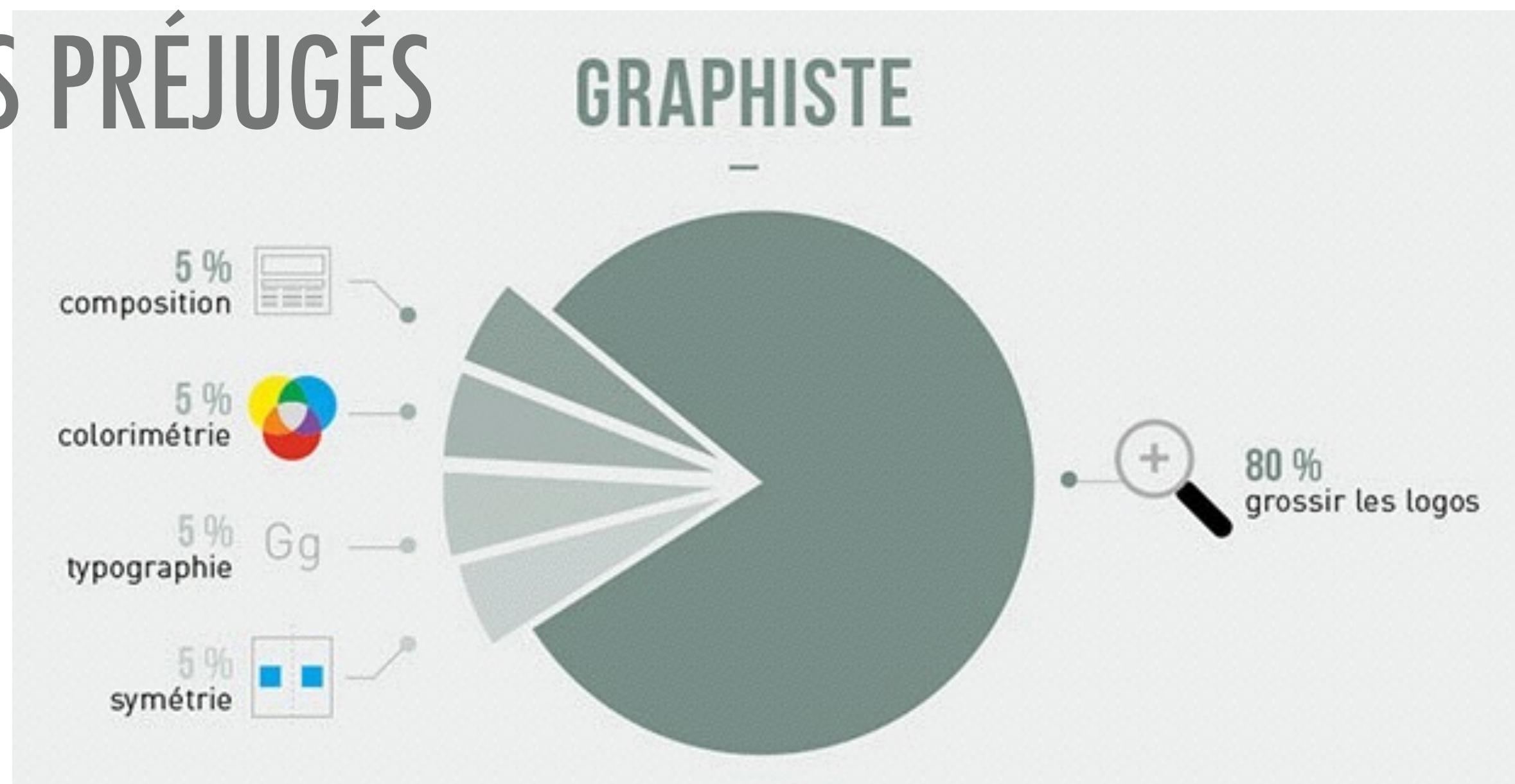


vous n'êtes  
pas seuls

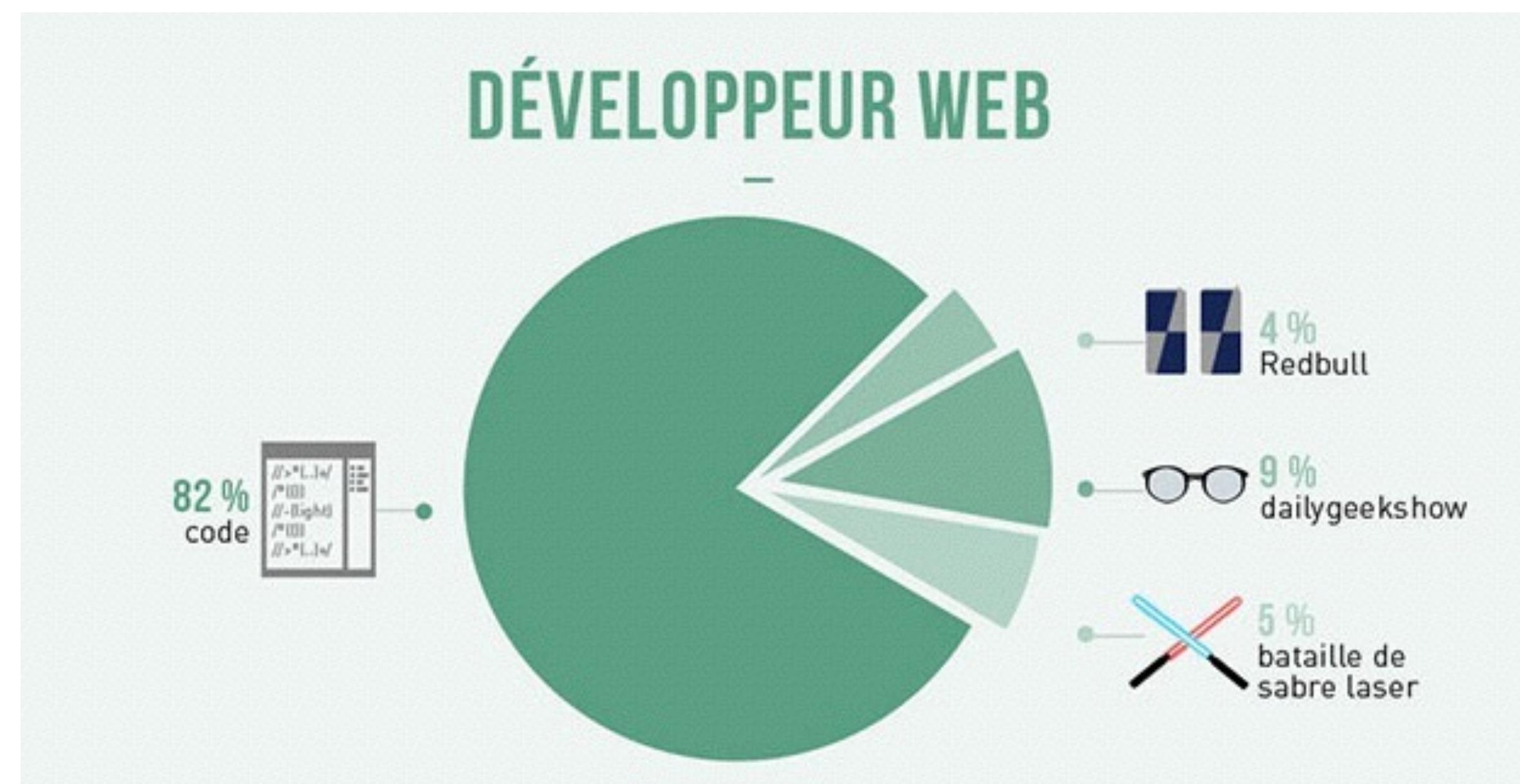


# NOUS AVONS DES PRÉJUGÉS

## GRAPHISTE



## DÉVELOPPEUR WEB



Source :  
Merci Alfred

# VOUS N'ÊTES PAS SEULS

Le designer graphique ne travaille jamais seul.

Comprendre le travail de l'autre, dépasser nos préjugés nous permet de travailler plus efficacement avec les autres.



user  
experience

user  
experience

DÉFINITIONS UX UI

# DÉFINITIONS

## 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



# DÉFINITIONS

## 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

# DÉFINITIONS

## Utilisabilité

- SimPLICITÉ D'APPRENTISSAGE
- EFFICACITÉ
- EFFICIENCE
- MÉMORABILITÉ
- ERREURS
- SATISFACTION

# DÉFINITIONS

## Simplicité d'apprentissage

Facilité avec lequel les utilisateurs prennent en mains l'interface.

## Efficacité

Capacité d'une personne, d'un groupe ou d'un système de parvenir à ses fins, à ses objectifs.

## Efficiency (syn. Rendement)

Capacité de produire le maximum de résultats avec le minimum d'effort, de dépense, d'énergie.

# DÉFINITIONS

## Mémorabilité

Facilité avec laquelle l'utilisateur se souvient du fonctionnement d'une interface après une période de non utilisation.

## Erreurs

Quantité et impact des erreurs commises par l'utilisateur.

## Satisfaction

Fait de donner à quelqu'un ce qu'il attend, ce dont il a besoin.

# DÉFINITIONS

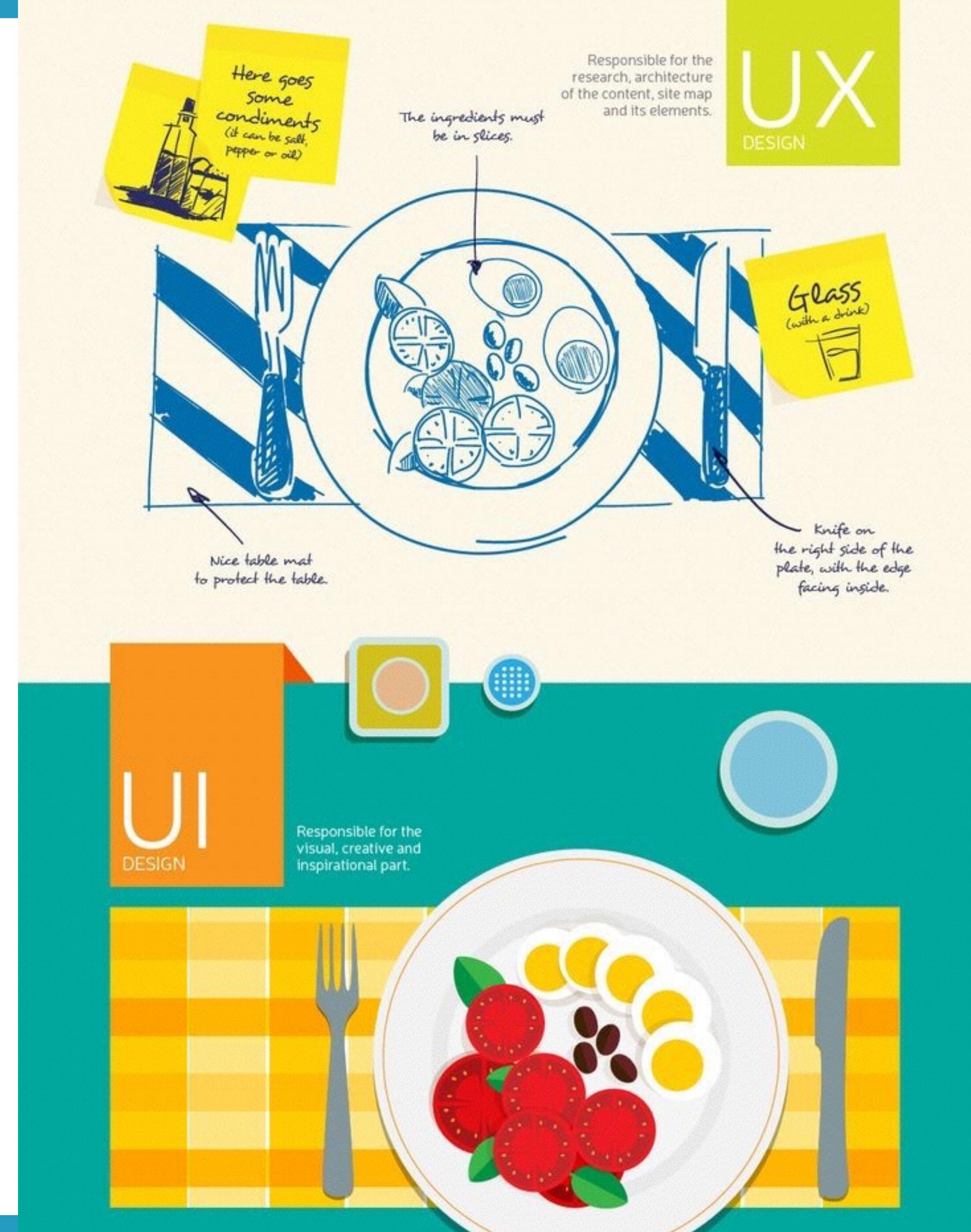
## User Experience

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

— Nielsen-Norman Group

A person's perceptions and responses that result from the use or anticipated use of a product, system or service.

— ISO 9241-210



Source :  
Wassai



**SURFACE**

VISUAL DESIGN

**SKELETON**

WIREFRAMES

**STRUCTURE**

SITE MAP / SCREEN FLOW

**SCOPE**

REQUIREMENTS / CONTENT

**STRATEGY**

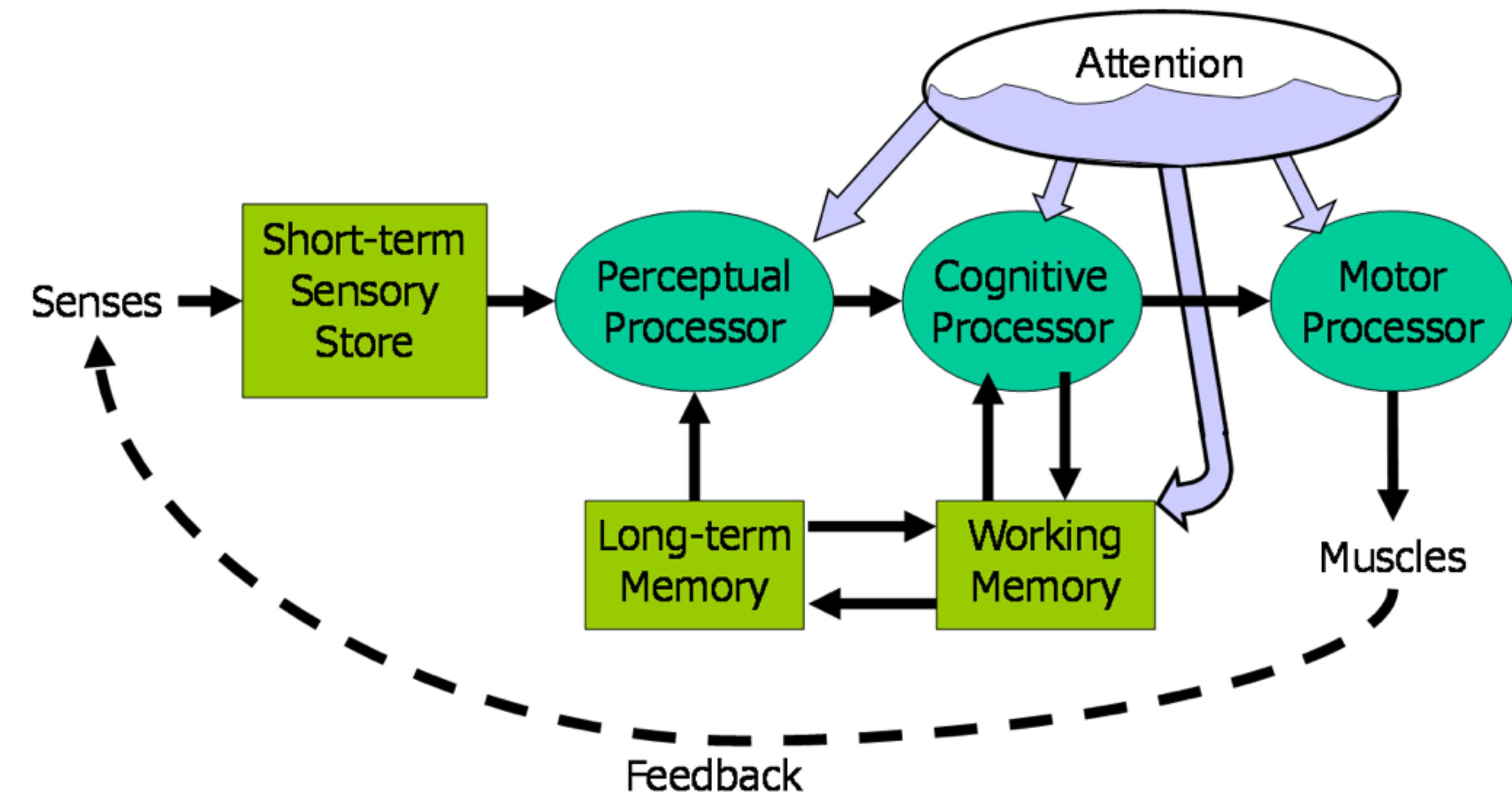
CONCEPT / USER RESEARCH

Source :  
ConversionXL

user  
experience

PERFORMANCES HUMAINES

# PERFORMANCES HUMAINES



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

# PERFORMANCES HUMAINES

Chaque processeur a un «cycle».

C'est le temps qui s'écoule en moyenne entre la réception d'un stimuli et la production d'un résultat.

Note : la durée d'un cycle peut varier d'un individu à l'autre et suivant les conditions (éclairage, bruit, fatigue, etc.)

# PERFORMANCES HUMAINES

Cycle	Durée
Perceptif	~100ms [50 - 200ms]
Cognitif	~70ms [30 - 100ms]
Moteur	~70ms [25 - 170ms]

# PERFORMANCES HUMAINES

## Fusion perceptuelle

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

Conséquences :

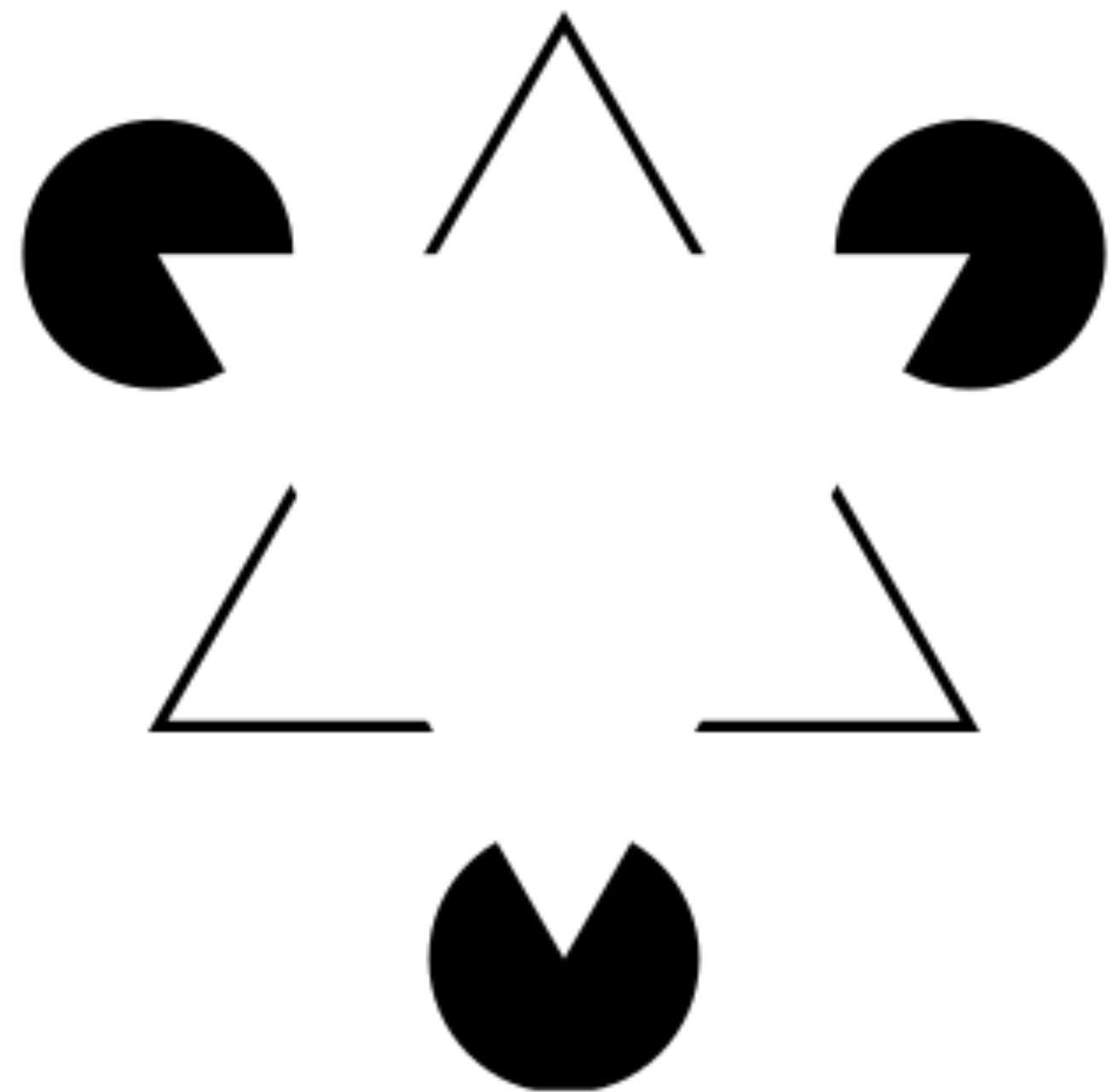
- Cinéma : 24 images par seconde = 42ms par image
  - C'est inférieur au cycle de perception moyen de 100ms, donc les images sont perçus comme « une seule »
- La réponse d'un ordinateur inférieur au temps de perception de l'utilisateur (eg. 100ms) donne l'impression d'instantanéité.

# PERFORMANCES HUMAINES

## Causalité induite par la fusion perceptuelle

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 ».

# PERFORMANCES HUMAINES



*Motif de Kanizsa — Gaetano Kanizsa 1955*

# PERFORMANCES HUMAINES

Notre perception est influencée par nos connaissances à priori.

On parle alors de **perception descendante**.

Nous utilisons le **contexte** (temporel, spacial, etc.) et notre **mémoire à long terme** pour donner du sens à ce que nous percevons.

# PERFORMANCES HUMAINES

La mémorisation et la perception passe par le regroupement de l'information.

Ces regroupements sont appelés mnèmes (*chunks* en anglais).

La mémoire de travail (*mémoire à court terme*) peut stocker  $7 \pm 2$  mnèmes (George A. Miller - 1956).



Mnemosyne - Déesse de la  
mémoire

# PERFORMANCES HUMAINES

Le regroupement en mnèmes est influencé par la présentation.

B M W I B M U S A O N G

W M B M B I A S U G N O

BMW IBM USA ONG

# PERFORMANCES HUMAINES

Il est plus facile de mémoriser des groupes 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.

# PERFORMANCES HUMAINES

L'attention peut se représenter par la métaphore de la **lampe de poche**. Tout ce qui est dans la lumière est perçue inconsciemment de manière incontrôlée.

# PERFORMANCES HUMAINES

La perception de deux stimuli du même type (eg. auditif, visuel, etc.) peut entraîner des **interférences** (effet *Stroop*).

# PERFORMANCES HUMAINES

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

# PERFORMANCES HUMAINES

La perception de la couleur passe par différents types de photorécepteurs :

- Les bâtonnets
  - Sensible à la lumière faible
- Les cônes (court, moyen ou long)
  - Sensible à la lumière forte

# PERFORMANCES HUMAINES

L'information est divisé en 3 canaux :

- Intensité
  - Cônes L/M et bâtonnets
- Différence rouge/vert
  - Cônes L/M
- Différence bleu/jaune
  - Cônes C/M/L

# PERFORMANCES HUMAINES

## Conséquences :

- Daltonisme (rouge/vert ou bleu/jaune)
- Aberrations chromatiques
- impossible d'avoir le focus sur le rouge et le bleu en même temps

user  
experience

NORMAN DOOR / L'USAGER

# L'USAGER

You n'êtes pas l'usager.

# L'USAGER

L'usager à toujours raison.

# L'USAGER

Il est donc essentiel de cibler et connaître l'usager de final afin de pouvoir concevoir une bonne interface et donc optimiser l'expérience utilisateur.

# L'USAGER

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

# L'USAGER



# L'USAGER

## Norman door

1. A door where the design tells you to do the opposite of what you're actually supposed to do.
2. A door that gives the wrong signal and needs a sign to correct it.

# L'USAGER

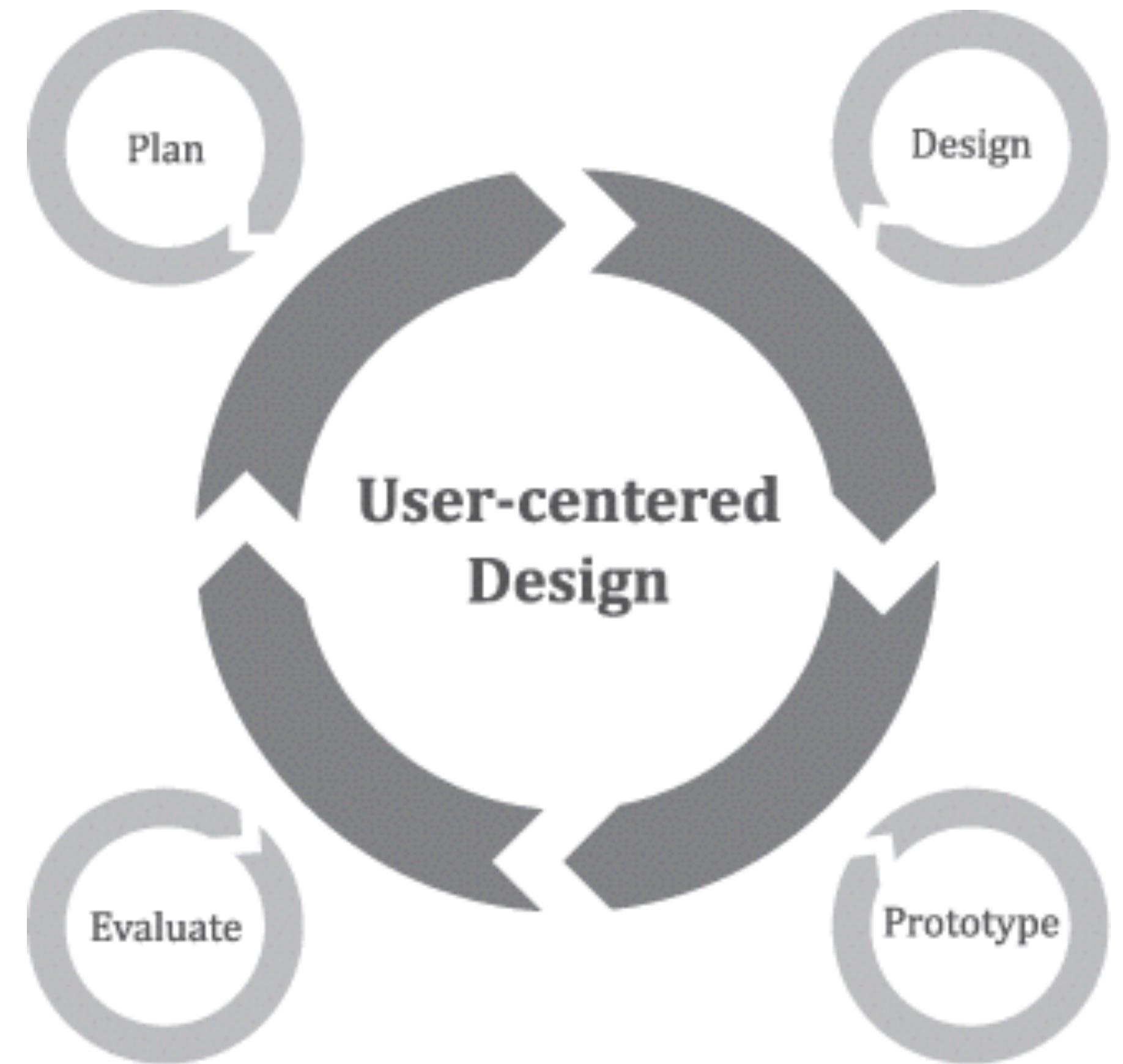
Le concept de la *Norman door* peut s'appliquer à tout type d'objets et par extension à tout type interfaces.

# L'USAGER

Pour adresser ce genre de problèmes il est important de placer l'usager au centre de la conception.

On parle alors de **conception centrée sur l'utilisateur** ou **User-centered design**.

# L'USAGER



# L'USAGER

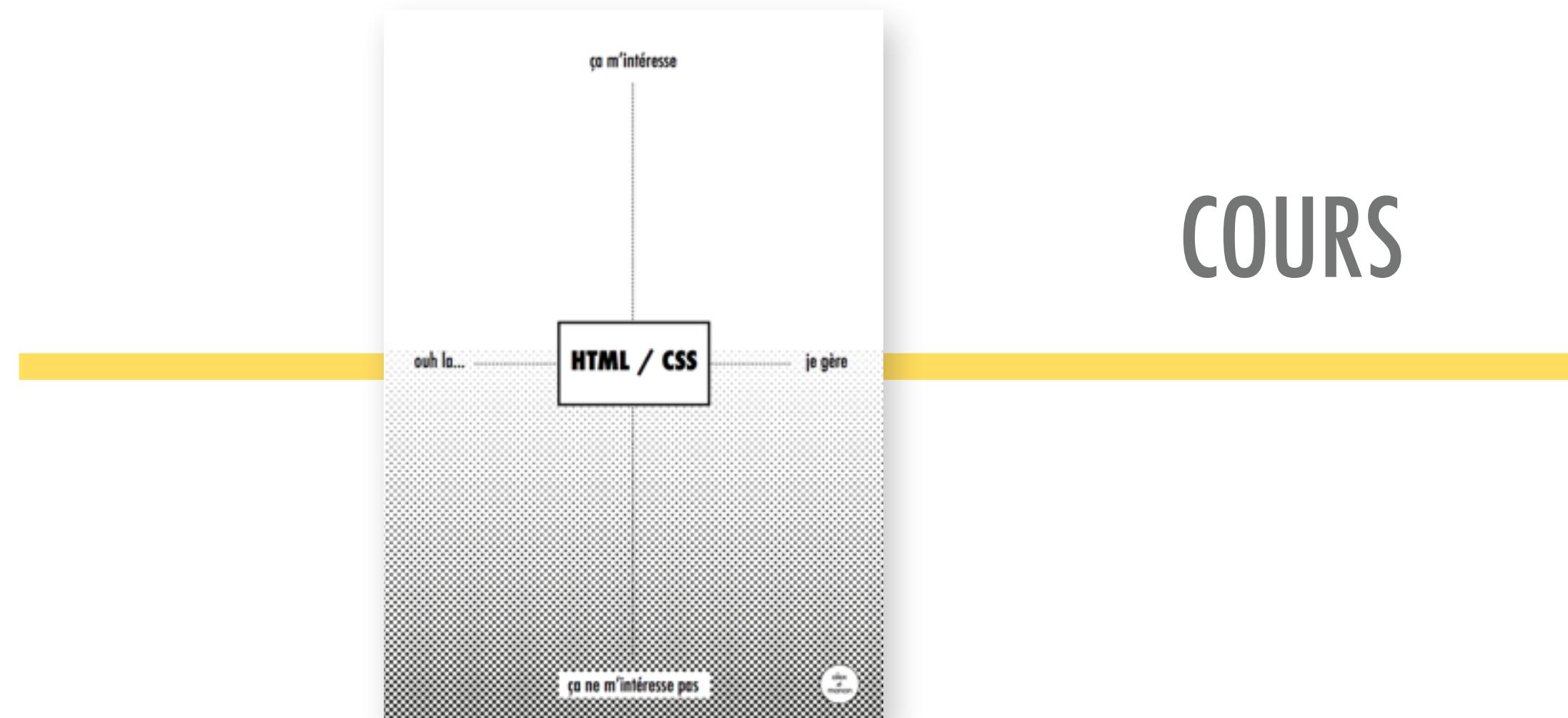


# L'USAGER



# L'USAGER

Vous êtes nos usagers



COURS



# SOURCES

<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

<http://99percentinvisible.org/article/norman-doors-dont-know-whether-push-pull-blame-design/>

# À FAIRE

A template for creating a user persona. It includes sections for 'Buts clés' (Goals) with a target icon, 'Personnalité' (Personality) with a person icon, and usage statistics: 'Aisance numérique : 0000', 'Expertise domaine : 0000', and 'Fréquence d'usage :'. There are also two columns of five bullet points each under 'Buts clés' and 'Personnalité' respectively.

1 / En tant qu'usager, évaluer le cours au regard de vos besoins.

Questionnaire : <https://goo.gl/forms/xdbgHP1jZ3oMm6iA2>

2 / identifier les utilisateurs majeurs de votre futur « portfolio » / « support de présence en ligne »

Explications : <http://www.weloveusers.com/methodes/personas.html>

Document : <http://www.weloveusers.com/documents/methodes/personas/weloveusers-modele-persona.pdf>