

AVANT-PROPOS

* Interface →

C'est le **point de rencontre** entre un utilisateur et le produit, c'est ce qui nous permet d'interagir avec lui.

* Rôle de l'interface →

Elle permet d'effectuer une tâche, une action, une commande (en bref d'établir un contrôle) via un **aller-retour** entre l'utilisateur et la machine. Cet aller-retour, c'est l'interaction entre un utilisateur et une interface.

* Aide mémoire →

"INTER"-**"FACE"**

face (surface) qui fait l'**inter**médiaire entre nous et le produit.

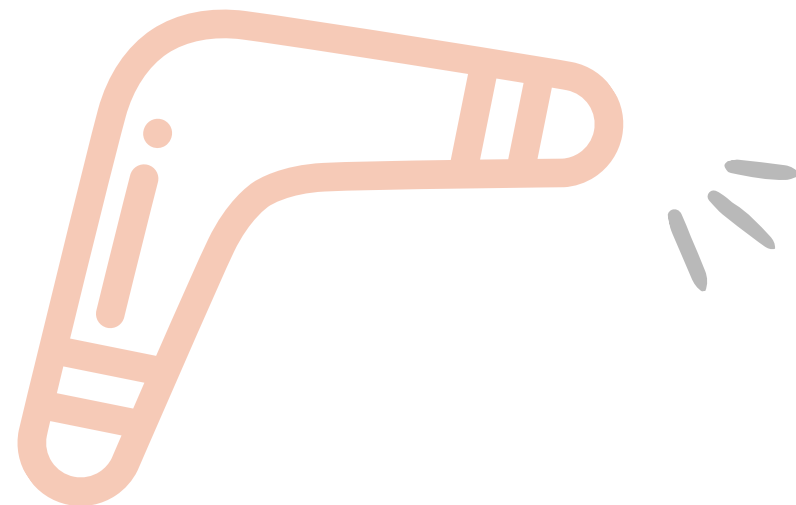
AVANT-PROPOS



* Interaction

- input : on déclenche une interaction
- feedback : le retour de la machine
- output : le résultat

On peut visualiser cette interaction comme un boomerang.



* Exemple d'interaction

Pour la télévision, la télécommande est l'interface entre l'utilisateur et la télévision.

- On appuie sur le bouton son -, (on lance le boomerang), c'est le "input".
- Le son va diminuer, (le boomerang revient), c'est le "feedback", la réponse de la machine à notre commande.
- On récupère le "output" : le son a diminué.

"U" INTERFACE UTILISATEUR

C'est l'interface entre un être humain et un ordinateur

USER INTERFACE

Design UI

L'interface utilisateur inclut

- Le matériel d'entrée (la souris, le clavier...),
- Le matériel de sortie (écran, haut-parleurs, imprimante...),
- La présentation graphique d'une application (les boutons, les textes, les images, les curseurs, les champs de saisie de textes...),
- Tous les éléments avec lesquels l'utilisateur interagit (la transition des pages, les animations d'interface, toutes les micro-interactions...).

“ UI USER INTERFACE ”

Les concepteurs d'UI sont chargés de déterminer l'apparence de l'UI et d'en déterminer le fonctionnement

Ils définissent la structure de l'interface et ses fonctionnalités, organisations, structuration, liens internes. En résumé, ils conçoivent l'architecture et le fonctionnement de l'interface.

CONCLUSION

Les réflexions sur l'UI font l'objet de nombreuses études : quelles typographies utiliser ? Comment organiser l'information pour rendre le site le plus intuitif possible ?

Bref, l'UI se résume à l'organisation des éléments graphiques et textuels pour proposer un package attrayant. Or, pour qu'une expérience utilisateur soit agréable, travailler l'UI n'est clairement pas suffisant. C'est comme si vous emballiez d'un joli papier cadeau un carton vide.

En effet, l'UI doit être le résultat d'un travail plus approfondi, celui de l'expérience utilisateur ou la prise en considération globale des besoins de l'utilisateur.

“UX” EXPERIENCE UTILISATEUR

Désigne la qualité de l'expérience
vécue par l'utilisateur dans
toute situation d'interaction.

USER
EXPERIENCE

Design UX

Origine



Dans les années 90, Donald Norman, popularisa ce terme "d'expérience utilisateur" qui aura le succès qu'on lui connaît aujourd'hui.

*Professeur de psychologie cognitive à l'université de San Diego,
Conférencier principal,
Auteur de livres et de chroniques*

LA DÉFINITION DE L'UX CORRESPOND

“ aux réponses et aux perceptions d'une personne qui résultent de l'usage ou de l'anticipation de l'usage d'un produit, d'un service ou d'un système ”

COMME NOUS L'EXPLIQUE DON NORMAN.

<https://jnd.org/>

* "Tentative" de définition de l'UX

Elle peut se définir par la **perception** et le **ressenti** de l'utilisateur en fonction de l'ergonomie, du contenu et de la navigation qu'il effectue sur le site internet.

L'expérience utilisateur : UX design joue un rôle très important pour l'efficacité du site et à terme pour la fidélisation client. Il ne s'agit donc pas seulement du **caractère utile** mais bien aussi du **caractère émotionnel** et de son impact sur l'utilisateur. Ces sentiments sont à prendre en compte en amont (anticipation et attentes de l'utilisateur) et pendant l'utilisation.

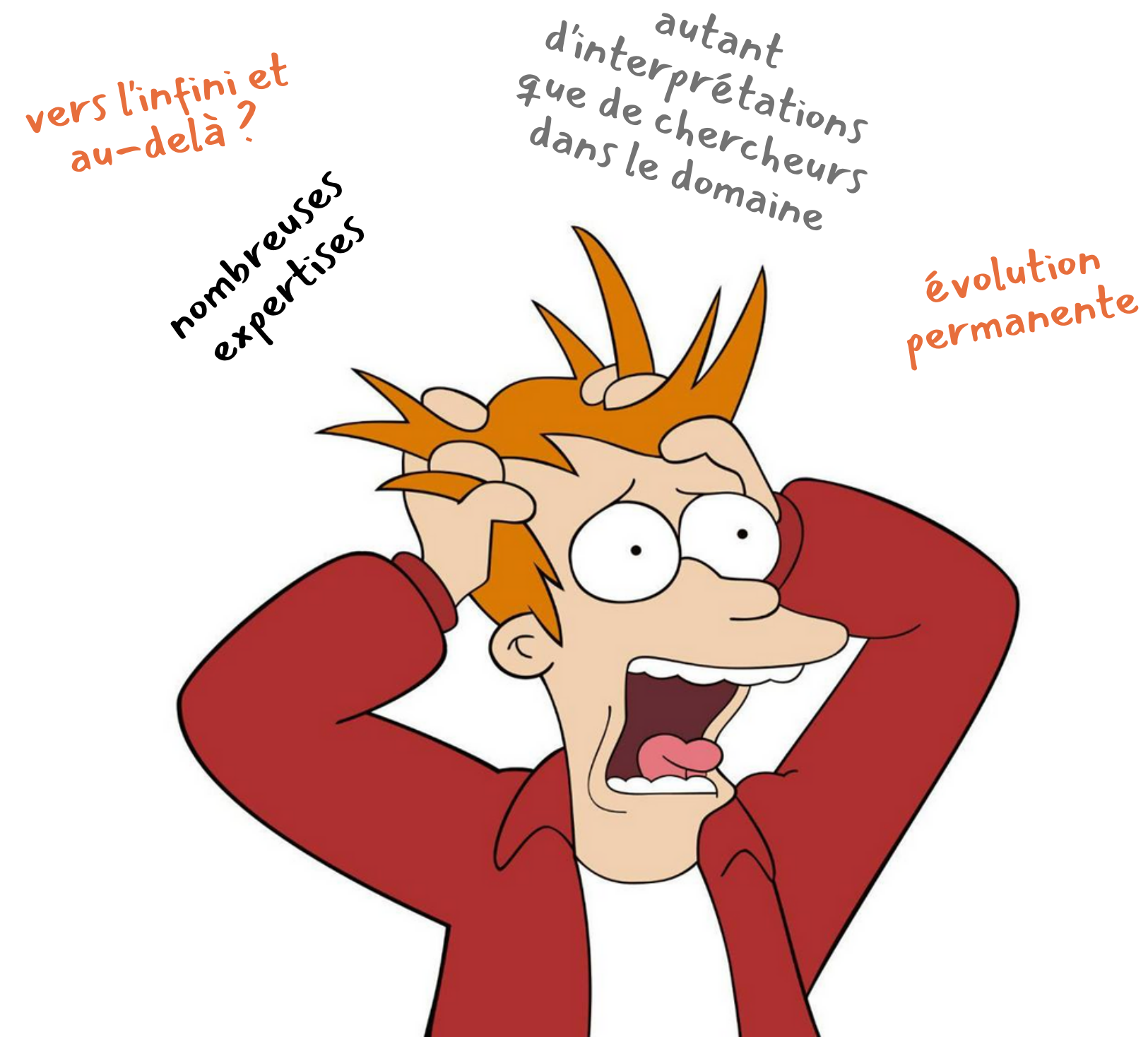
C'est tout un contexte dans lequel s'inscrit la personne qui interagit avec le site internet.

APARTÉ

* Ergonomie

Elle comprends 3 éléments principaux :

- **l'utilité du site** : savoir rendre les contenus du site intéressants,
- **l'utilisabilité du site** : savoir rendre un site simple d'accès et surtout facile à utiliser,
- **le design graphique** : ancrer une identité forte dans la mémoire de l'internaute.



L'expression UX est plus couramment utilisée en référence à un environnement digital, mais il serait réducteur de considérer que l'UX s'arrête là comme le rappelle Donald Norman.

<https://youtu.be/9BdtGjoIN4E>

Toute expérience vécue en interaction avec un dispositif, digital ou non, c'est de l'UX !

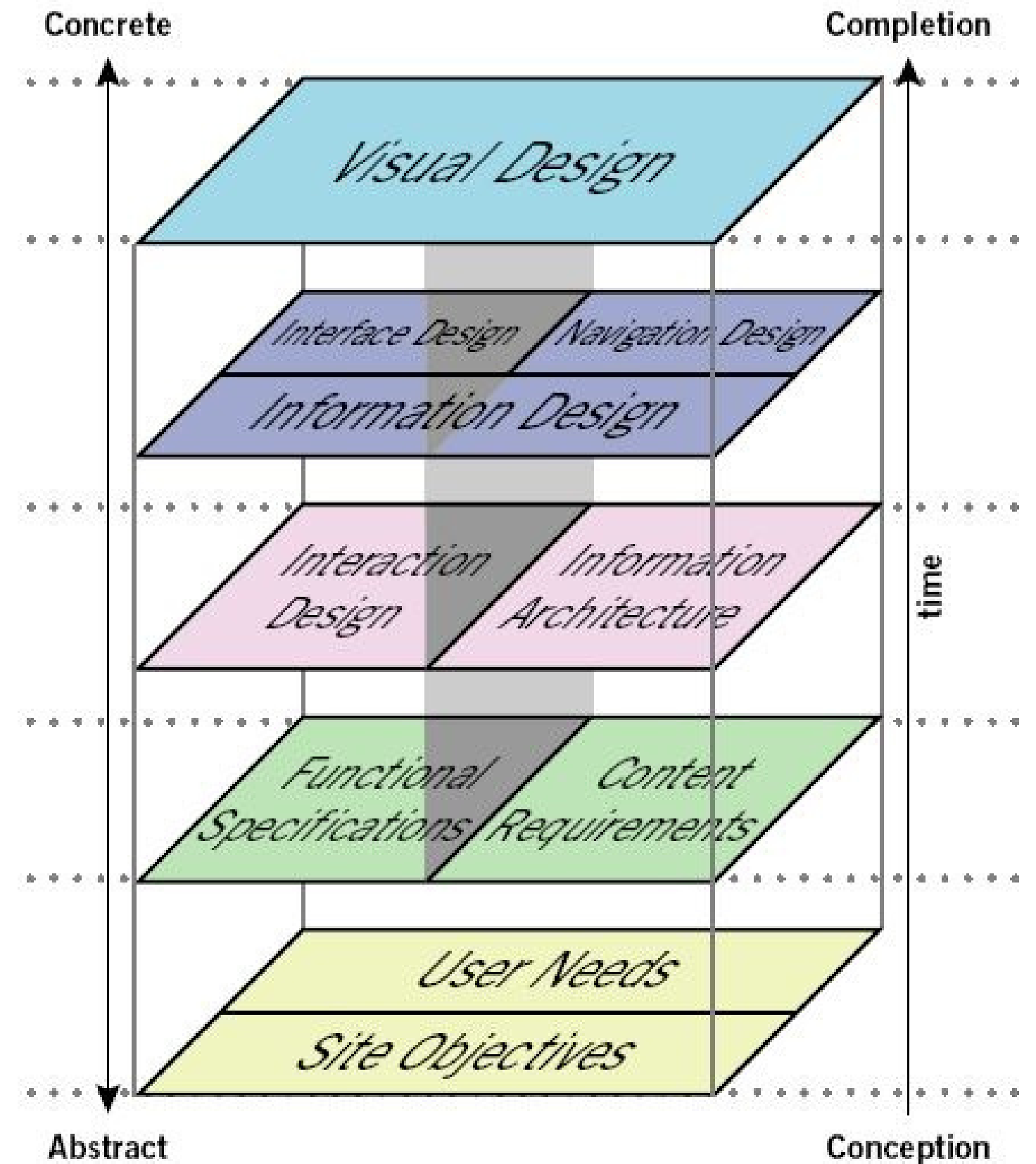
Il est difficile de produire une définition ultime et figée de ce qu'est l'UX.

“MULTIPLIES
TENTATIVES DE
CARTOGRAPHIER l’UX”

Jesse James Garret

Dans son livre "The elements of user experience" conçoit l'UX selon 5 plans indispensables pour concevoir une bonne interface. Du plus abstrait au plus concret, ces 5 niveaux sont :

- la **vision stratégique** servant à définir les besoins de l'utilisateur et donc les objectifs,
- les **fonctionnalités de l'application** ou le **contenu de l'interface** découlant directement des objectifs
- la **structure**, c'est-à-dire l'enchaînement des pages ou des écrans, selon le Design d'interaction et l'architecture d'information,
- le **squelette** servant à concevoir une interface claire et parfaitement lisible,
- l'**aspect visuel** rendant l'interface plus attractive et désirable.



Daniel Würstl

Dans son diagramme, l'expérience Utilisateur comprend :
l'**utilisabilité**, le **ressenti** et l'**apparence** (design).



Peter Morville

Le choix d'un diagramme UX en forme de nid d'abeilles manifeste une volonté de **ne pas hiérarchiser les "repères"** dans l'évaluation de l'UX.



La carte au trésor de l'UX de Jeffery Callender et Peter Morville

Elle apporte une touche de légèreté.

Elle souligne la dimension "processus" mais aussi les expertises sollicitées pour concevoir la meilleure UX.





Digital Product Studio

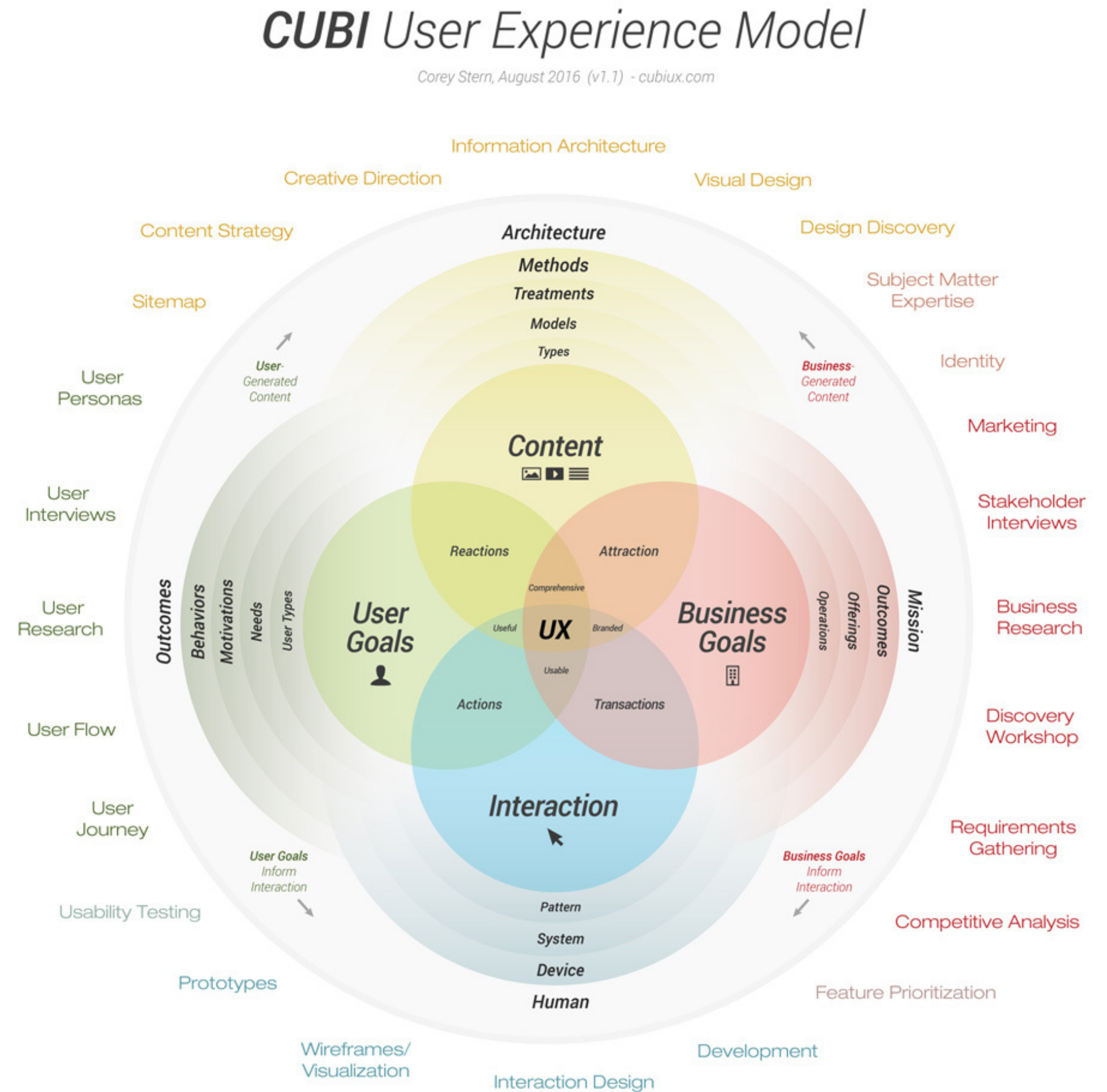
Le diagramme réalisé par Digital Product Studio place l'UX au centre de 3 cercles concentriques :

- **Prototypage**, (basé sur la fonctionnalité),
- **Business analysis** (basé sur les aspects offre et marketing),
- **Dimension visuelle** (basée sur le Design).

Ce diagramme de Corey Stern nommé **CUBI User Experience Model** est une représentation très complète de l'UX.

Le modèle CUBI inscrit l'UX dans un ensemble plus vaste à la croisée de 4 axes majeurs qui ont donné ce nom : CUBI.

- **C**ontent (contenu),
- **U**ser Goals (objectifs utilisateur),
- **B**usiness Goals (objectifs commerciaux),
- **I**nteraction

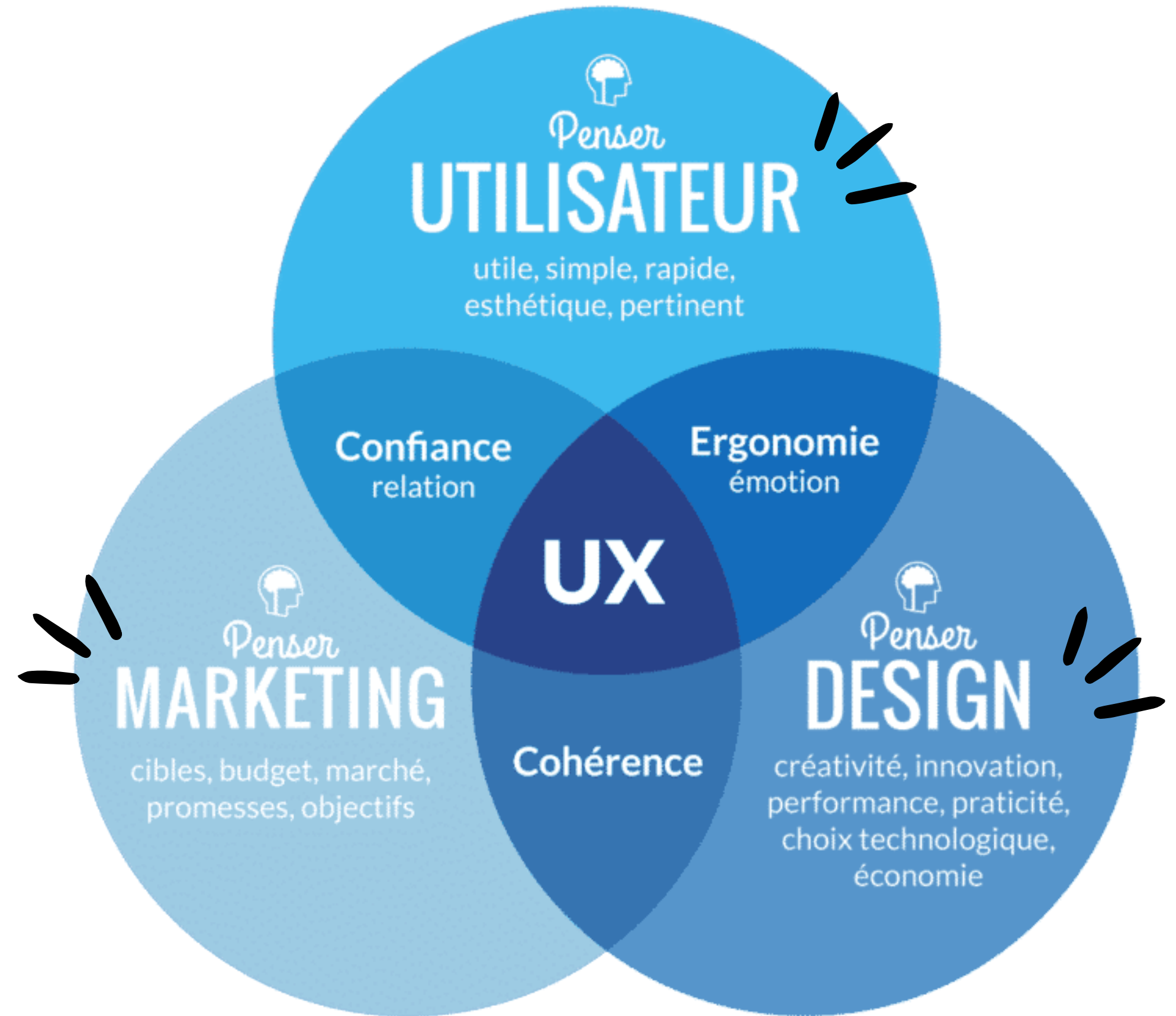


PENSER SELON 3 POINTS DE VUE

Pour élaborer des projets, l'UX Designer s'applique à penser selon 3 points de vue différents (voir schéma ci-contre).

Si une seule personne ne possède pas toutes ces compétences ce n'est pas un problème. C'est même plutôt une bonne nouvelle puisque le travail d'équipe s'imposera et permettra à de plus nombreuses idées d'émerger.

De plus, le taux d'adhésion au projet augmentera car il impliquera davantage d'éléments de vos équipes.



LES 9 ASTUCES "UX DESIGN" LIMPIDE

1
Améliorer
la vitesse de
chargement

2
Rendre la
navigation
intuitive

3
Aérer vos
pages web

4
Rendez votre site
accessible depuis
tous les appareils

5
Utiliser des
call-to-action

6
Inclure un
principe de
recherche

7
Fournir des
coordonnées
complètes

8
Améliorer
les contenus

9
Créer un
storytelling qui
vous est propre

USER INTERFACE **UI** & **UX** EXPERIENCE USER



USER INTERFACE **UI** & **UX** EXPERIENCE USER

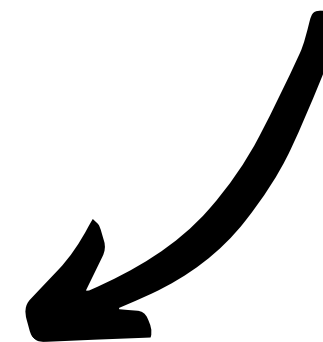
**CONCEVOIR
LE PRODUIT**

Une version "jolie"
mais pas très pratique

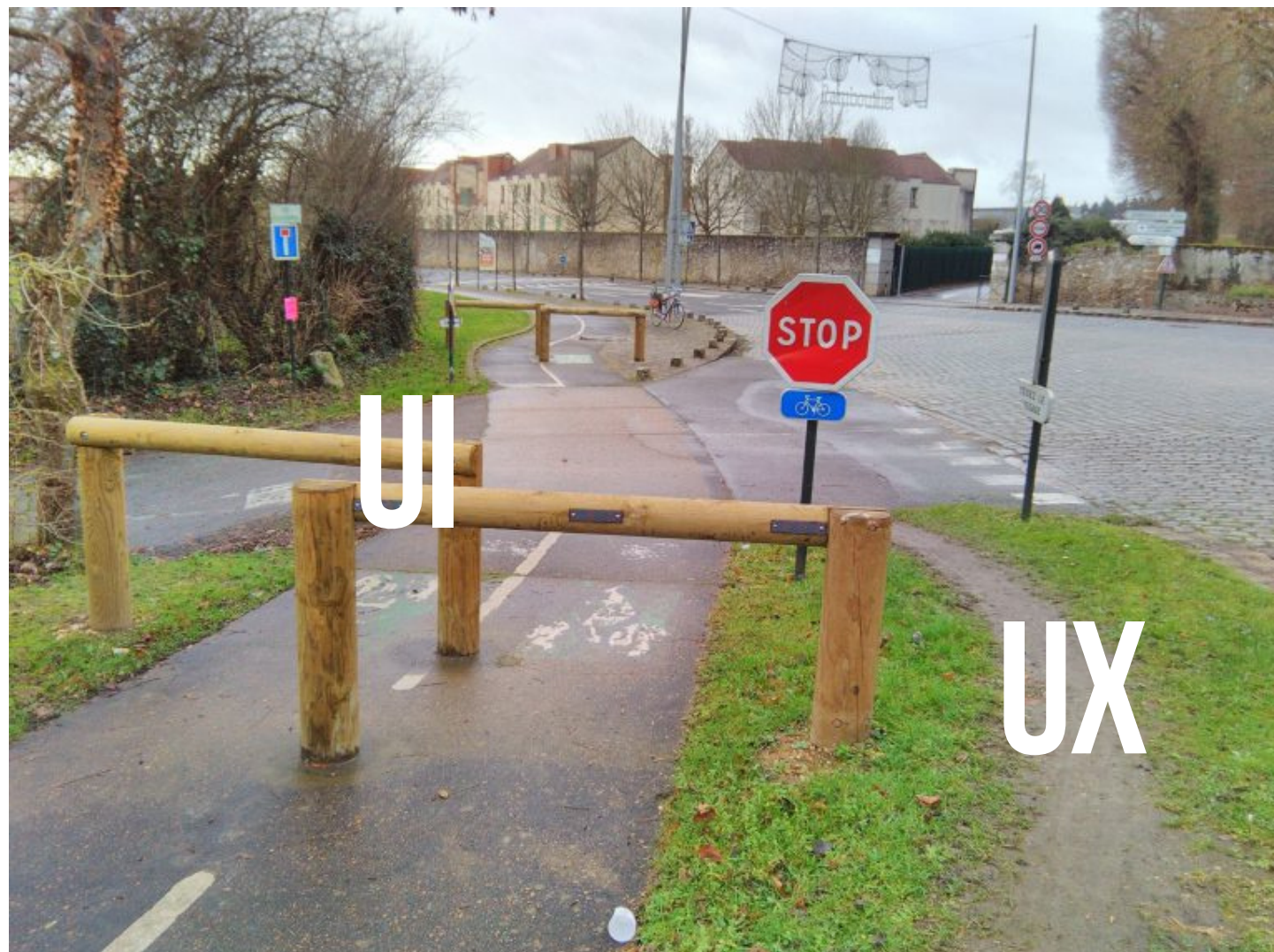


**PENSER
LE PRODUIT**

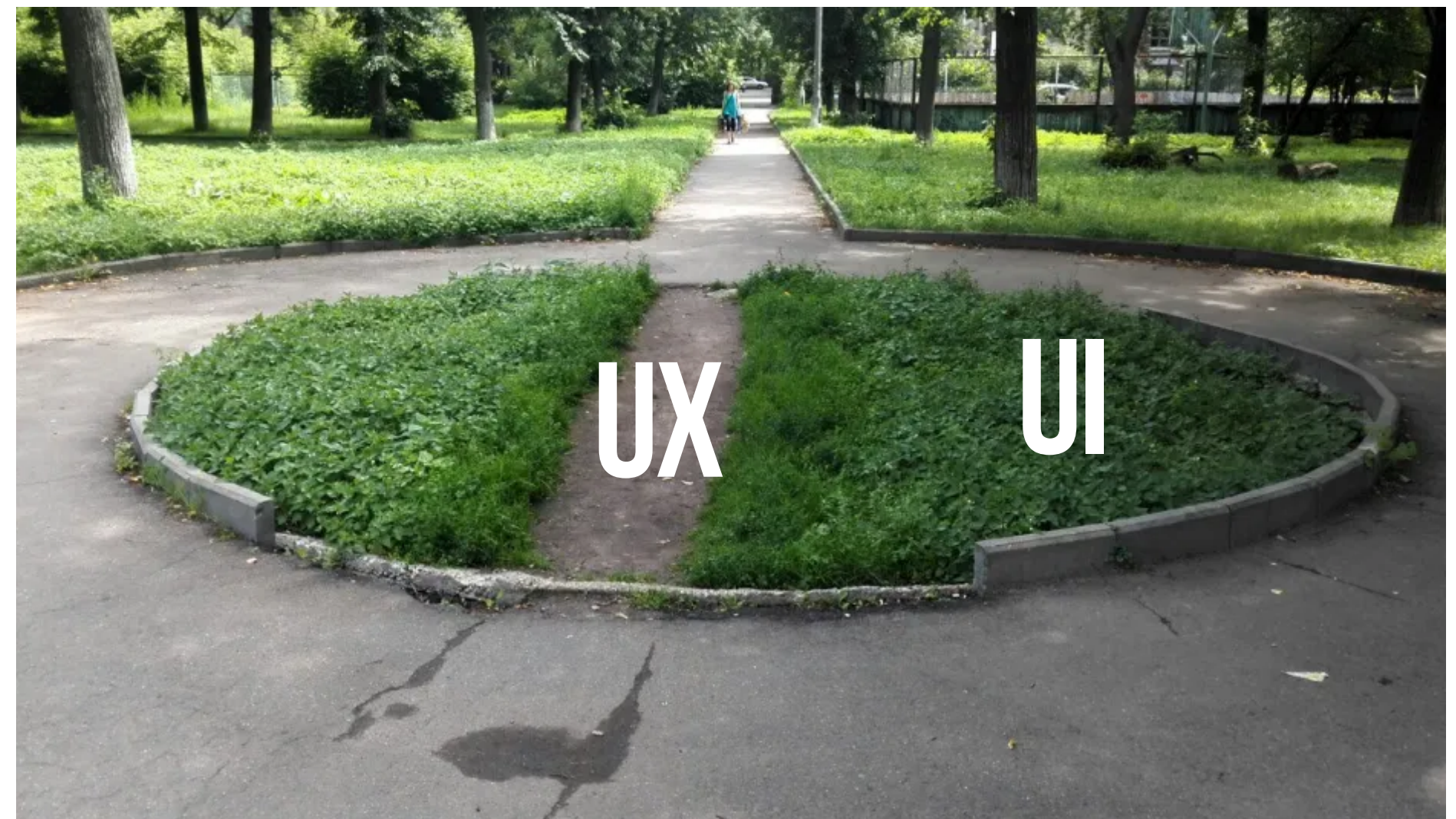
La version transformée
centrée sur l'Expérience
Utilisateur



EXEMPLE D'UI RATÉ [!] les lignes de désir



Les concepteurs du parc, de la voirie ont créé ces aménagements sans tenir compte des utilisateurs.



Conséquences : le design est inutile, il ne facilite pas le trajet de l'utilisateur. Ces aménagements sont un échec : UX ratée

SOURCES

<https://openclassrooms.com/fr/courses/3936801-composez-des-interfaces-utilisateurs-en-material-design/3936808-comprenez-la-notion-dinterface-utilisateur>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/3013856-ux-design-decouvrez-les-fondamentaux/4041846-apprenez-a-reconnaitre-et-definir-lux>

<https://www.usabilis.com/definition-ux-experience-utilisateur-user-experience/>

<https://www.lunaweb.fr/blog/ux-ui-experience-utilisateur-interface/>

<https://www.vivacademie.fr/ui-et-ux-pour-les-nuls/>

<https://www.startbiz.fr/quest-ce-que-lexperience-utilisateur-ux-design/>

<https://blog.limpide.fr/analyse/ux-design-definition/>