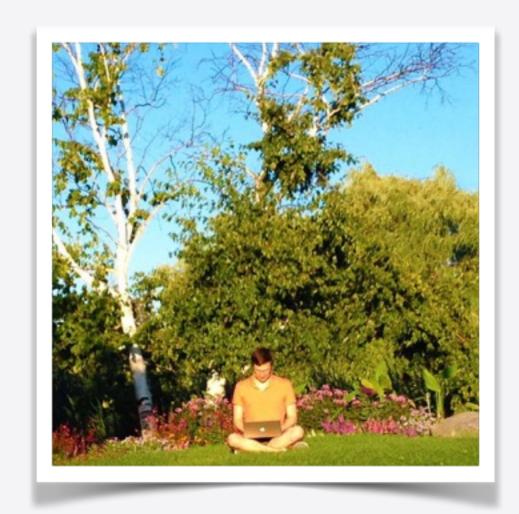


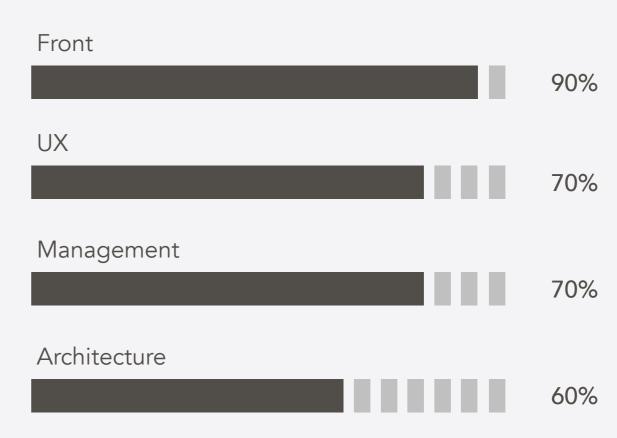
UX4DEV

l'expérience utilisateur pour les développeurs

Guillaume Gaulard

UX Enthusiast - Senior Front End Developer - Flexible Scrum Master





ggaulard.github.io



Critères pour une bonne UX (ou API?)



http://usabilitypost.com/2009/04/15/8-characteristics-of-successful-user-interfaces/

Pourquoi les développeurs doivent faire de l'UX? + Simple pour l'utilisateur

+ Simple à developper

- + Simple pour l'utilisateur
 - Ne lui sont présentées que les informations utiles
 - Les interactions nécessaires sont mises en avant

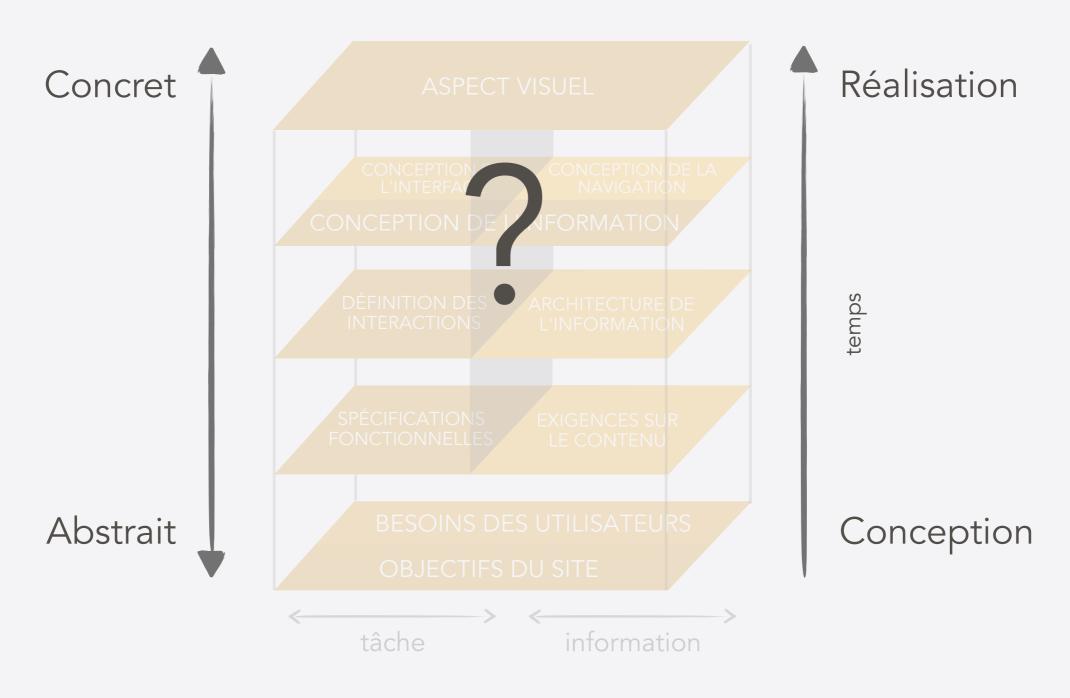


- Moins d'informations à manipuler par écrans
- Moins de cas d'usage à gérer
 - + Simple à developper

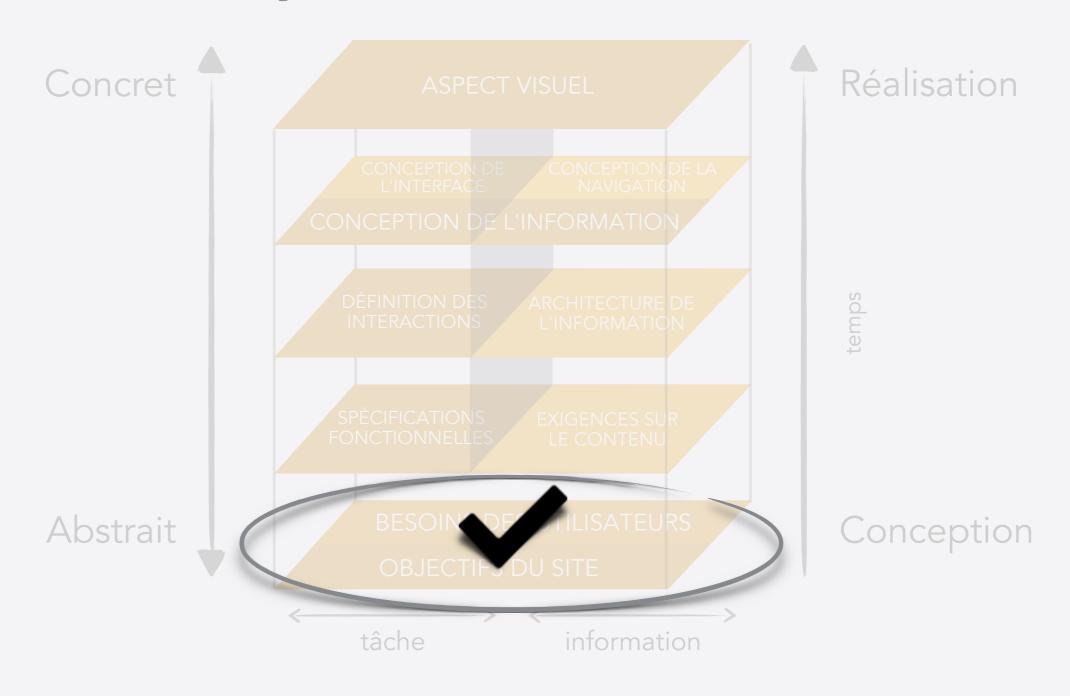
+ Simple pour l'utilisateur

?

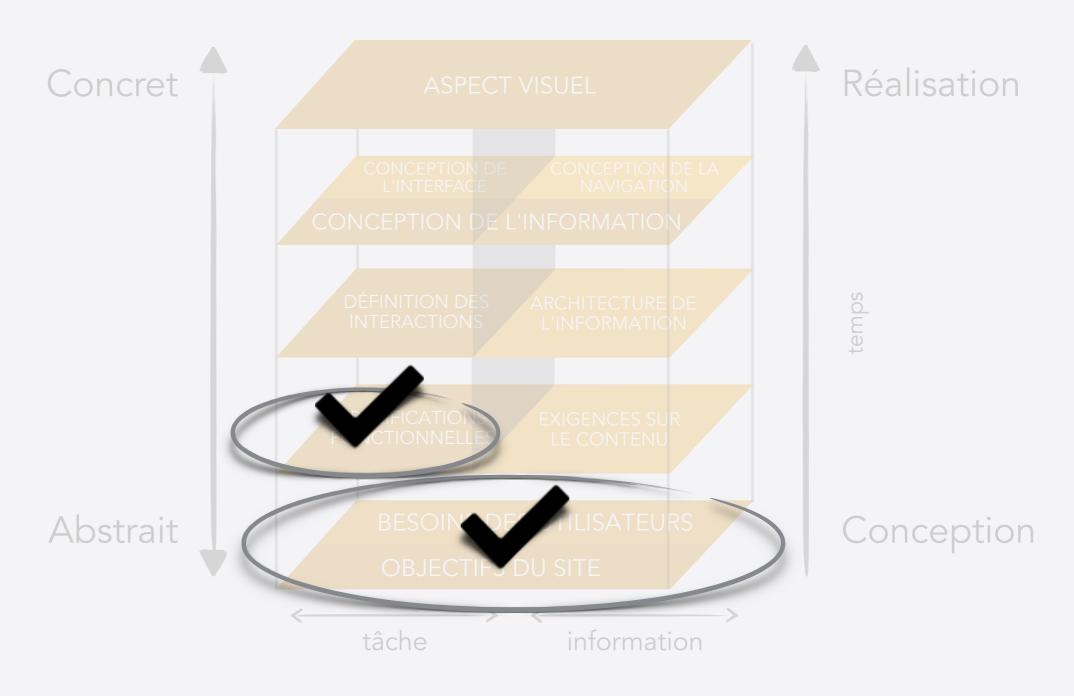
Comment structurer sa démarche



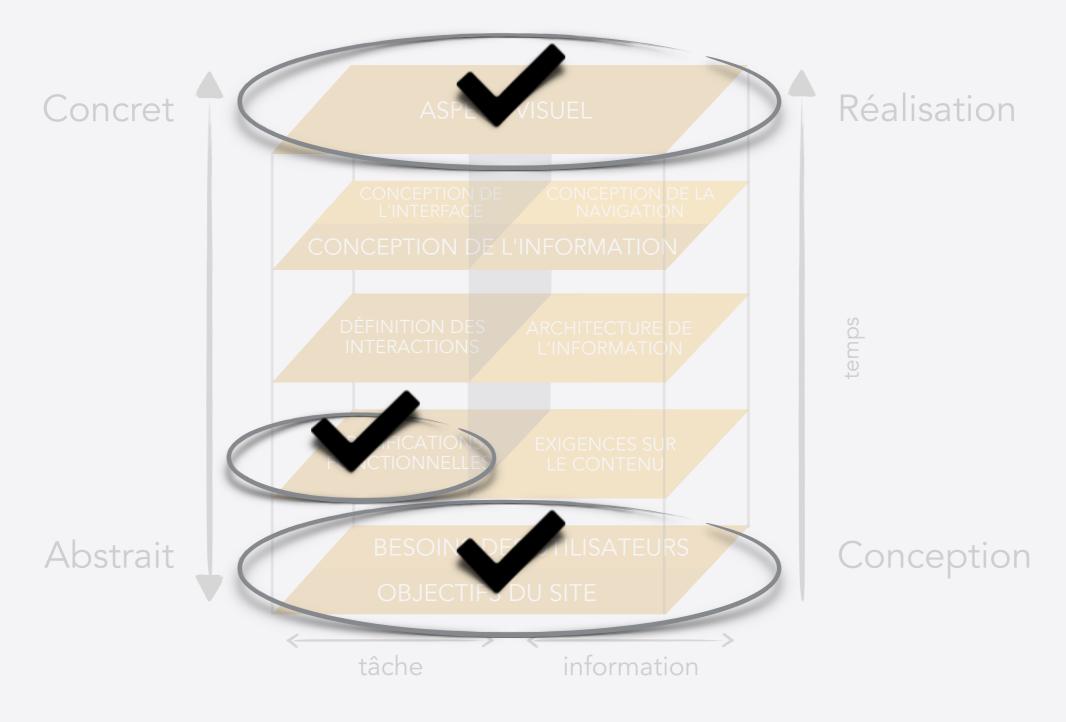
Besoin utilisateur Objectif du site



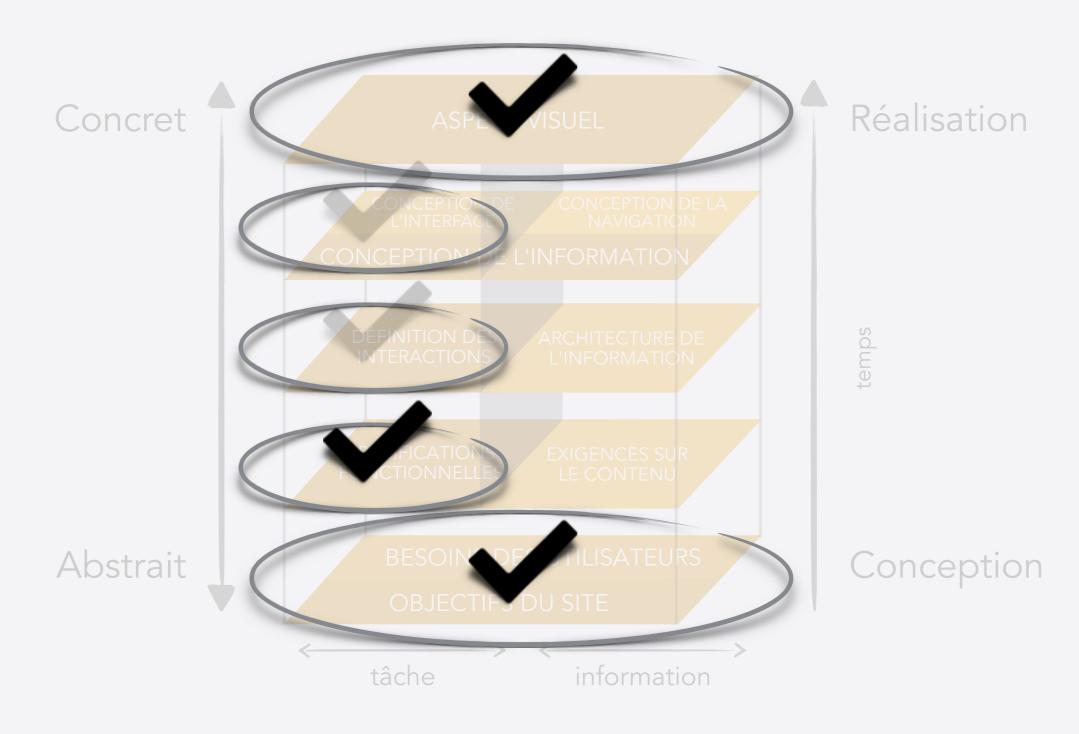
Spécifications fonctionnelles



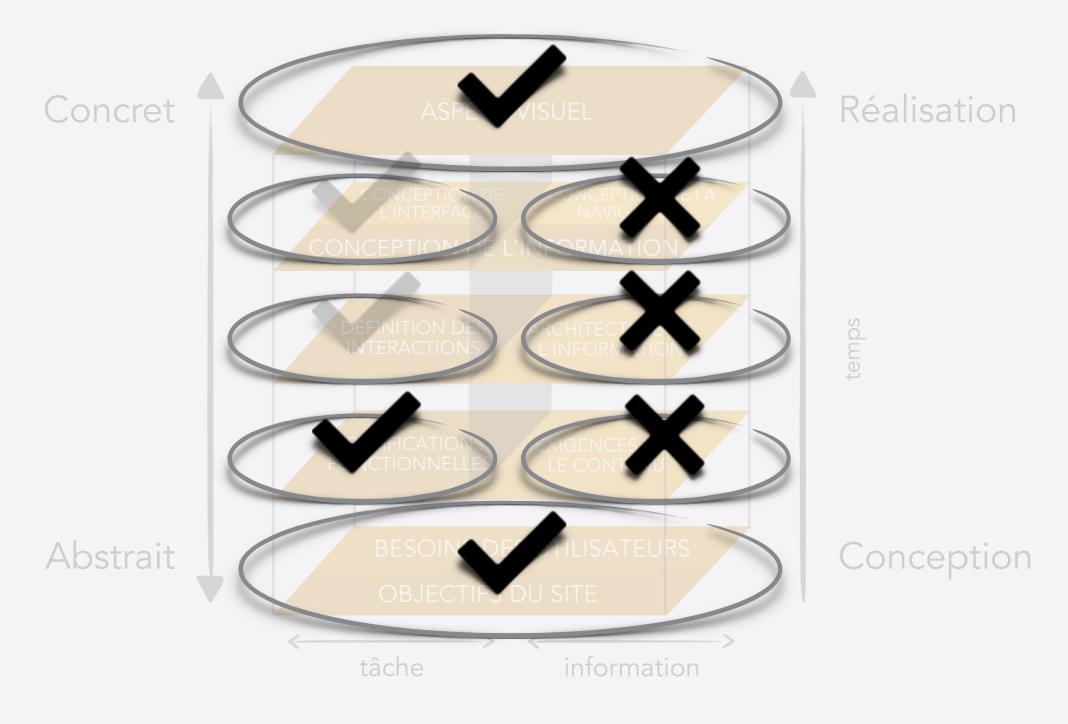
Aspect Visuel



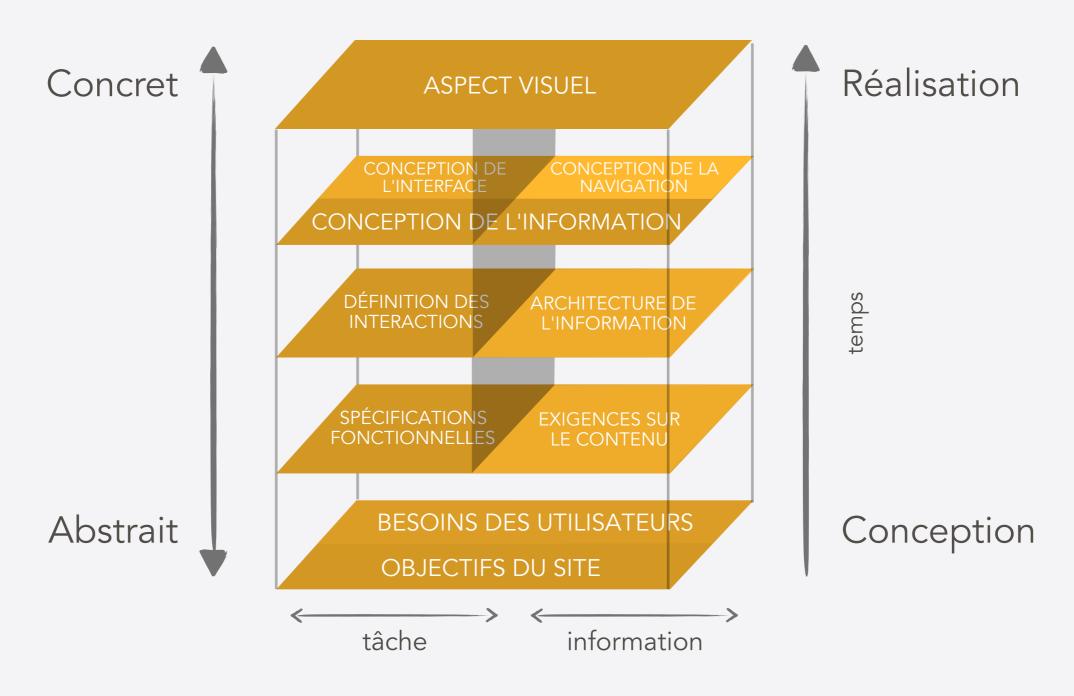
Déduit de l'aspect visuel



Information?



Démarche structurée!



Comment s'assurer de la qualité de son UX et pouvoir le démontrer au client ?



http://blocnotes.iergo.fr/concevoir/les-criteres-heuristiques-de-bastien-et-scapin/

Astuce

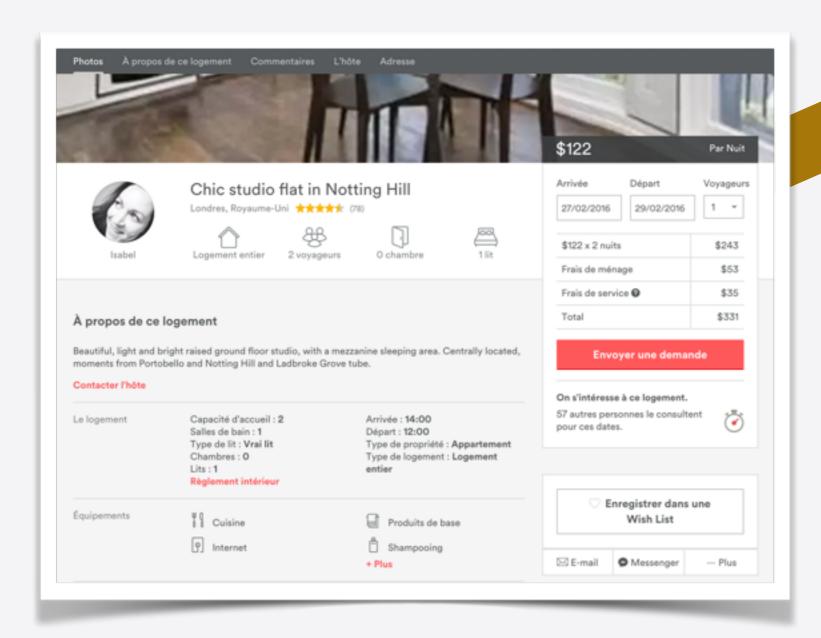


GUIDAGE

Conseiller, orienter et informer l'utilisateur dans ses interactions

- Incitation
- Groupement
- Feedback immédiat
- Lisibilité

Astuce

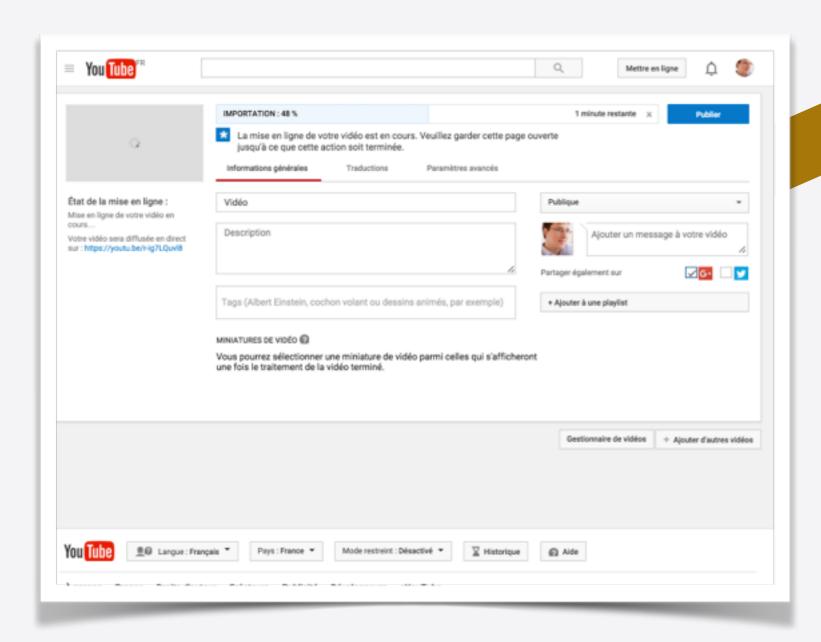


CHARGE DE TRAVAIL

Réduire les actions requises et optimiser les informations proposées à l'utilisateur

- Brièveté
- Densité informationnelle

Astuce

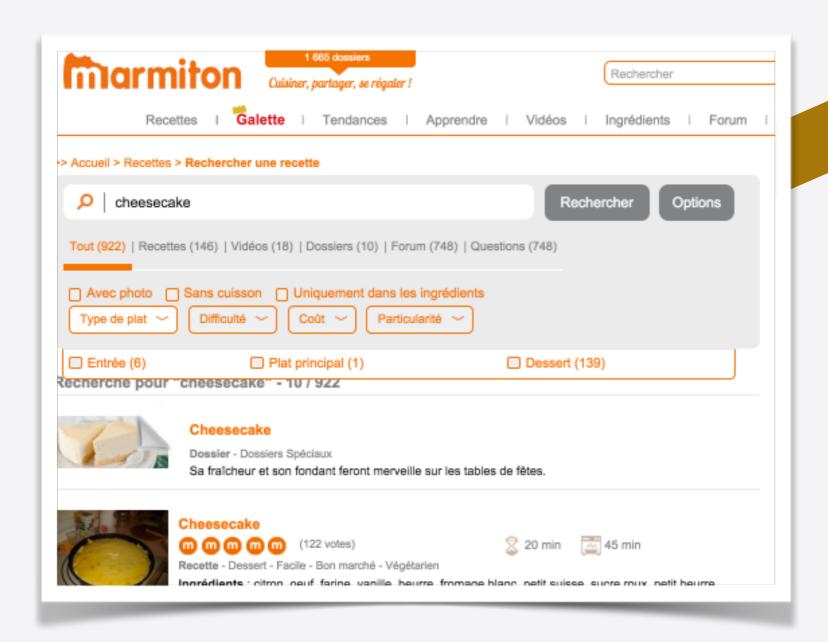


CONTRÔLE EXPLICITE

Des actions explicites qui font uniquement ce que demande l'utilisateur et lui permettent de gérer son état dans le système

- Actions explicites
- Contrôle utilisateur

Astuce

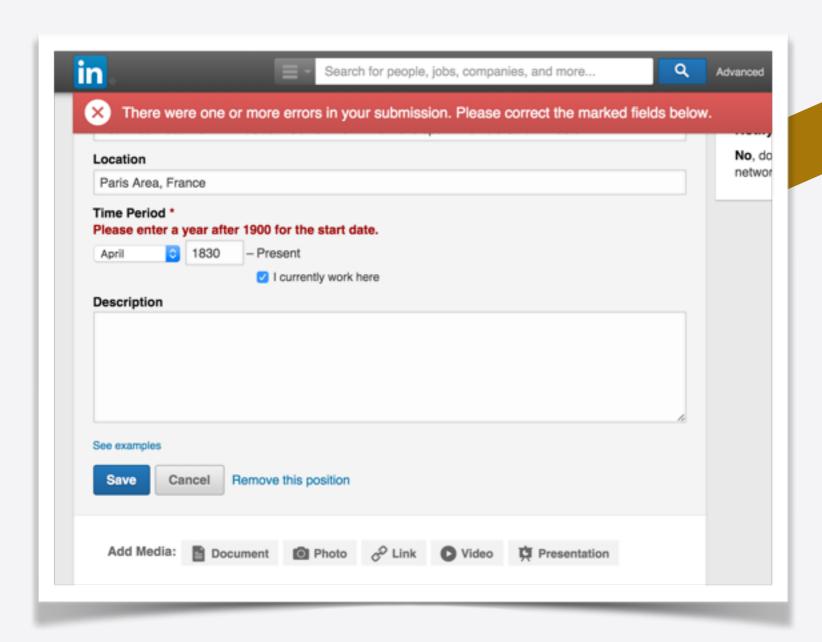


ADAPTABILITÉ

Réagir selon le contexte, les besoins et préférences des utilisateurs

- Flexibilité
- Prise en compte de l'expérience de l'utilisateur

Astuce

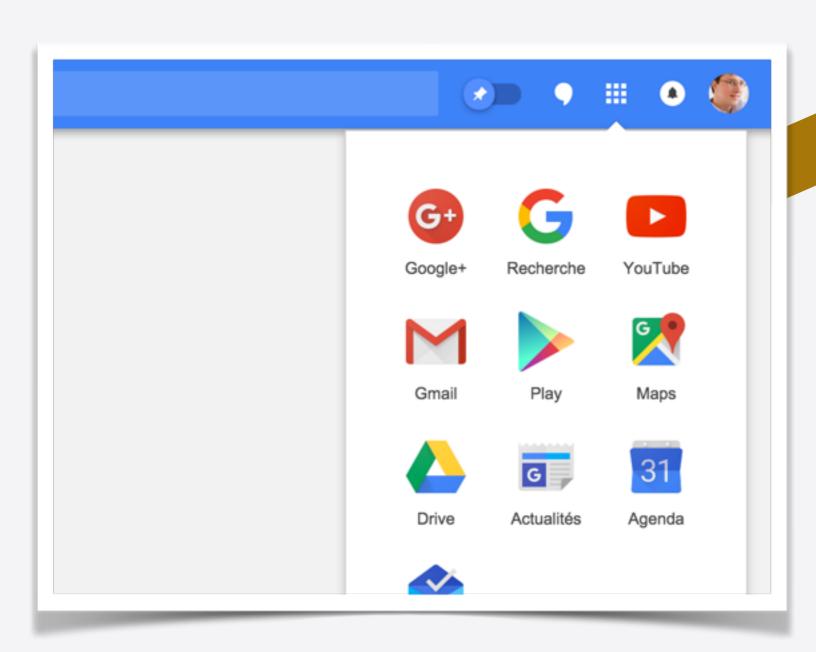


GESTION DES ERREURS

Réagir selon le contexte, les besoins et préférences des utilisateurs

- Protection contre les erreurs
- Qualité des messages d'erreurs
- Correction des erreurs

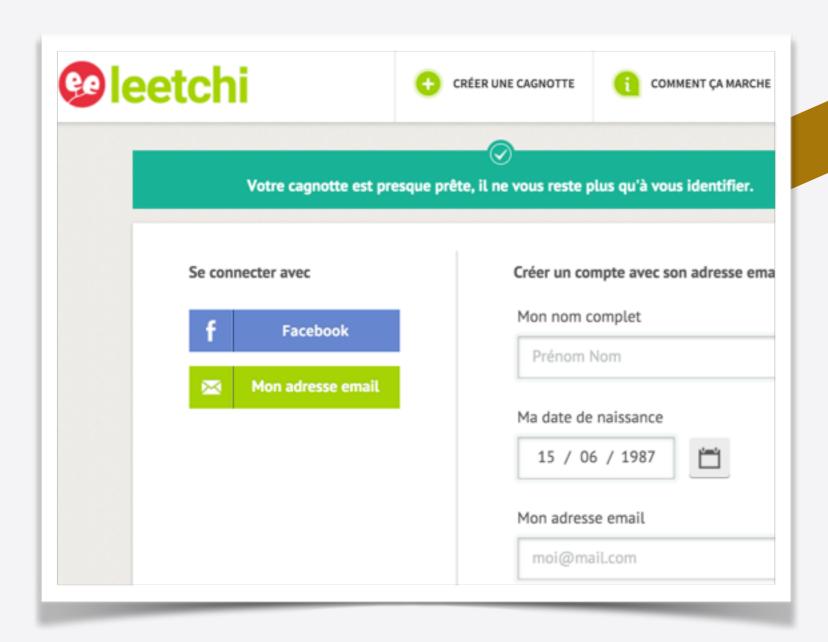
Astuce



HOMOGÉNÉITÉ/ COHÉRENCE

Concerner les mêmes choix pour la conception de l'interface lorsque que les contextes sont identiques et distinguer cette conception lorsque le contexte est différent.

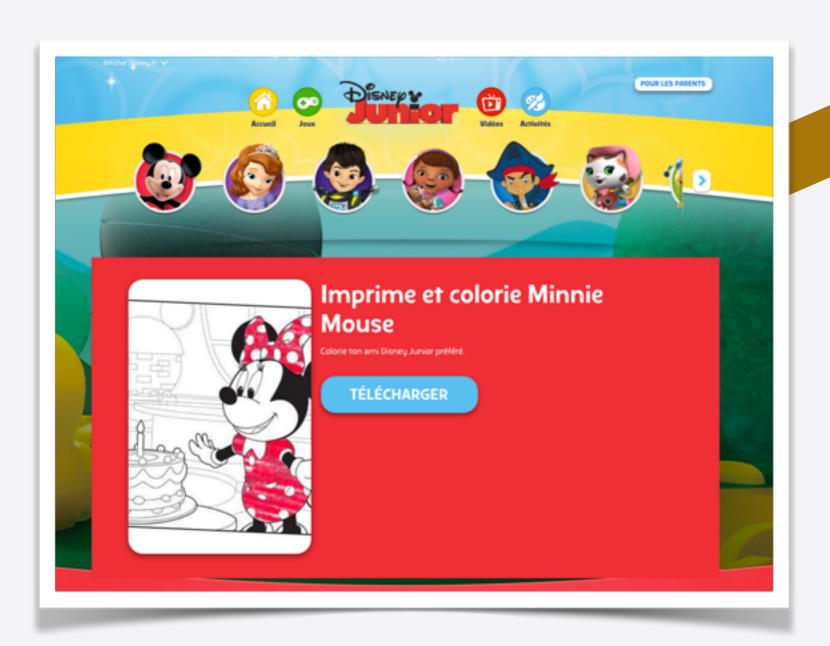
Astuce



SIGNIFIANCE DES CODES ET DÉNOMINATIONS

Pertinence de l'information proposée et sa clarté

Astuce



COMPATIBILITÉ

S'assurer que l'interface corresponde bien aux caractéristiques de l'utilisateur (âge, mémoire, perceptions, habitudes, compétences, attentes, etc.).

Au quotidien

Remettre en question le fonctionnement

Se focaliser sur le MVP

Ne pas hésiter à refaire plusieurs fois

Fail Fast

Copier les autres

Analyser les solutions UX des géants du web

Garder le contrôle

Choisir chaque information affichée à l'écran



ggaulard.github.io/ux4dev.pdf