



Initiation UX 2/3 Conception

Sommaire

I. INTRODUCTION

II. BONNES PRATIQUES

III. GUIDELINES

IV. TRAVAUX PRATIQUES



Introduction

Quand pouvons nous commencer à drafter, faire des wireframes, maquetter ?

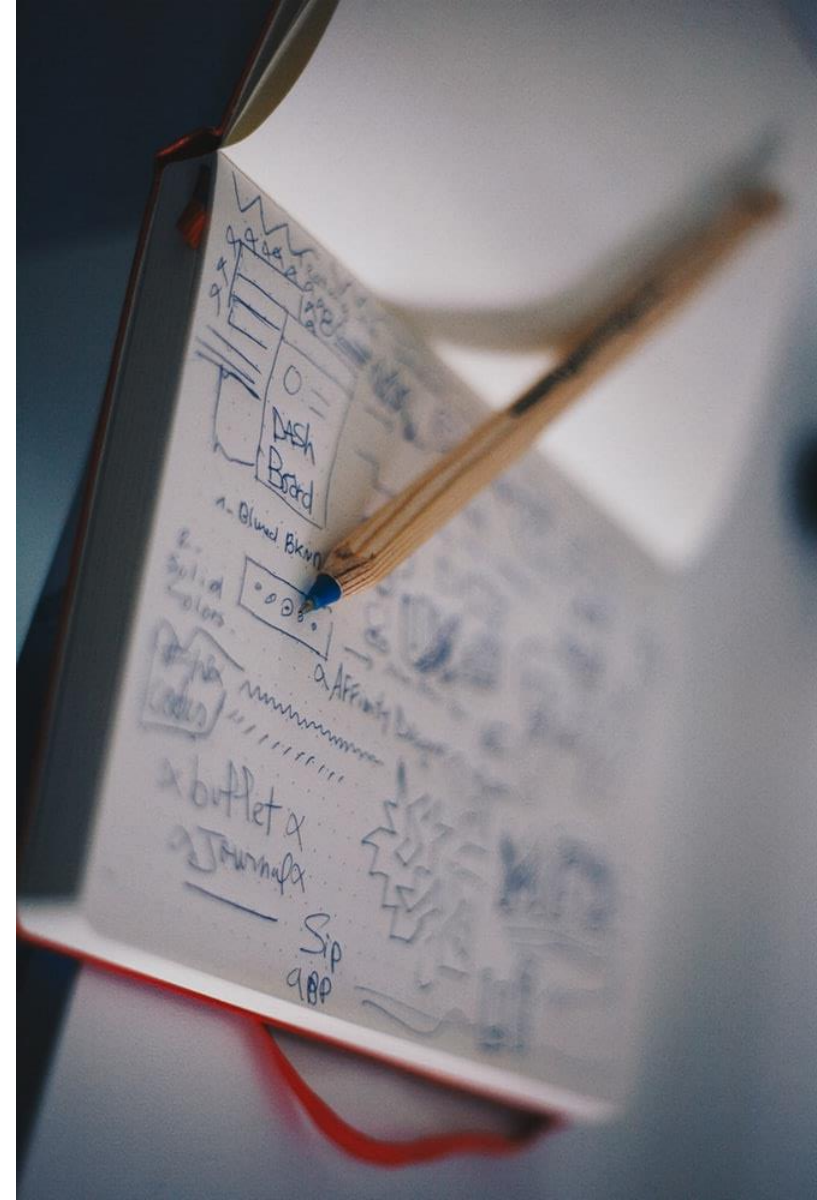
Le plus tôt possible ! Pas après 6 mois de specs 😊

En maquant les écrans plus tard, vous prenez le risque de

- spécifier des fonctionnalités en décalage avec les attentes des utilisateurs
- diminuer votre capacité à recadrer le projet.

En maquant maintenant, vous pourrez

- illustrer concrètement les spécifications,
- diminuer l'effort de spécification là où les maquettes sont suffisamment détaillées
- Itérer avec les utilisateurs, le métier et la technique pour recadrer le projet au fur et à mesure.



Introduction

Mais comment peut-on faire des écrans sans spec ?

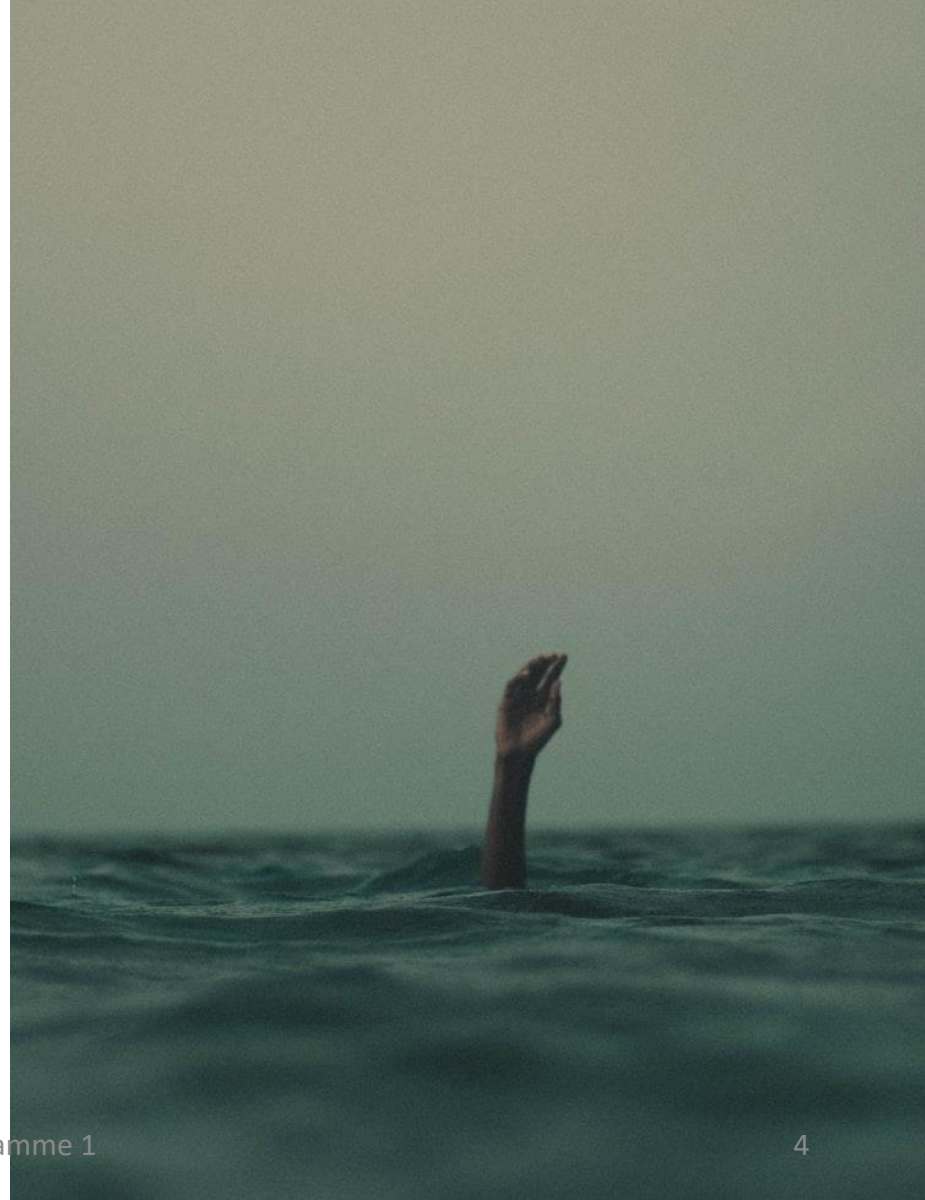
En co-construisant la solution avec :

- Les experts métier,
- Les experts techniques,
- Les utilisateurs.

Ainsi, des scénarios fréquents / critiques se dessinent, il suffit d'organiser :

- Les parcours utilisateur,
- Les informations sur les écrans,
- Le comportement de l'interface.

En procédant par itérations, la solution pourra être stabilisée naturellement.



Introduction

La dimension émotionnelle est également à traiter !

Expérience de l'utilisateur :

- perceptions et réactions d'un utilisateur qui résultent de l'utilisation effective et/ou anticipée d'un système, produit ou service

Note 1 à l'article: Les perceptions et réactions de l'utilisateur incluent les émotions, convictions, préférences, perceptions, confort, comportements et réalisations de ce dernier qui interviennent avant, pendant et après l'utilisation.

Note 2 à l'article: L'expérience de l'utilisateur est une conséquence de l'image de marque, de la présentation, de la fonctionnalité, des performances, du comportement interactif et des capacités d'assistance d'un système, produit ou service. Elle résulte également de l'état intérieur et physique de l'utilisateur résultant d'expériences passées, de ses attitudes, de ses compétences, de ses capacités et de sa personnalité, ainsi que du contexte d'utilisation.

[SOURCE: ISO 9241-11:2018, 3.2.3]

Introduction

En conception ou en évaluation de l'existant, le maquettage reste important.

En conception / prototypage : maquetter pour montrer l'état futur du système.

En expertise / évaluation : maquetter pour montrer l'optimisation du système.



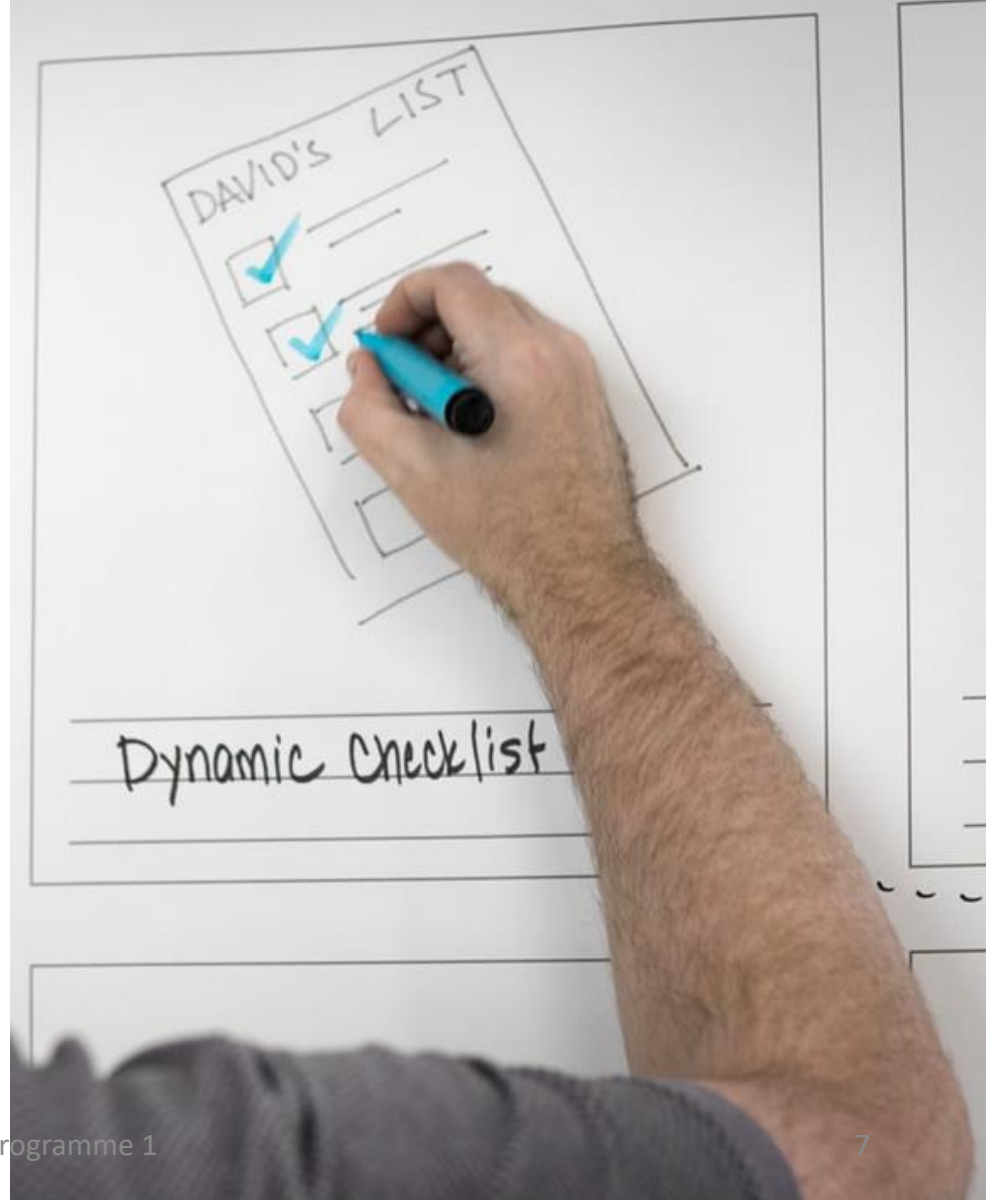
Bonnes pratiques

Mais il ne s'agit pas que du maquettage !

Maquetter sans analyser ne garantit pas de positionner la solution la plus efficace par rapport aux besoins de l'assuré.

Il faut, pour ne pas se tromper :

- Une étude / analyse approfondie avant de concevoir,
- Prévoir des itérations en cours de conception,
- Avoir accès au terrain, aux utilisateurs, aux experts, à l'existant.



Bonnes pratiques

Ajoutons un peu d'ergonomie

L'ergonomie des interfaces se nourrit :

- De l'existant,
- Des normes d'usage,
- Du processus de l'organisation,
- De critères heuristiques choisis,
- De chartes publiques ou spécifiques,
- Des standards / best practices du milieu.

Il s'agit également, et surtout, d'adaptation au besoin assuré !



Bonnes pratiques

Avant de drafter, posons les exigences

Métier :

- A quoi sert ce qu'on va produire ?
- Pourquoi le refondre ?
- Comment rapporte-t-il de la valeur une fois implémenté ?
- Quelle est sa place dans l'écosystème en place ?
- ...



Bonnes pratiques

Avant de drafter, posons les exigences

Assuré :

- Combien de profils impactés ?
- Contexte d'utilisation ?
- Fréquence ? Criticité ?
- Scenarios ?
- ...

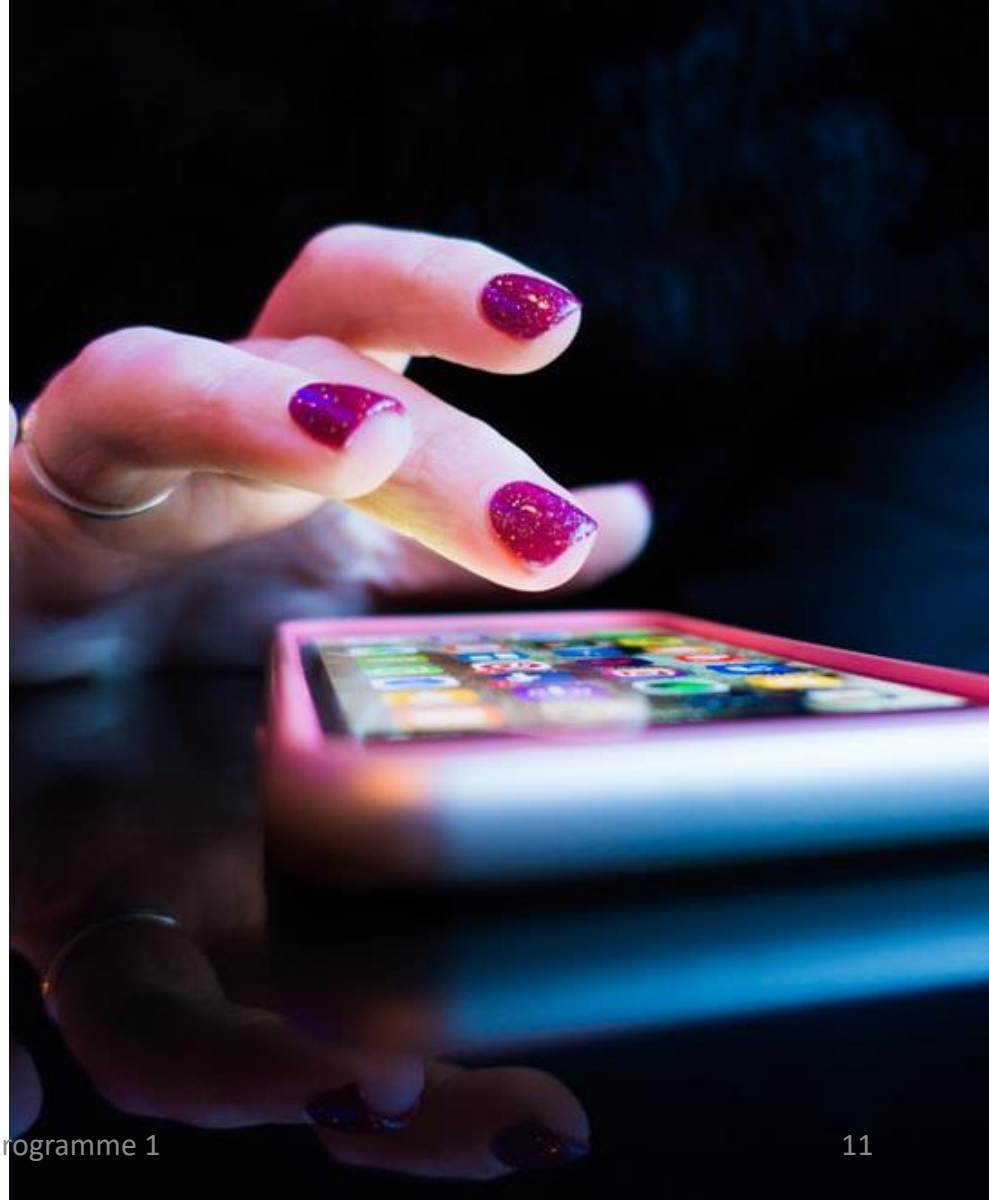


Bonnes pratiques

Avant de drafter, posons les exigences

Tech :

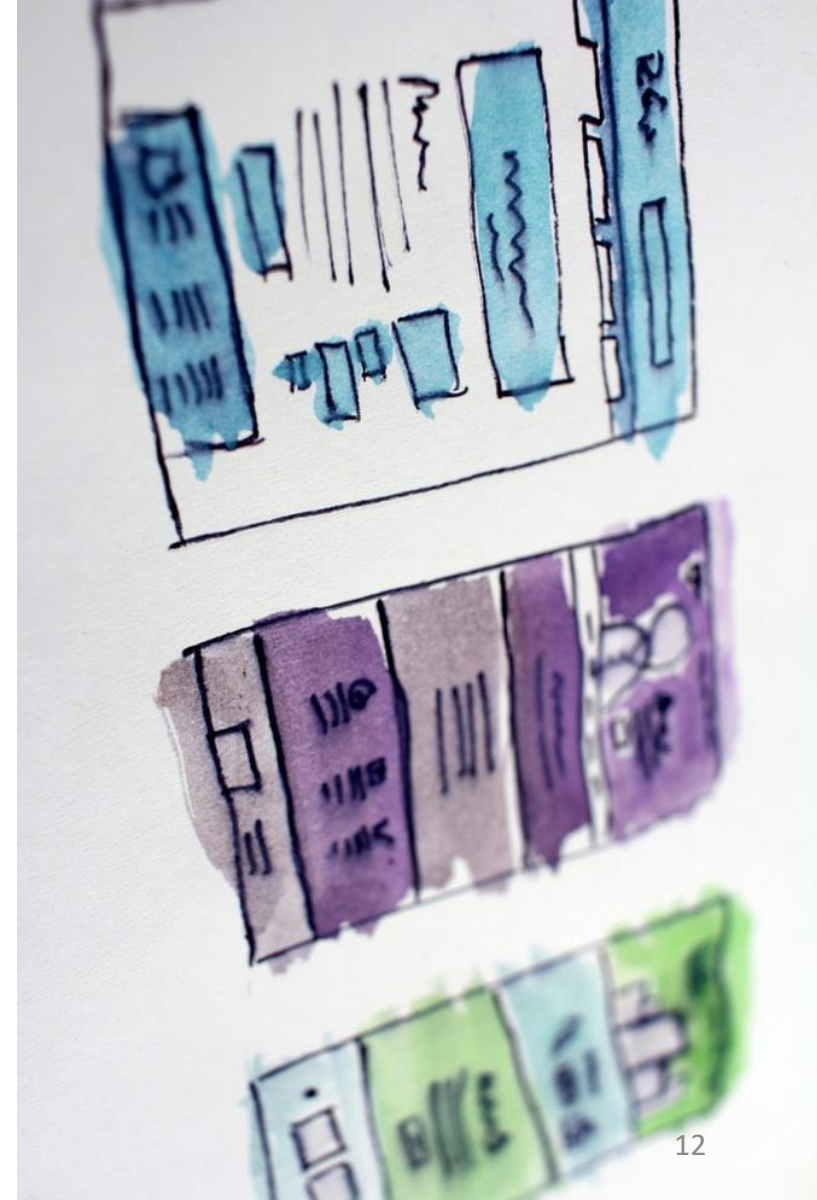
- Technologies open sources, coûteuses, stables, maîtrisées ?
- Contraintes ?
- Calendrier de réalisation ?
- ...



Bonnes pratiques

La conception oui mais dans quel ordre ?

- Story-board
- Zoning
- Grid system
- Wireframe
- Design
- Prototype



Guidelines

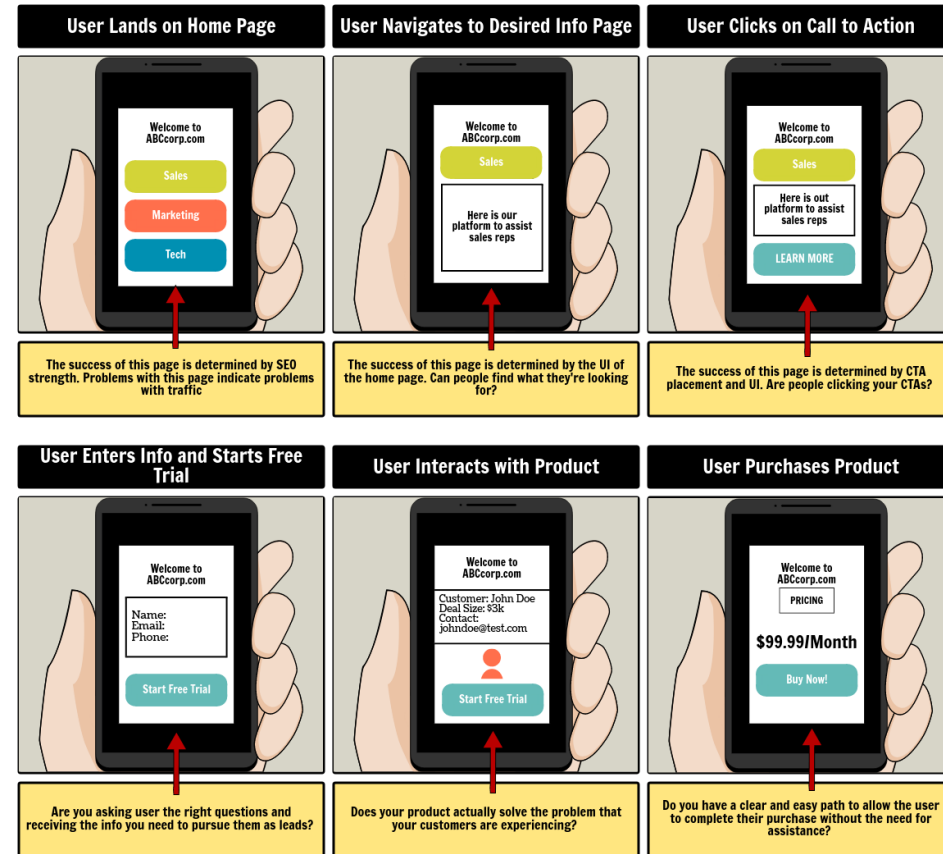
Story-board

C'est un enchainement de type BD, qui suit votre user story (US).

L'enchaînement représente les écrans et étapes, ainsi que les fonctions utiles de chaque écran commentées.

Autant que de besoin par profil utilisateur et par objectif.

D'abord et au moins en papier-crayon !



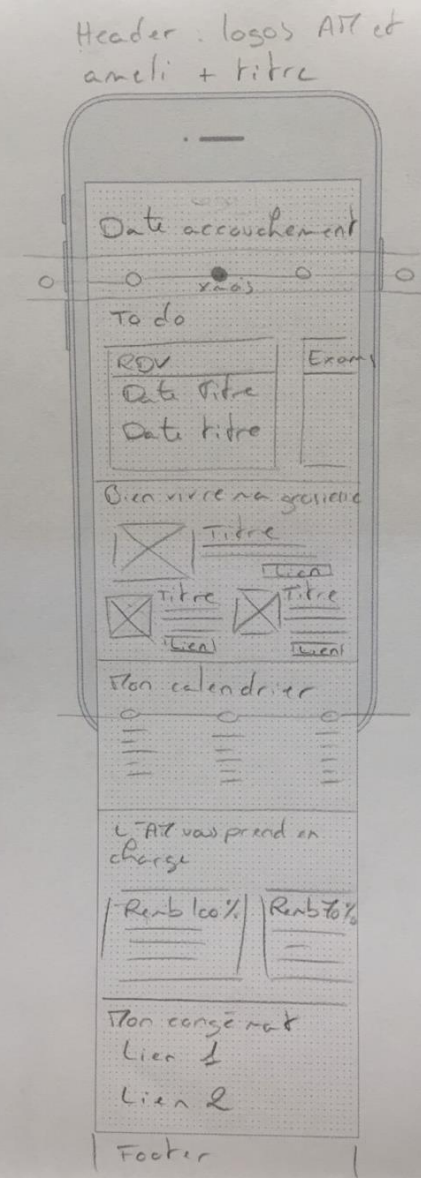
Guidelines

Zoning

Cette étape a pour objectif d'organiser l'ensemble des blocs fonctionnels sur l'écran.

Il n'est pas à l'échelle la plupart du temps.

Il doit déjà être cohérent car pose les bases des principes ergonomiques et de navigation.



Guidelines

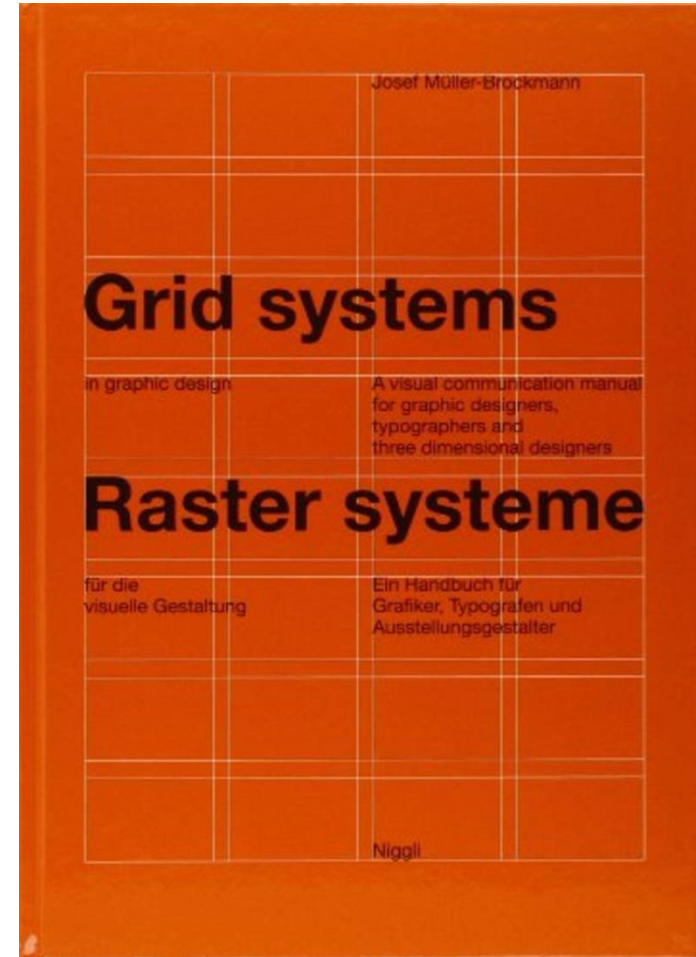
Grid system

L'objectif est de mettre en place une structure régulière pour maquetter.

Dans cette grille :

- Les colonnes sont de la même taille (idéalement)
- Un pas caractéristique doit être fixé (espacement régulier, généralement 8 ou 10px)

Cela nous donne une cohérence, une proportion réaliste, permet la réutilisation d'éléments d'un écran à l'autre, et de partager le travail voire de reprendre celui d'une autre personne.

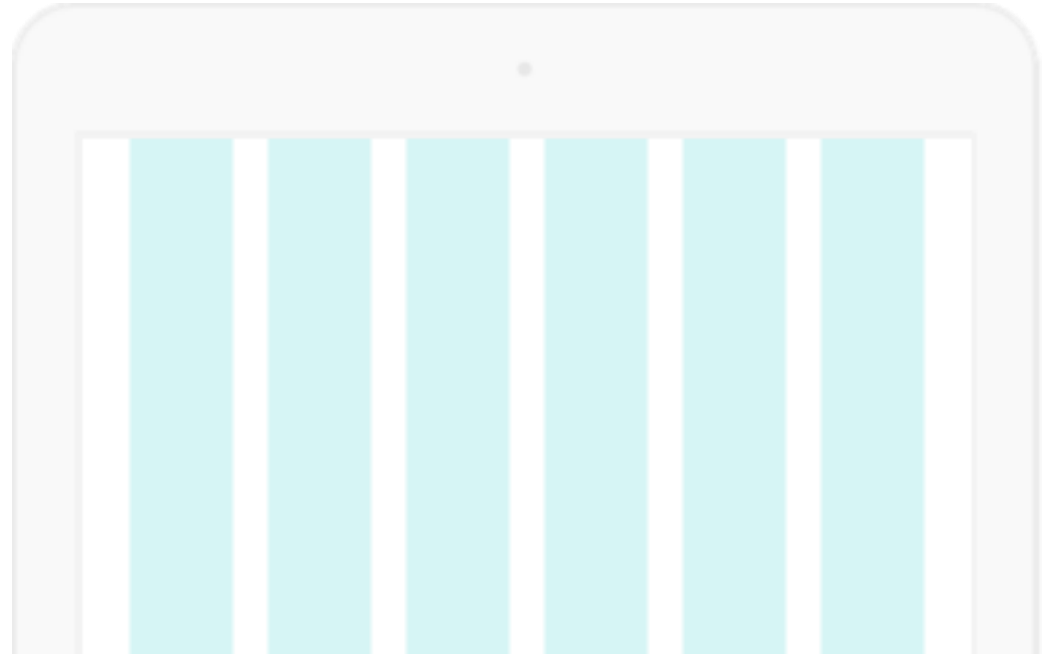


Guidelines

Grid system

Exemple de grille simple :

- 1024px large x 768 haut (ligne de flottaison)
- 6 colonnes de 150px espacées de 10px



Guidelines

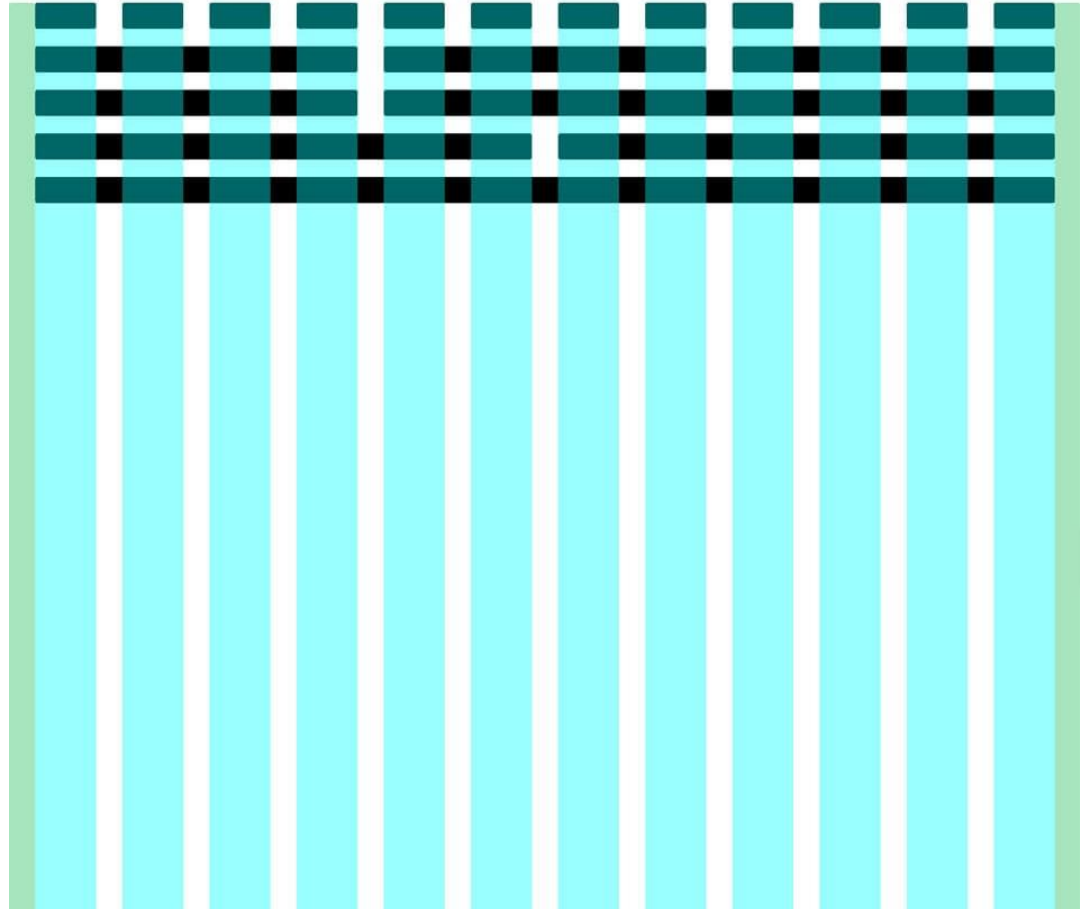
Grid system

Exemple de grille HD:

- 1920 x 1080 px
- 12 colonnes de 150px espacées de 10px

En version grille simple :

- 1024 x 768 px
- 12 colonnes de 60px espacées de 20px



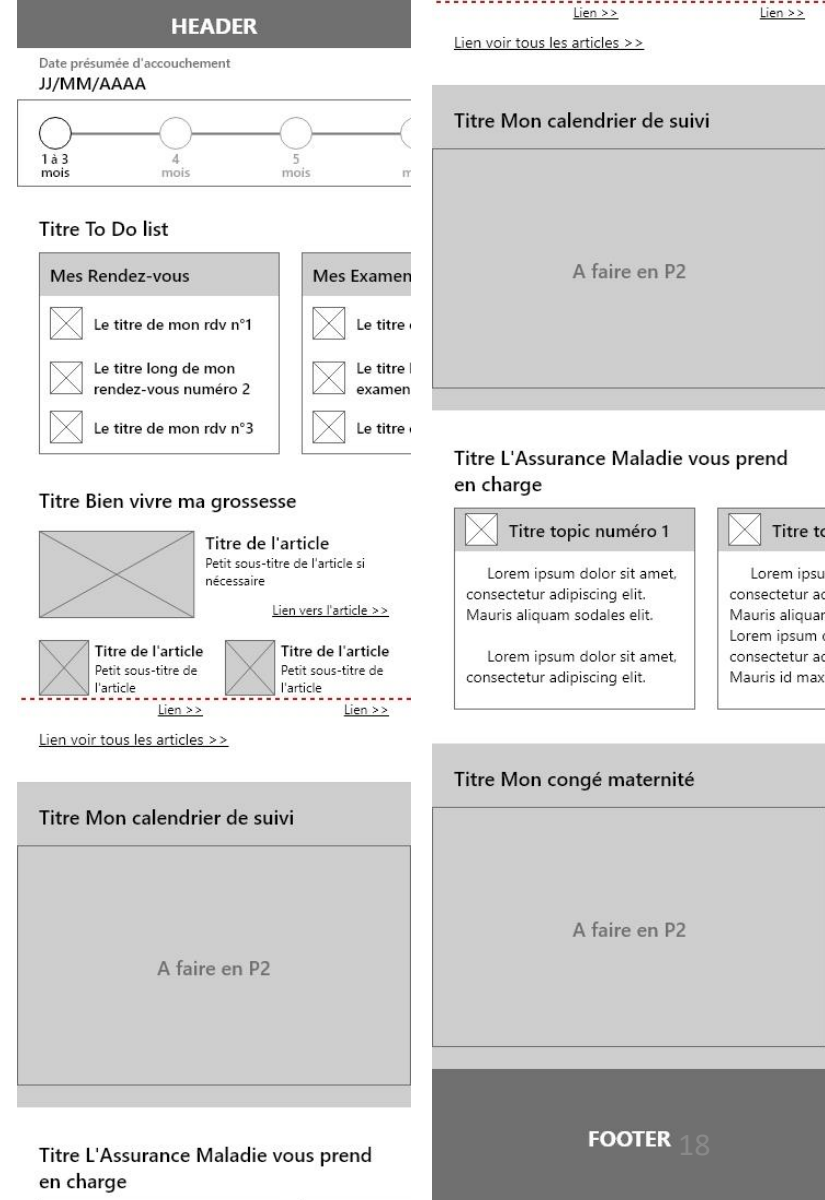
Guidelines

Wireframes

La production « fil de fer » est une maquette basse fidélité en noir et blanc.

Cela sert à s'intéresser au fonctionnement en occultant tout design graphique qui peut s'effectuer en parallèle.

Cela est également plus pratique pour itérer rapidement.



C'est l'heure de la pratique sur



A person with short brown hair, seen from the back, is looking at a wall covered in various UX design sketches, diagrams, and photographs. The wall is densely packed with these items, which include flowcharts, wireframes, and images of people. The person is wearing a grey and black striped sweater.

Initiation UX 2/3

Conception