UI/UX Process

NOTRE MISSION

L’UX designer c’est celui qui porte la voix de l’utilisateur final tout au long du process de conception d’un produit.

En se centrant sur l’utilisateur cible (par le recueil & l’analyse d’un maximum d’informations le concernant) l’équipe de conception est plus à même d’identifier des attentes, de résoudre des problèmes d’utilisation ou de répondre à des besoins spécifiques, et ainsi de proposer un produit fiable et adapté pour une expérience réussie.

LE PROCESSUS UI/UX

L’ UX Design est un processus itératif s’inspirant en grande partie du Design Thinking . Il dépasse le simple cadre du design d’interface et s’étend à des sujets comme l’utilisabilité, la psychologie cognitive, le design émotionnel, l’architecture de l’information ou encore le design d’interactions. Il se structure en 5 phases :

**1/ L’empathie**

Dans cette phase il s’agit de comprendre comment et pourquoi les individus font ce qu’ils font, quels sont leurs besoins physiques et émotionnels, comment ils voient le monde et ce qui est significatif pour eux....

Pour résumé : on explore le contexte de l’utilisateur.

*Livrables : Interviews, observations, etc...*

**2/ La définition**

Cette collecte de données est ensuite clarifiée pour qu’on se focalise sur ce qui est important : quel est le problème à résoudre ?

Pour cela, on sélectionne un nombre de besoins essentiels qui nous semble important; on exprime les idées que nous voulons développées (les hypothèses); puis on articule un point de vue sous la forme d’une problématique.

*Livrables : personas, users flow, etc...*

**3/ Idéation**

Ici, on se concentre sur la génération d’idées pour solutionner de manière créative le problème. Ce n’est pas trouver LA bonne idée... On explore la plus large gamme de possibilités comme dans un brainstorming : on produit des idées en quantité ; on en associe certaines, on challenge l’existant, etc...

*Livrables : Ateliers de co-conception (brainstorming, six-to-one, etc...)*

**4/ Le prototype**

On construit pour concrétiser une idée et on teste pour apprendre : est-ce que ça marche ?

C’est la phase qui consiste à produire de manière itérative des artéfacts visant à répondre aux questions qui nous amènerons au plus près d’une solution définitive. L’objectif ici est de réaliser des prototypes rapides et « faciles » pour générer du feedback des utilisateurs.

*Livrables : storyboard, prototype papier, etc...*

**5/ Le test**

Cette étape nous offre l’opportunité d’apprendre de notre solution et de notre utilisateur de manière concrète. À ce stade-ci, les feedbacks que nous allons collecter vont nous permettre soit de réajuster, redéfinir, reprioriser (on parle alors d’itération) soit de lancer la mise en production finale.

*Livrables : plan de test (protocole), test A/B, etc...*