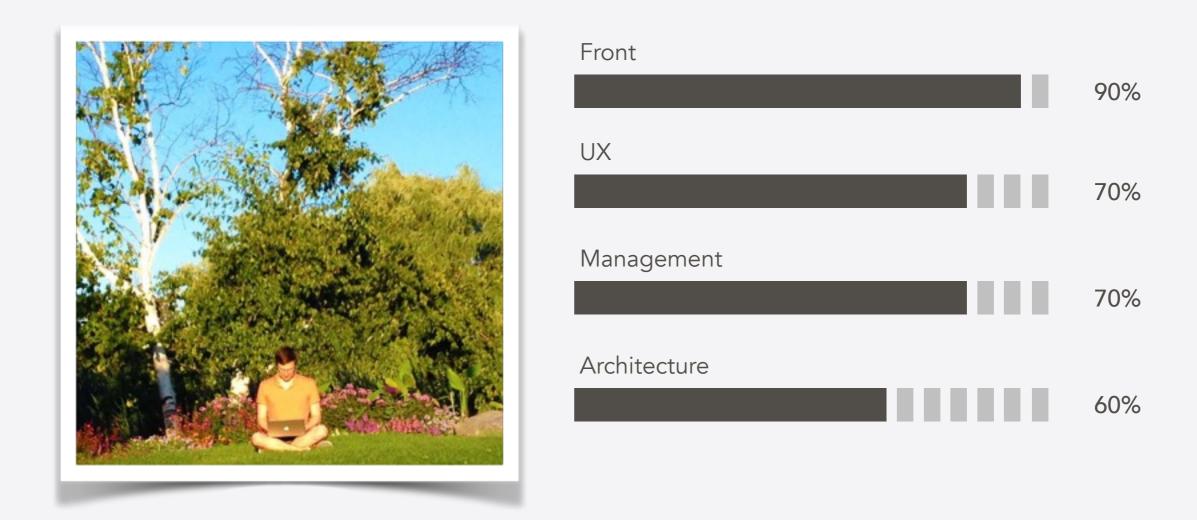


UX4DEV

l'expérience utilisateur pour les développeurs

Guillaume Gaulard

UX Enthusiast - Senior Front End Developer - Flexible Scrum Master



ggaulard.github.io

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

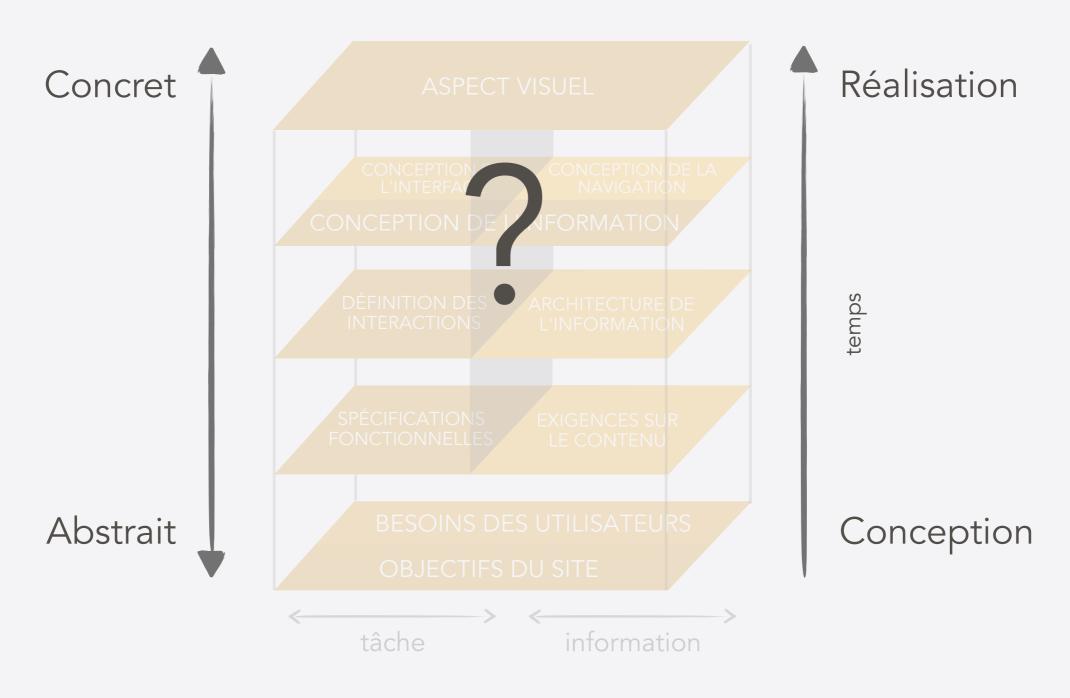
?

Critères pour une bonne UX (ou API?)

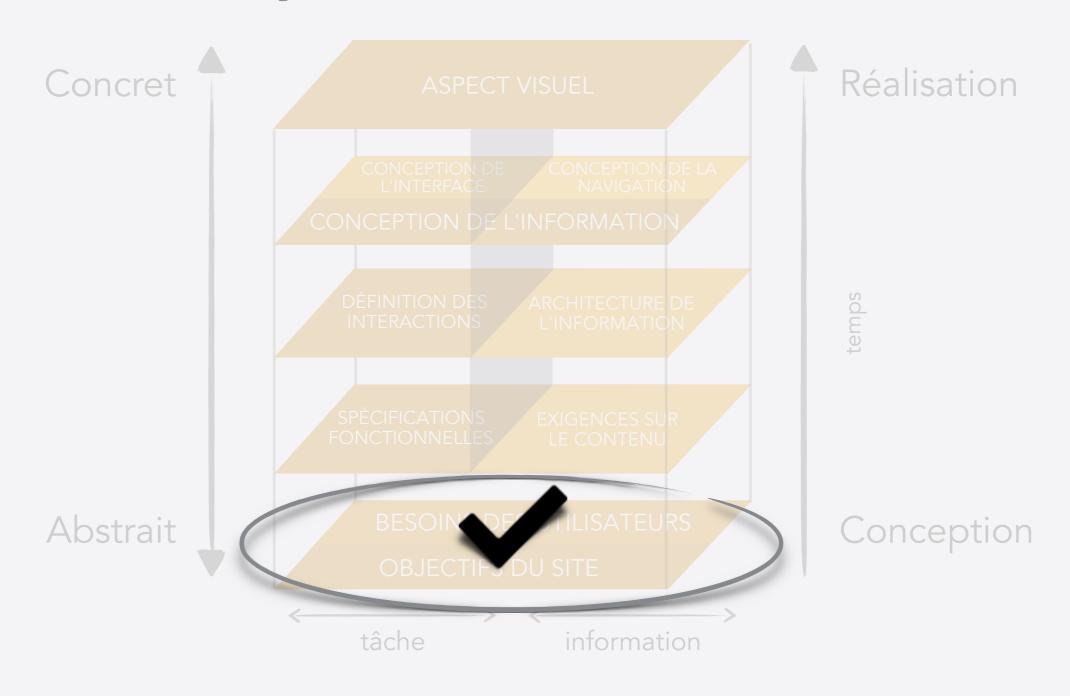


http://usabilitypost.com/2009/04/15/8-characteristics-of-successful-user-interfaces/

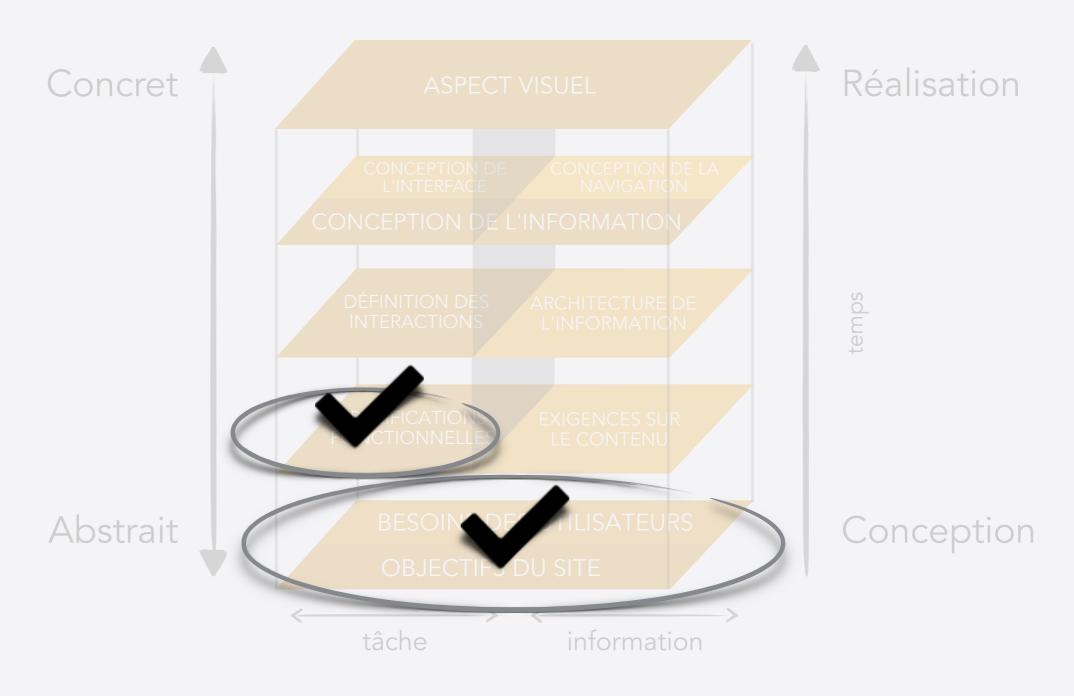
Comment structurer sa démarche



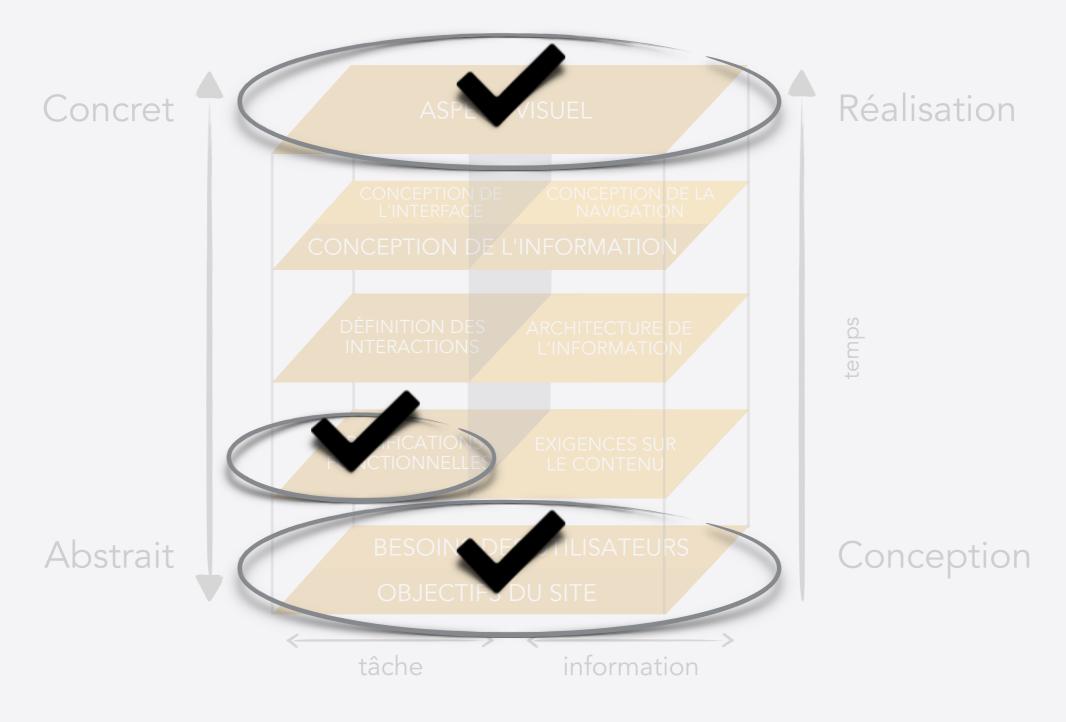
Besoin utilisateur Objectif du site



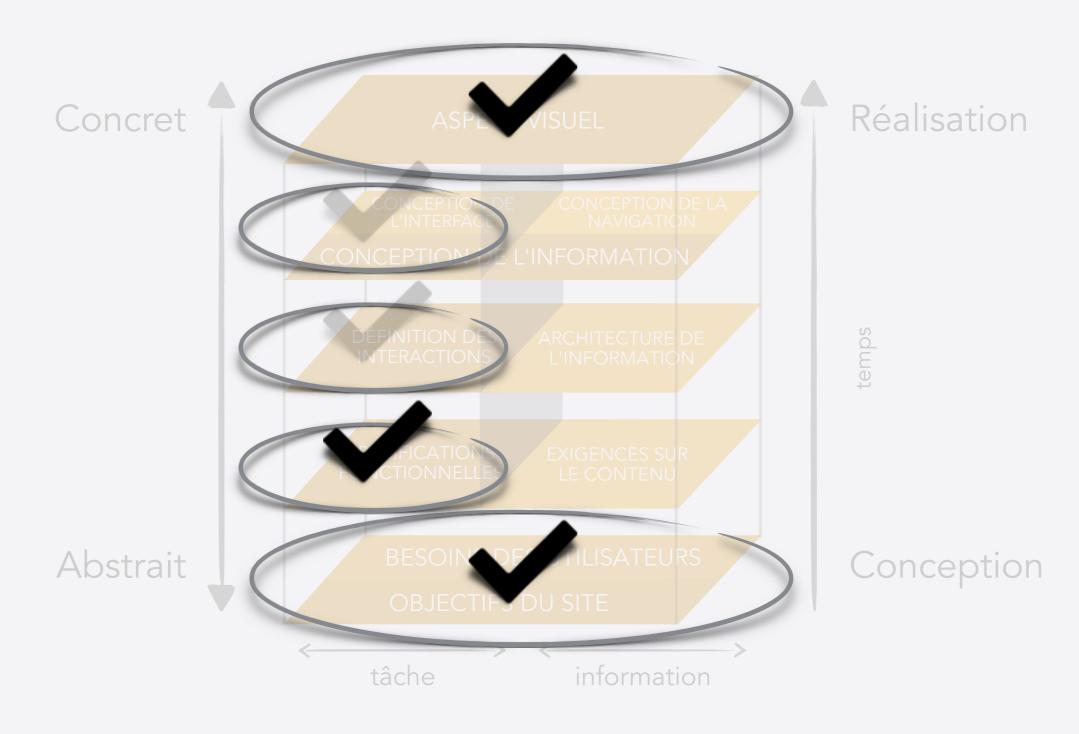
Spécifications fonctionnelles



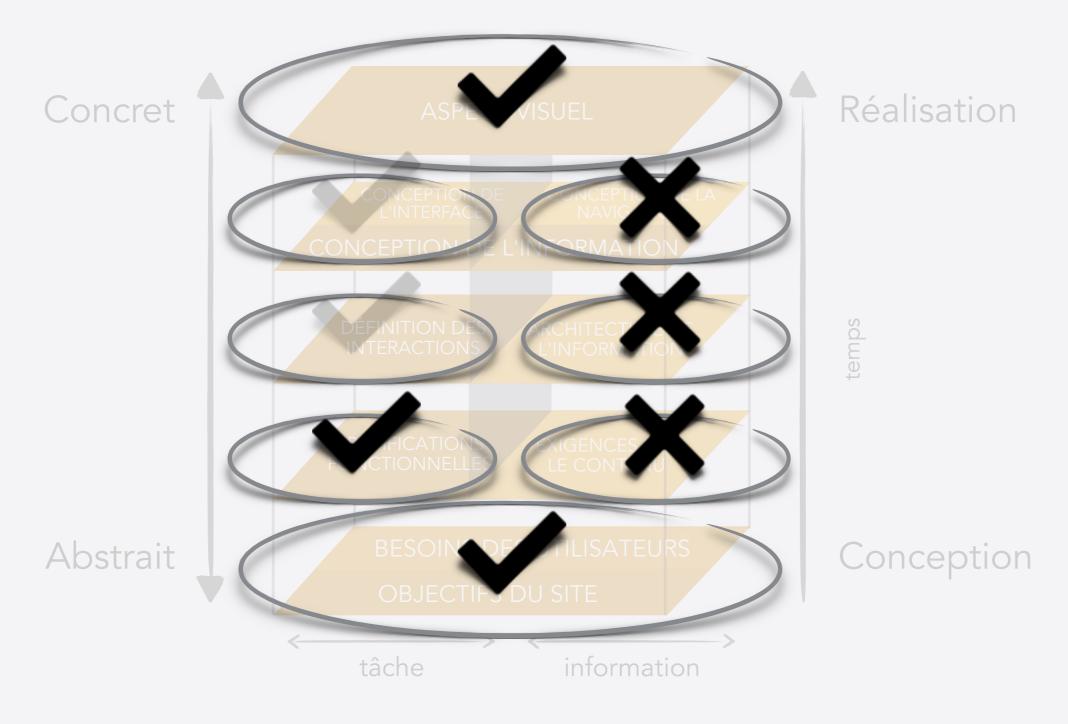
Aspect Visuel



Déduit de l'aspect visuel



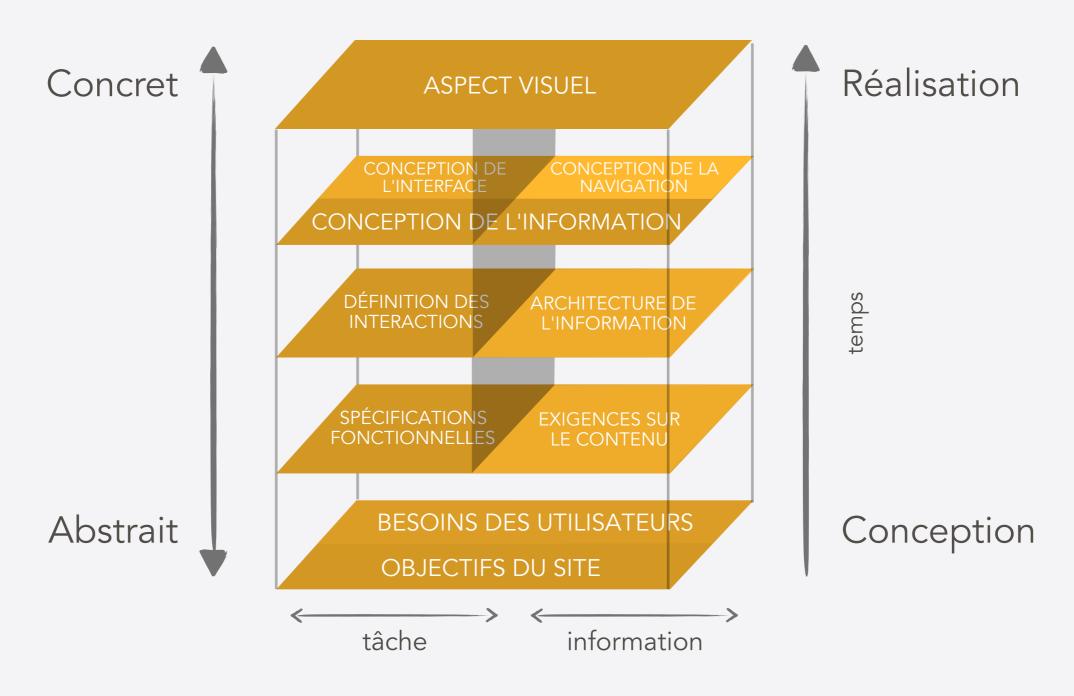
Information!



Mieux comprendre l'information

Mieux guider l'utilisateur dans sa lecture de l'information

Démarche structurée!

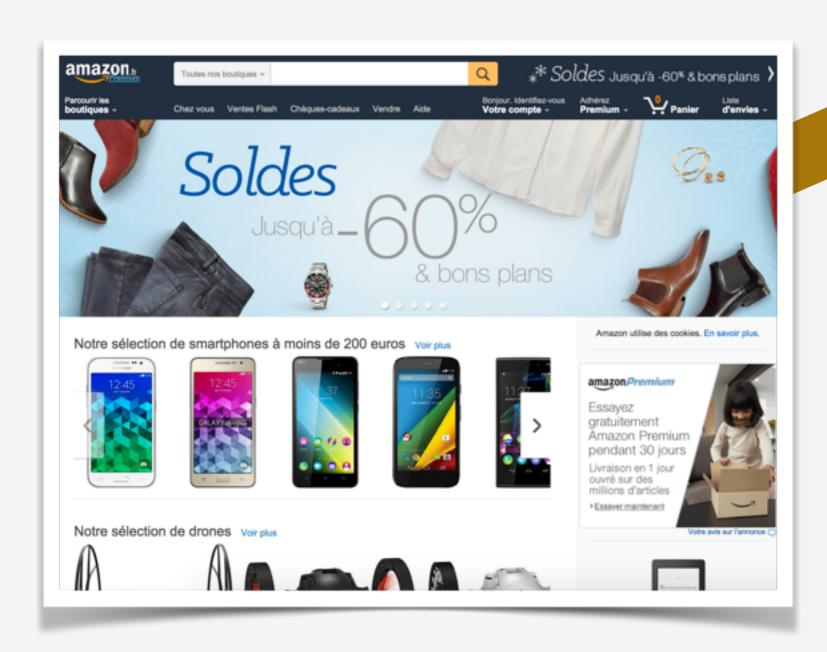


Comment s'assurer de la qualité de son UX et pouvoir le démontrer au client ?



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

Astuce

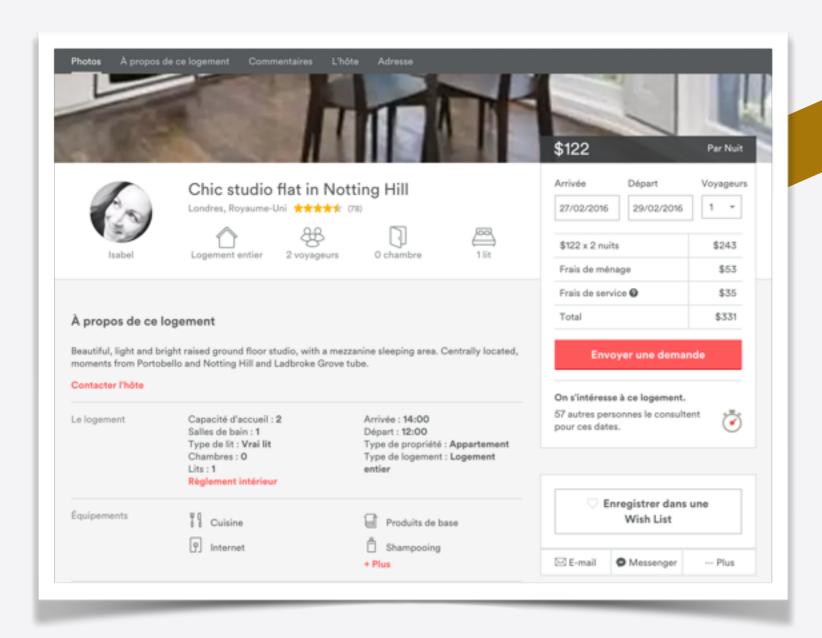


GUIDAGE

Conseiller, Orienter et informer l'utilisateur de ses interactions

- Incitation
- Groupement
- Feedback Immédiat
- Lisibilité

Astuce

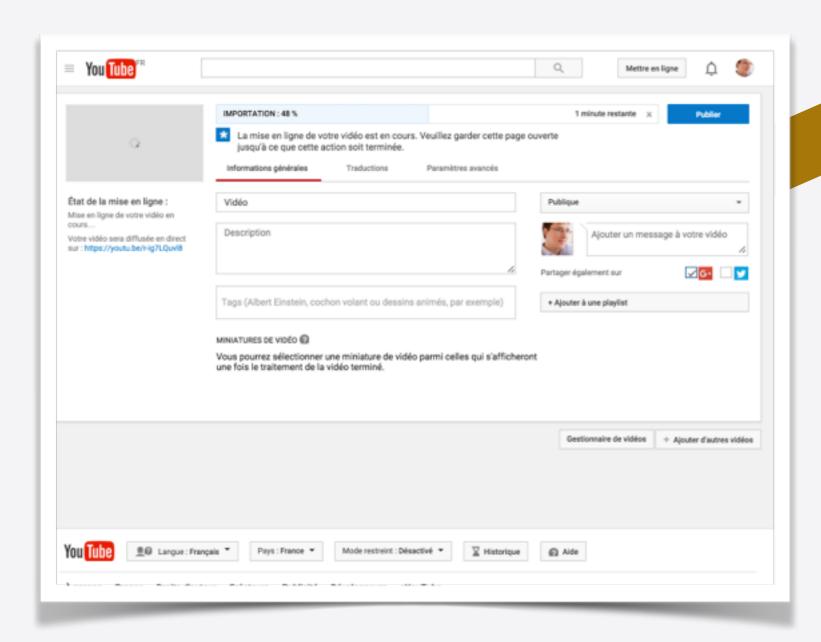


CHARGE DE TRAVAIL

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

- Brièveté
- Densité Informationnelle

Astuce

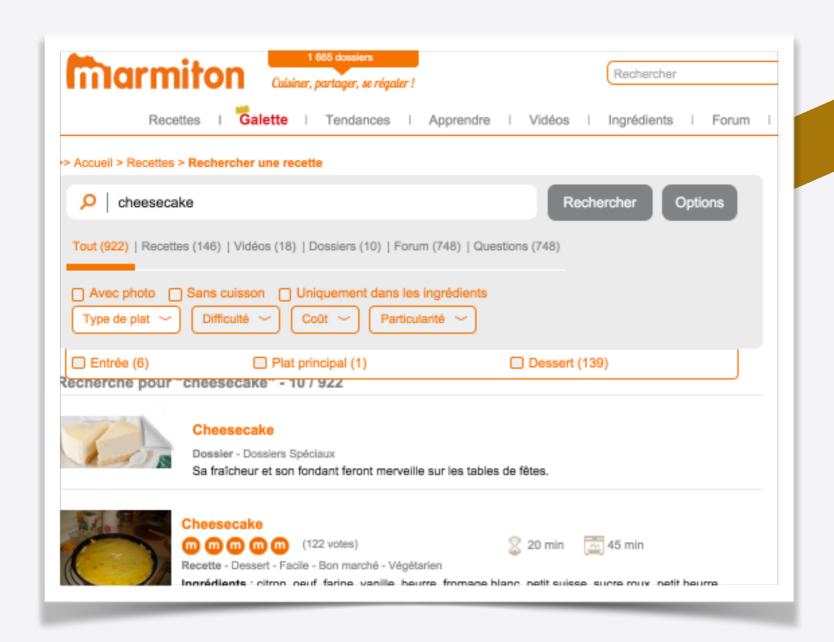


CONTRÔLE EXPLICITE

Des actions explicite qui ne font que ce que demande l'utilisateur et lui permettre de gérer son état dans le système

- Actions Explicites
- Contrôle utilisateur

Astuce

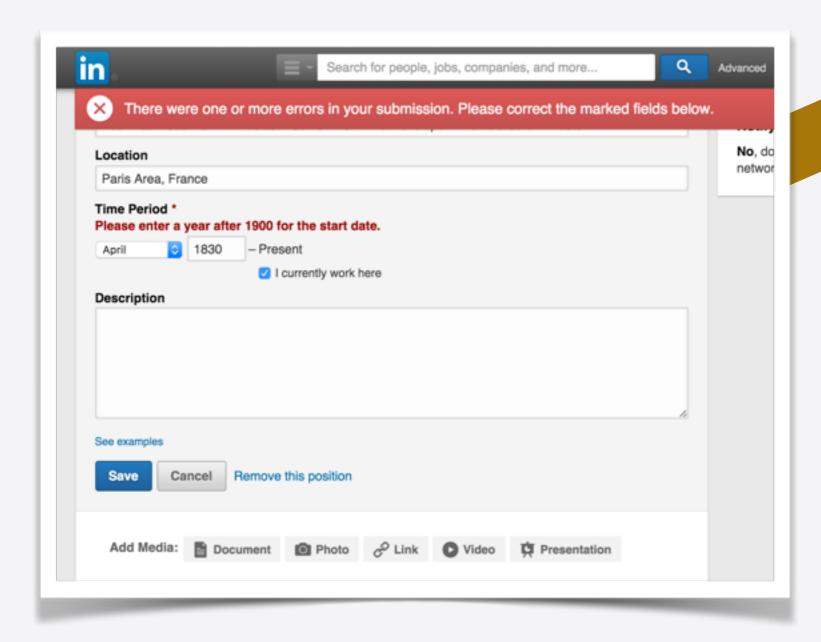


ADAPTABILITÉ

Réagir selon le contexte, les besoins et préférence des utilisateurs

- Flexibilité
- Prise en Compte de l'Expérience de l'Utilisateur

Astuce

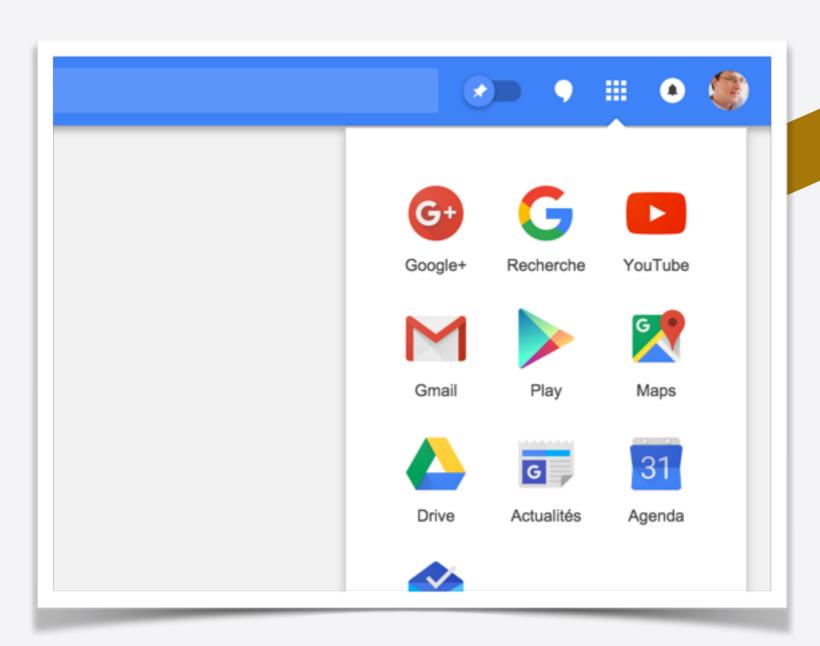


GESTION DES ERREURS

Réagir selon le contexte, les besoins et préférence des utilisateurs

- Protection Contre les Erreurs
- Qualité des Messages d'Erreurs
- Correction des Erreurs

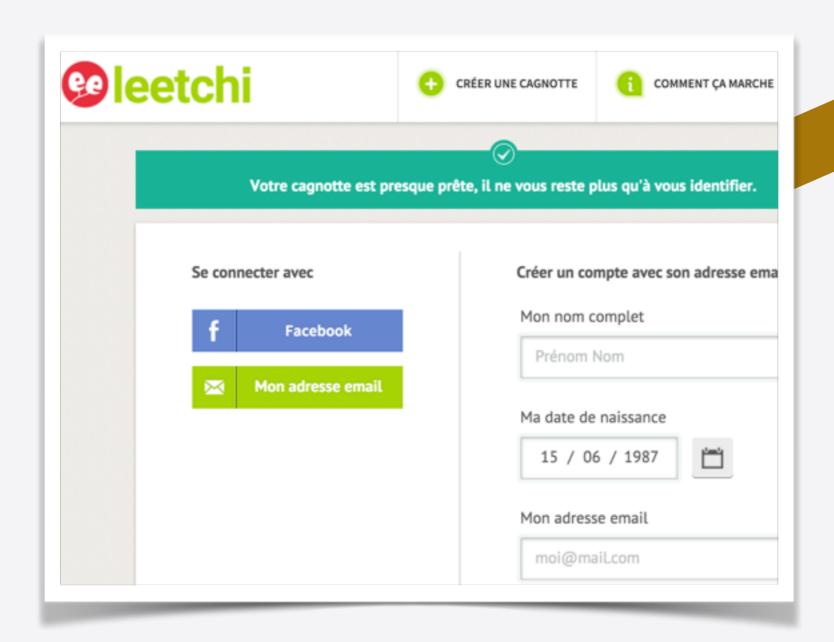
Astuce



HOMOGÉNÉITÉ/ COHÉRENCE

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

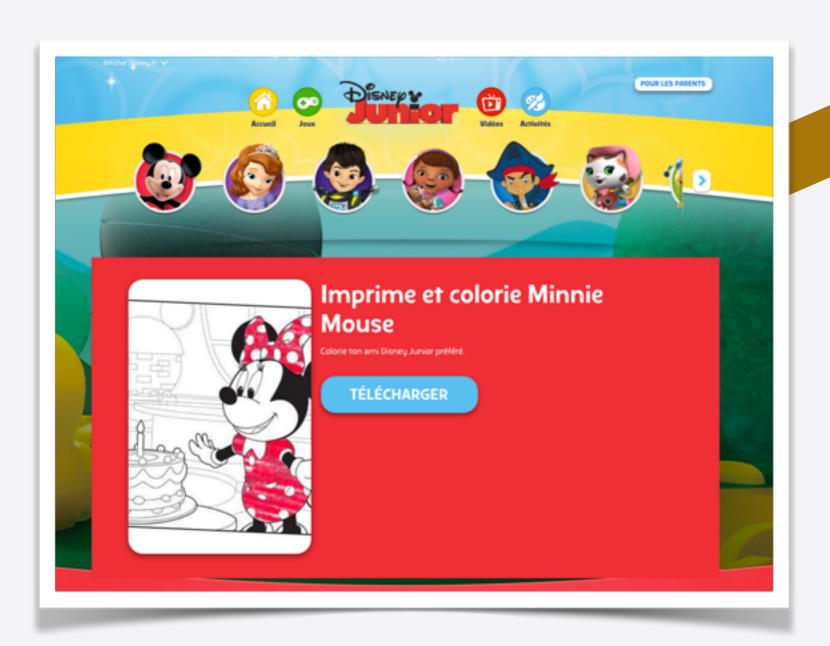
Astuce



SIGNIFIANCE DES CODES ET DÉNOMINATIONS

Pertinence de l'information proposé et sa clarté

Astuce



COMPATIBILITÉ

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