

UX/UI DESIGN

TECH TALK • 03 MAI 2022

UX / UI

UX

User eXperience

Ensemble de normes et de bonnes pratiques dont l'objectif est double : concevoir un produit, mais aussi l'expérience de son utilisation.



UX DESIGNER

Ambition : concevoir un produit qui réponde exactement aux besoins et aux attentes de l'utilisateur en faisant en sorte que son expérience soit la meilleure possible.

➡ Résultat : directives, wireframe





Travailler sur l'ergonomie du produit et de son usage

Un produit pratique, accessible, utile, facile à utiliser et à comprendre,...

Anticiper l'usage

Chercher ce dont l'utilisateur a besoin, ce qu'il attend, ce qu'il ne veut pas.

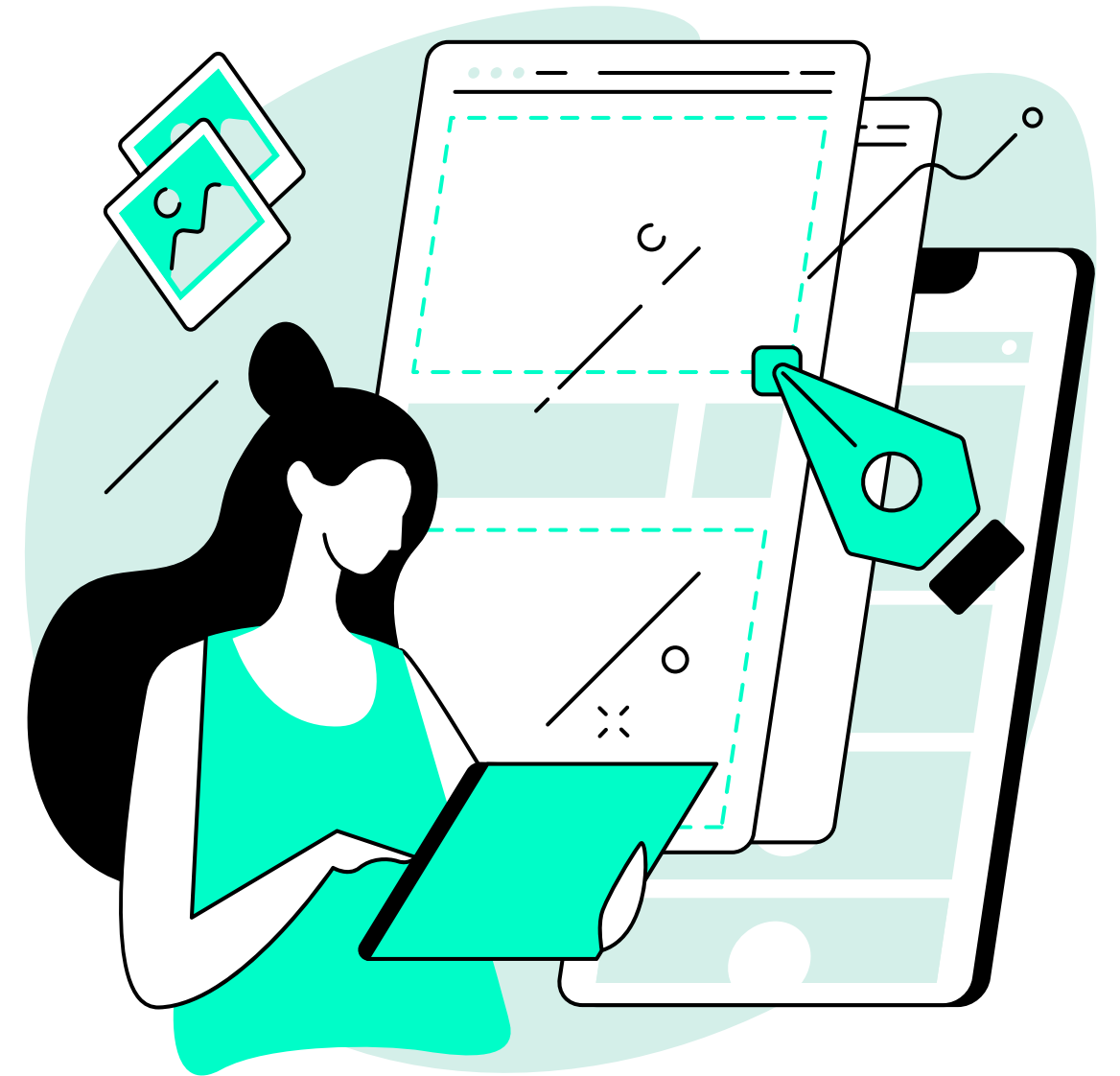


Dimension psychologique importante : si le produit plait, l'utilisateur l'utilisera davantage jusqu'à ne plus pouvoir s'en passer.

UI

User Interface

Partie visible de l'UX, la partie « visible », « perceptible » d'un produit : c'est ce que l'on voit, entend, touche, lorsque l'on utilise une application mobile.



UI DESIGNER

Job : création de la partie visuelle d'un site/app à partir des directives de l'UX Designer (e.a. wireframe)

Choix de la typo et des couleurs, disposition des éléments, choix des animations et interactions, accessibilité et responsive

➡ Résultat : maquette, prototype



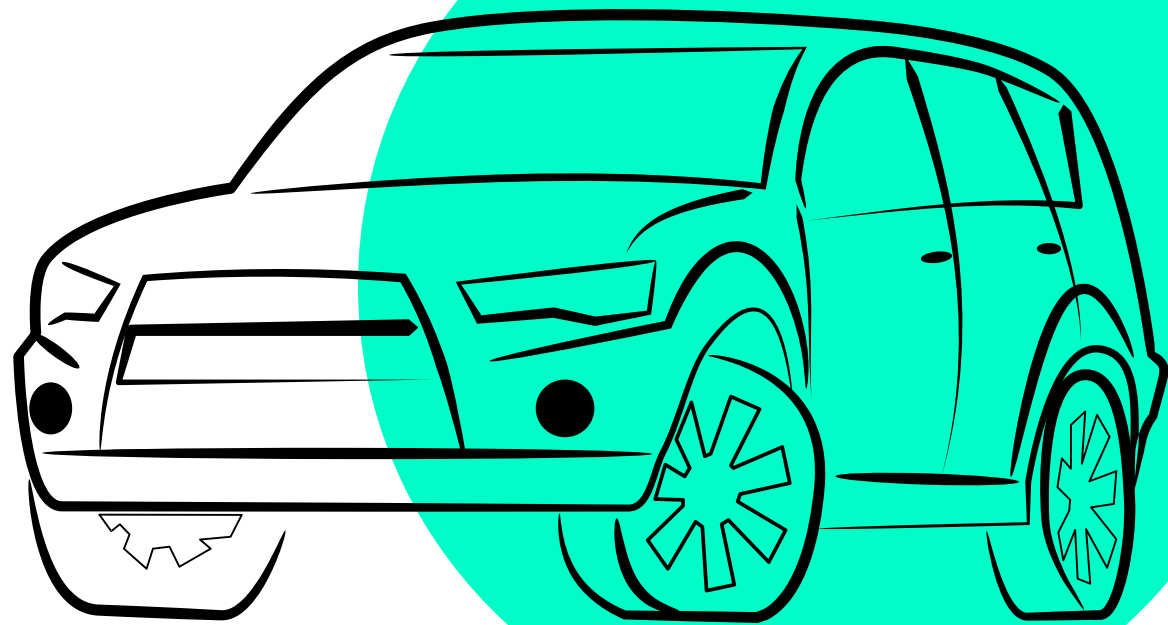
UTILISATEUR(S)

Le conducteur et
les passagers

INTERFACE

L'intérieur de la voiture :
tout ce dont l'utilisateur a
besoin pour conduire la voiture

PRODUIT

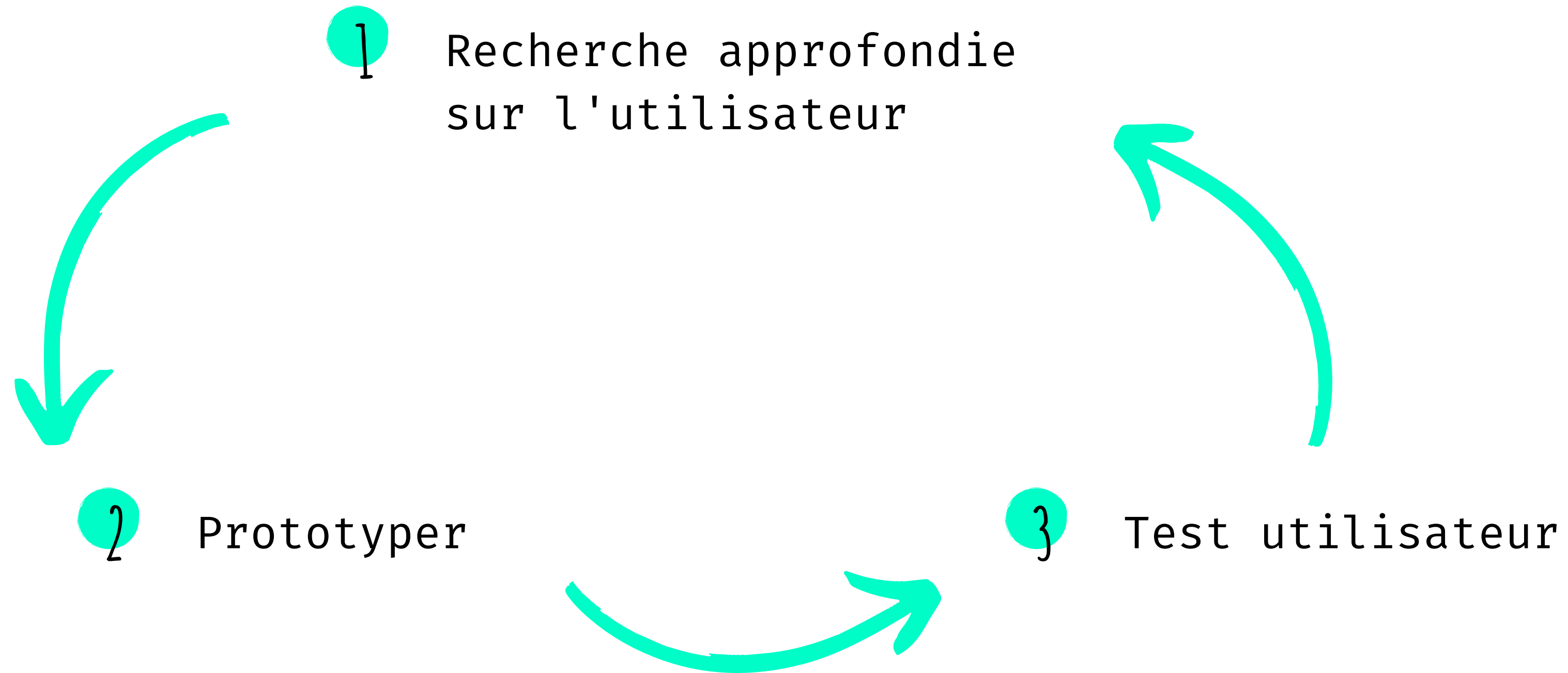


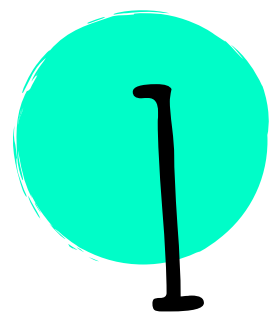
EXPÉRIENCE

Conduire la voiture et
les sensations procurées
par cette conduite

DÉMARCHE DE L'UX/UI DESIGNER

UNE DÉMARCHE ITÉRATIVE EN 3 PHASES





RECHERCHE APPROFONDIE SUR L'UTILISATEUR



APPROCHE CENTRÉE AUTOUR DE L'HUMAIN ET DE SES ACTIVITÉS

- ⇒ Tous les choix doivent se faire à partir et en fonction des utilisateurs et non pour soi-même. Nos besoins ne sont pas ceux des autres.
- ⇒ Ne pas chercher à plaire à tout le monde. En essayant de concevoir un produit visant trop de profils différents, le produit risque d'être incompréhensible et personne ne s'y retrouvera.

DÉFINIR L'UTILISATEUR CIBLE

- ⇒ Définir un persona (ou 2-3) : personne fictive dotée d'attributs et de caractéristiques sociales et psychologiques et qui représente un groupe cible.
- ⇒ Permet d'analyser la validité du produit par rapport aux besoins et aux comportements des utilisateurs cibles



CHANTAL VAN PIJPER

TRAVAILLEUSE

INFO

AGE : 43 ans
SITUATION : Mariée, deux enfants
METIER : Assistante de direction
VILLE : Rixensart, Brabant wallon

Mère de famille

Active

Sociable

Entière

BIO

Originnaire du Brabant wallon où elle vit encore aujourd'hui, Chantal a grandi dans une famille de trois enfants. Aujourd'hui, elle habite Rixensart avec son mari et leur deux garçons. Après des études d'assistante de direction en haute école, Chantal a rapidement trouvé un travail dans la PME de son oncle. A la faillite de cette dernière, elle a retrouvé un emploi au sein d'une grosse entreprise bruxelloise. Elle y travaille maintenant depuis 10 ans. Durant son temps libre, Chantal aime sortir avec son mari, aller au restaurant, inviter ses amis à la maison ou faire du shopping. Elle aime faire des activités avec ses deux enfants, à la maison ou en extérieur. Entre son travail, sa famille et ses amis, Chantal a une vie bien remplie.

HABITUDE DE TRANSPORT

- A toujours utilisé les transports en commun : pour aller à l'école, à ses activités et aujourd'hui pour aller travailler
- Prend quotidiennement le train depuis Rixensart pour aller travailler à Bruxelles
- Va à la gare en voiture et utilise le parking SNCB
- Depuis le Covid, ne prend plus le train que 3 jours semaine
- Abonnement pris en charge par l'employeur
- Son train a régulièrement 5min de retard mais cela ne lui pose pas de problème car elle a un horaire flexible
- Peu demander une compensation à son employeur si son train a plus d'une heure de retard sous couvert d'une attestation de retard
- Pour les trajets hors boulot, utilise sa voiture

RAPPORT AU SMARTPHONE

- Utilisation quotidienne
- Pour communiquer, aller sur les réseaux sociaux, écouter de la musique, des podcasts, faire des photos, consulter ses mails...
- Utilise de nombreuses app pour se simplifier la vie au quotidien (par ex. consulter les horaires de train)
- Change régulièrement de smartphone
- Se sent perdue si elle oublie son smartphone



VALENTIN DESMANET

ETUDIANT

INFO

AGE : 20 ans
SITUATION : Célibataire
METIER : étudiant à l'ULB
VILLE : Bruxelles (Forest)
PERMIS: Non

Sarcastique

Curieux

Sociable

Geek du dimanche

BIO

Valentin a 20 ans, il est originaire d'Ottignies où il a grandi avec ses parents et ses frères et sœurs. Sa mère, d'origine congolaise, est professeur de sociologie à l'UCL et son père originaire de Namur est informaticien dans la région. Ils se sont séparés l'année passée. Récemment Valentin a déménagé dans une colocation à Bruxelles afin de suivre ses études d'ingénieur à l'ULB.

Valentin est un garçon sociable, mais aime surtout traîner avec son groupe de potes de secondaire, plus que de faire de nouvelles rencontres. Même si sa coloc est son lieu de résidence par défaut, il se retrouve souvent dans différents endroits de Bruxelles ou Louvain-La-Neuve pour continuer à garder contact avec ses amis. Ce qui fait qu'il aime passer ses weekend sur son PC à jouer à des jeux vidéos ou avec ses frères et sœurs. Ses hobbies sont les échecs et la musique électro.

HABITUDE DE TRANSPORT

- Navetteur quotidien / Multimodal
- Ses trajets:
 - KOT - ULB ou Kot-Ottignies/Wavre.
 - Peuvent varié fortement avec les lieux de soirées en semaine.
- Ligne(s) utilisée(s) fréquemment: bus 54 et tram 8 Et Etterbeek-Ottignies (SNCB)
- Il a une carte campus et une MOBIB (abonnement stib & quelques trajets TEC)
- Historique navetteurs:

Depuis son enfance, Valentin a pris l'habitude de pendre le bus (TEC) pour aller à l'école avec ses frères et sœurs. Il est moins familier avec le train et le réseau de la STIB.

- Valentin & les retards:

Depuis qu'il est à Bruxelles il doit jongler avec les trams et bus. Valentin n'est pas très ponctuel, un problème de trafic peut facilement le mettre en retard. Or pour ses TP ou examens il a besoin de justifier ses retards pour ne pas être pénalisé.

RAPPORT AU SMARTPHONE

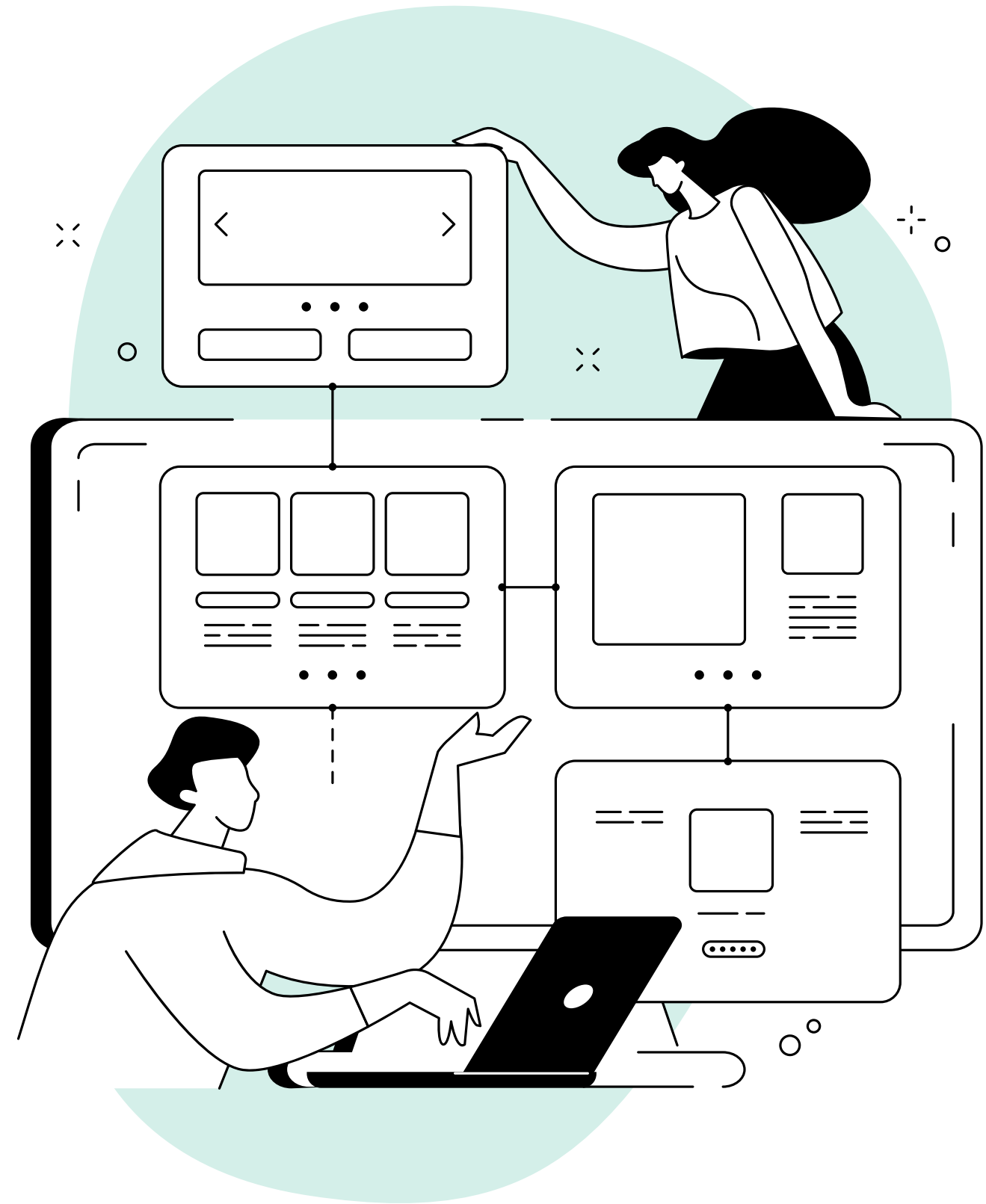
Toujours dans sa poche, il manie les fonctionnalités de son iPhone à merveille.

- Fréquence d'utilisation : Tous les jours, environ 5h par jour.
- Utilise: réseaux sociaux, jeux et applications utile. Récemment il est passé son temps sur l'app de la stib pour éviter d'attendre à l'arrêt de bus.

- Aime: Etre connecté, au courant des sorties de ses potes, des nouveautés technologiques et scientifique. Une interface interactive et fun.
- Frustration: Lenteur du chargement, manque de réseaux téléphonique, interface vieillote.

2

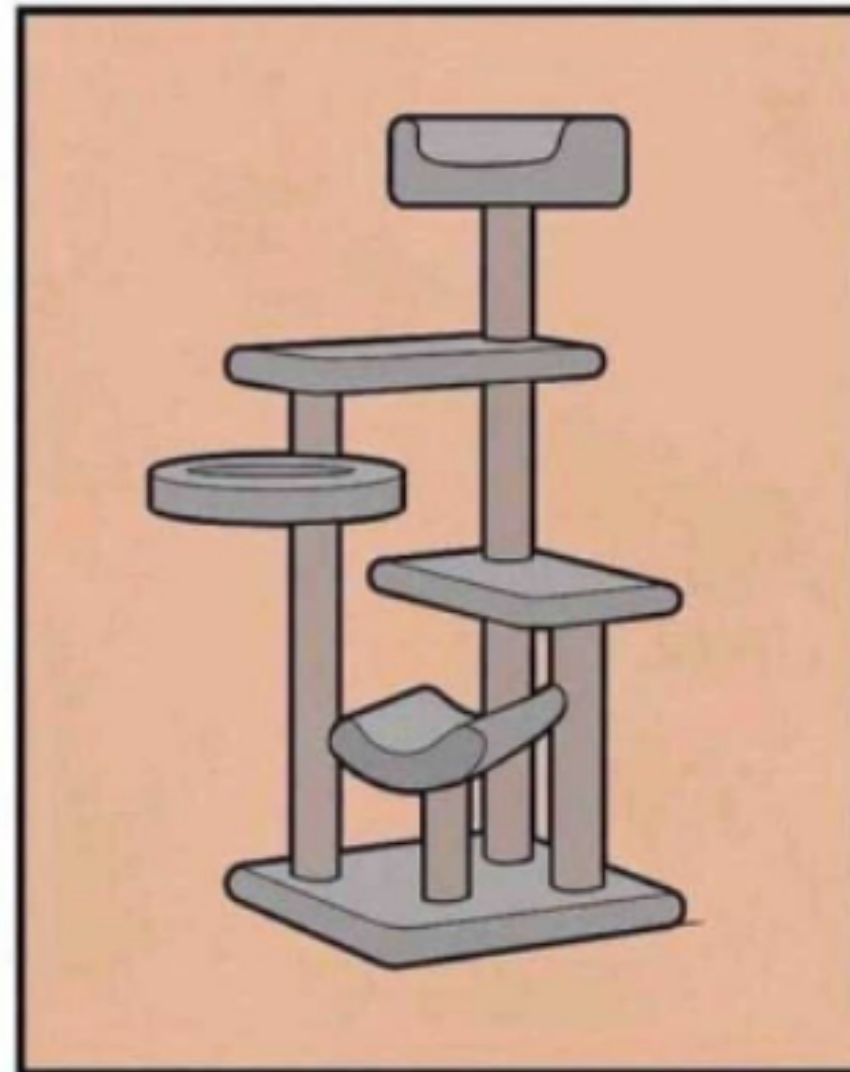
PROTOTYPER



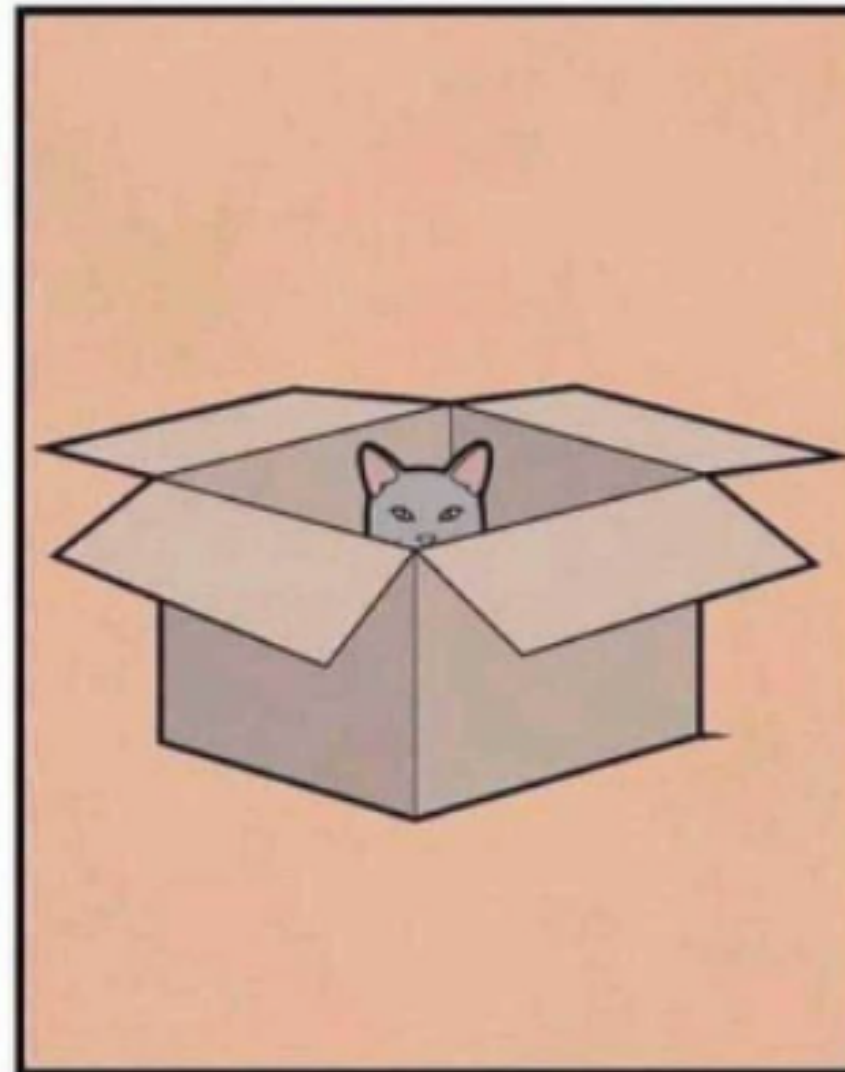
CONCEVOIR UN PRODUIT SIMPLE

- ⇒ Concevoir un produit qui requiert peu ou pas d'explication. Le produit doit pouvoir être évident, se comprendre lui-même.
- ⇒ Une bonne UX repose sur une fonctionnalité qui permet une utilisation du produit rapide et pour ce qu'il est. Un produit qui possède toutes les fonctionnalités de la Terre n'a aucun intérêt.

Product features



User needs



© _yes_but

CRÉER POUR L'UTILISATEUR MOBILE

- ⇒ L'utilisateur mobile:
 - se déplace en utilisant son smartphone;
 - communique en instantané;
 - préfère les images et emojis plutôt que le texte;
 - possède plein d'app pour plein de besoins différents;
 - a son attention divisée.
- ⇒ Il faut être conscient de plusieurs contraintes dans le processus de conception.


CONSTRAINTES

Petite taille de l'écran
Utilisation du pouce pour naviguer
Utilisation du produit en marchant


Réseau aléatoire

Durée d'une batterie : 1 jours


GRANDS PRINCIPES



Afficher l'essentiel du contenu, à la bonne taille et au bon endroit

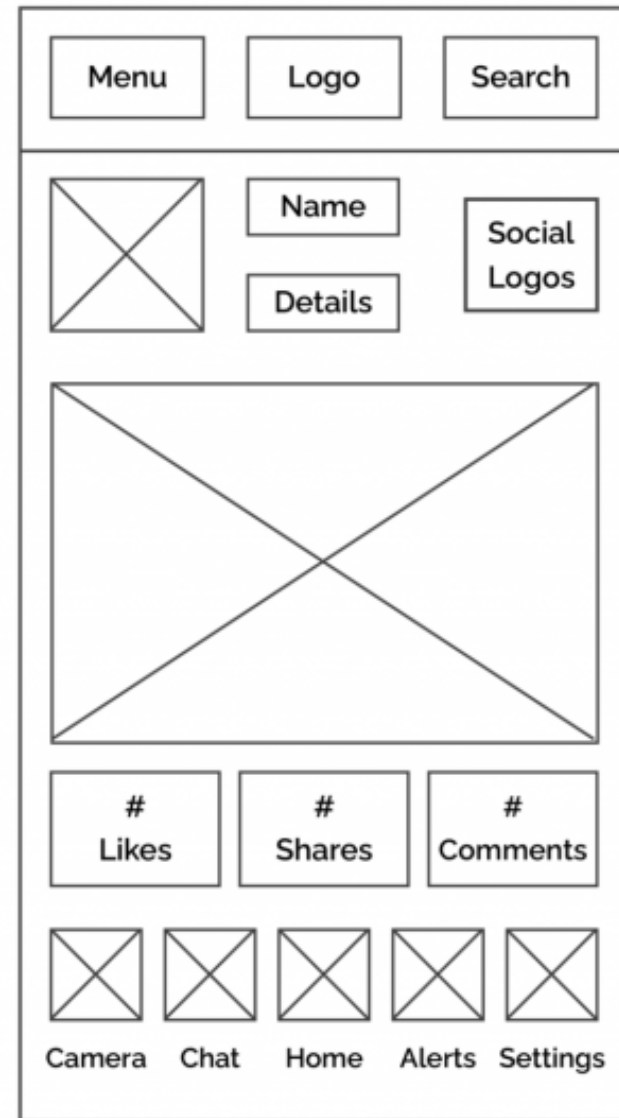


Chargement rapide (même quand le réseau n'est pas en 4G)



Consommation d'énergie faible

UX DESIGNER



Wireframe

UI DESIGNER



Mockup



Prototype

3

TEST UTILISATEUR



TESTER LE PRODUIT ET NON L'UTILISATEUR

- ➡ But : observer comment les utilisateurs interagissent avec le produit, détecter les problèmes qu'ils rencontrent et comprendre ce qu'ils apprécient
- ➡ Si l'utilisateur n'arrive pas à utiliser le produit, c'est que celui-ci a des défauts
- ➡ Permet de mettre à jour les problèmes du produit et souvent de simplifier le produit.

! Un test utilisateur ce n'est pas montrer aux utilisateurs comment utiliser le produit, mais les laisser se débrouiller.

POUR ALLER PLUS LOIN...

OpenClassrooms • UX Design

Uxcel

Uxcel: a course on UX/UI for developers and designers

Usabilis • Qu'est-ce que l'UX Design

Jean-François Nogier, "UX Design & ergonomie des interfaces"

Carine Lallemand, "Méthodes de design UX - 30 méthodes fondamentales pour concevoir des expériences optimales"