

UX en milieu agile

Plus compliqué qu'il n'y paraît.

Margaux Perrin

@margauxlergo
@uxshadow

Jouons un peu.

La moitié de la salle
ferme les yeux.



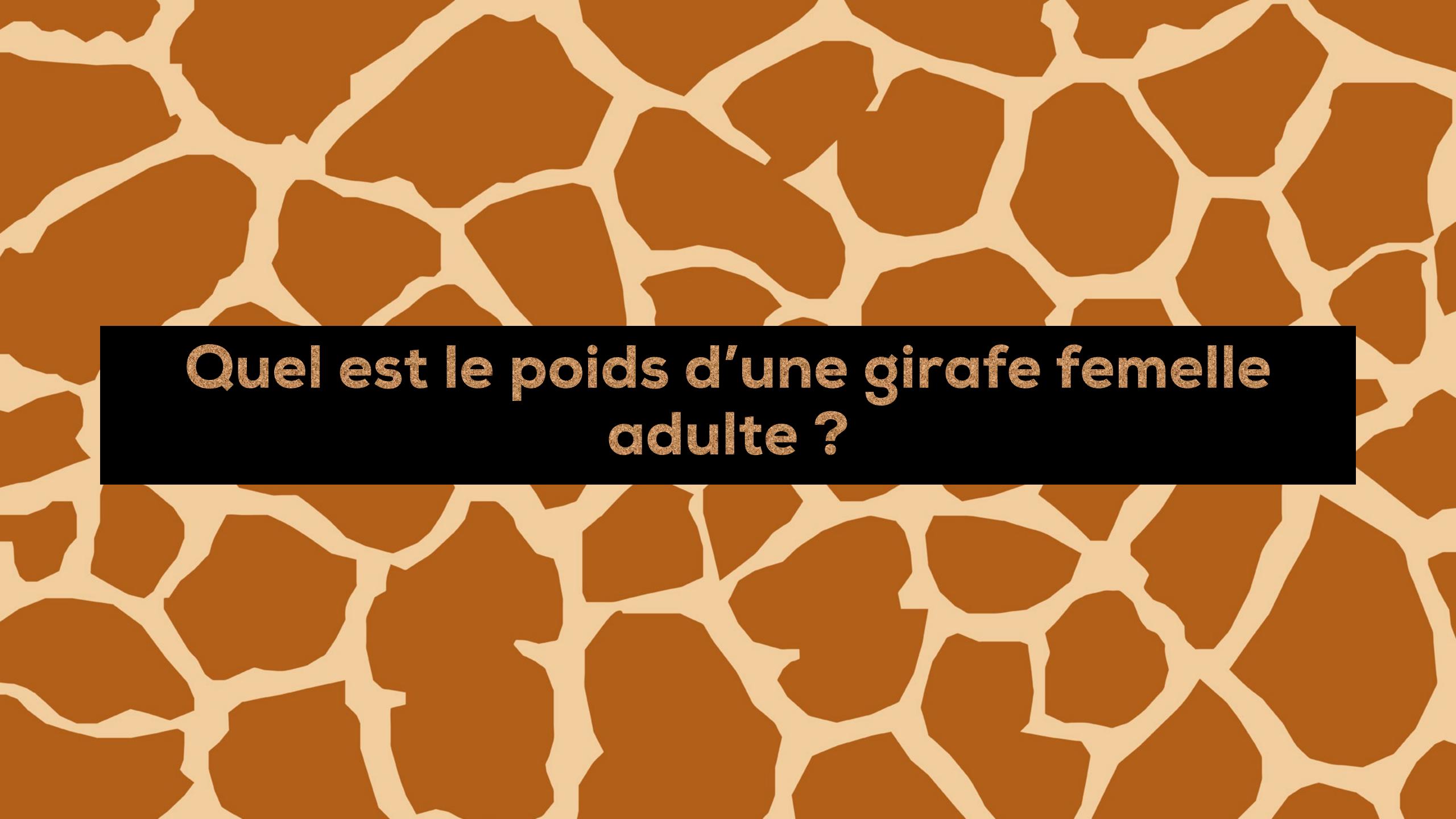
Quel est le poids d'une girafe femelle adulte ?

A/ Plus de 320 kg

B/ Moins de 320 kg

Notez la réponse sur votre feuille





Quel est le poids d'une girafe femelle adulte ?

Quel est le poids d'une girafe femelle adulte ?

750-1100 kg

Quel est le poids d'une girafe femelle adulte ?

A/ Plus de 320 kg

B/ Moins de 320 kg

Notez la réponse sur votre feuille





Biais d'ancrage

Difficulté à se départir
d'une première
impression



Margaux l'Ergo

Conceptrice d'expériences
utilisateurs

Nom : Margaux Perrin

Âge : 32 ans

Formation : Doctorat en neurosciences

Organisation : uxShadow

Motivation : Rendre les utilisateurs heureux

@margauxlero

www.margaux-perrin.com

ergo@margaux-perrin.com

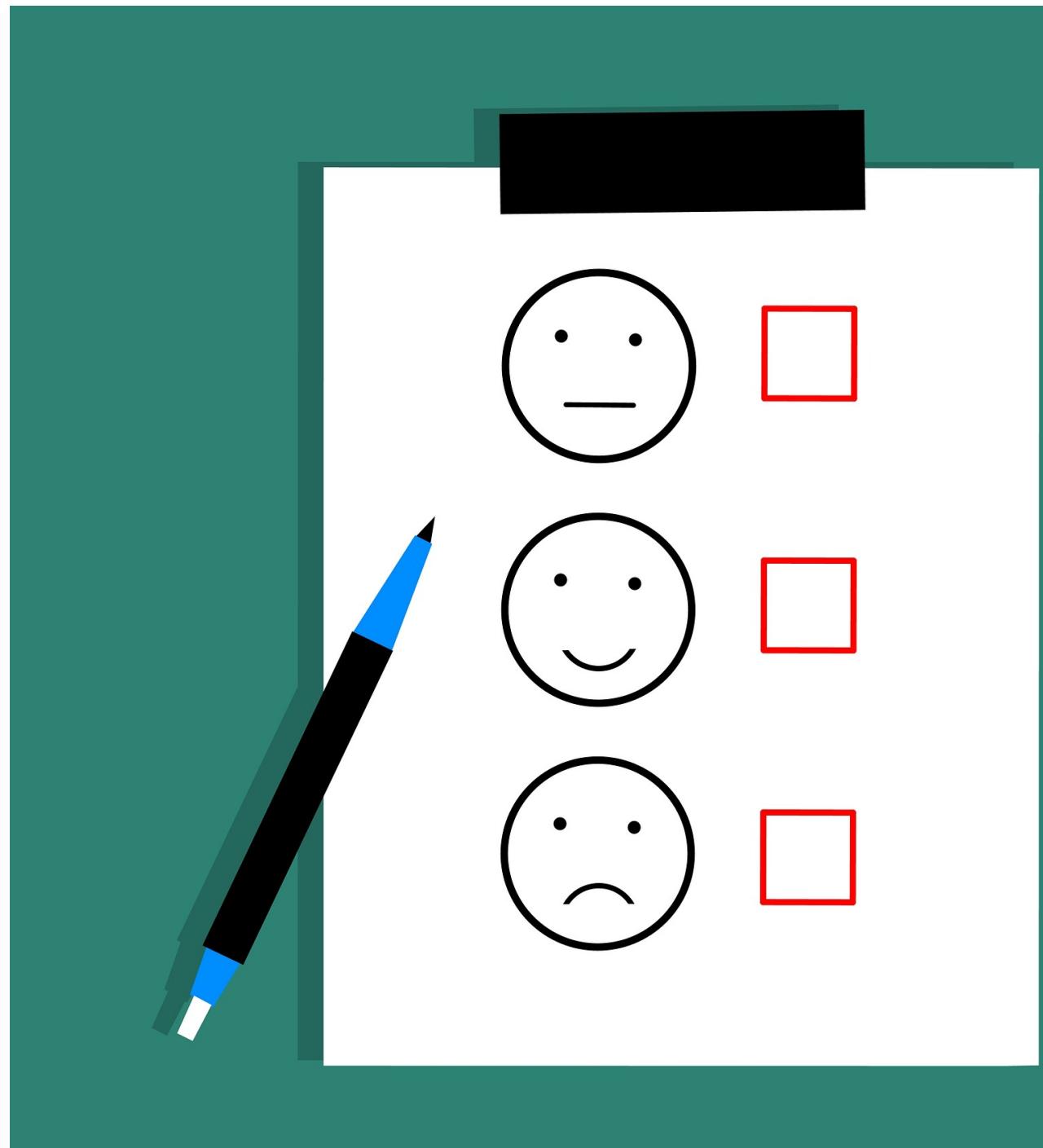
Que fait un·e UX-Designer ?

- A. Elle dessine de belles maquettes d'écrans.
- B. Elle conçoit des expériences adaptées aux besoins.
- C. Elle casse les c*****.
- D. On est en France, on dit « graphiste ».

Ergo/UX Design

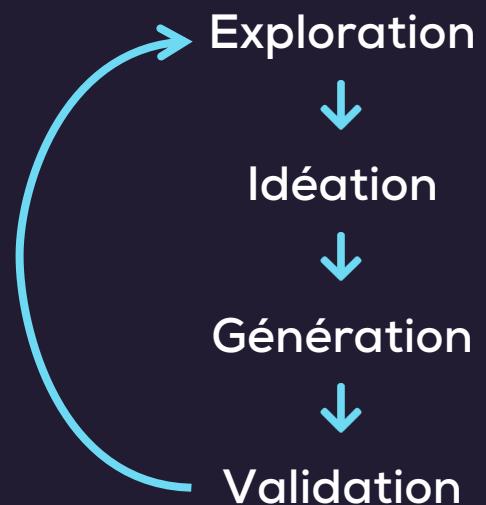
Conception de produits :

Utiles,
Utilisables.



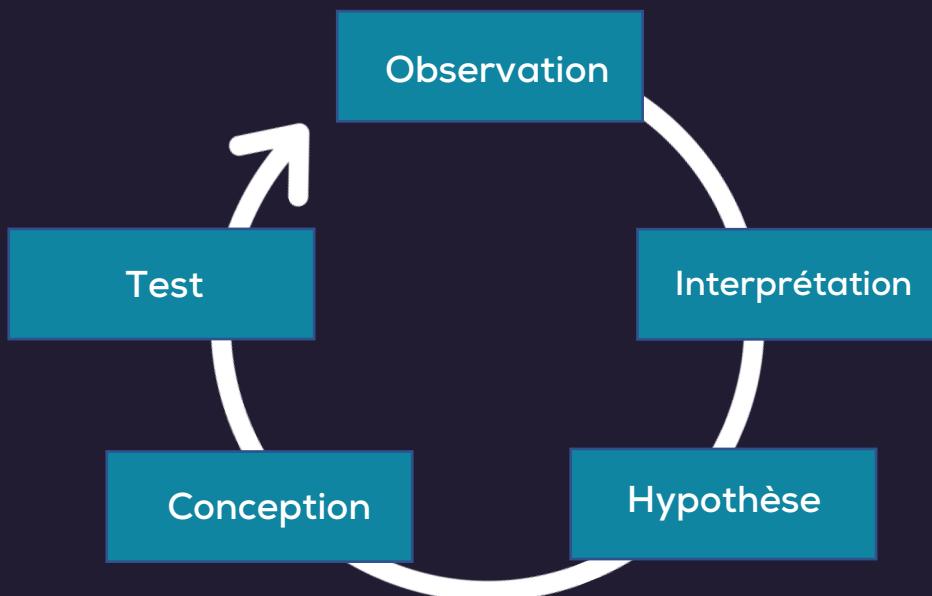
Ergo/UX-Design

Démarche centrée utilisateur :

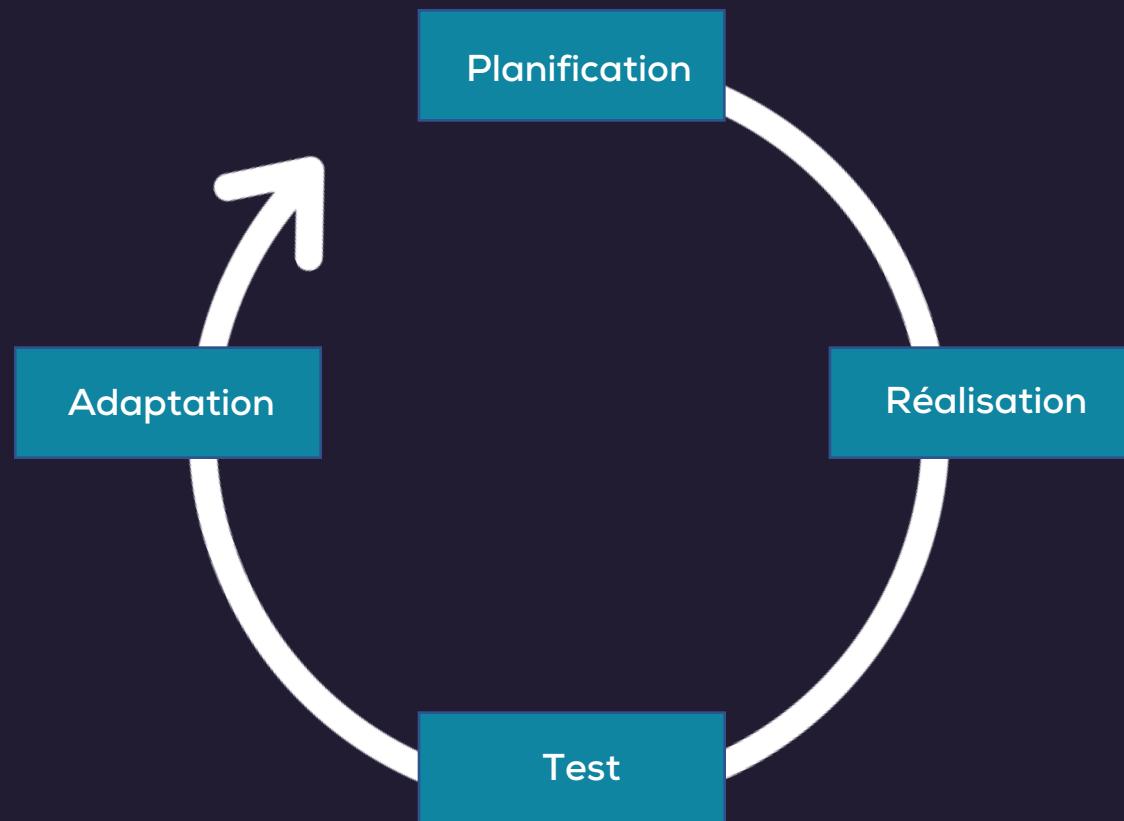


Ergo/UX-Design

Cycle expérimental :



Cycle agile



A perspective view of a long, straight path made of brown shipping containers under a clear sky. The containers are stacked in rows on both sides, creating a narrow corridor that leads towards a bright horizon.

AGILITÉ

UX-Design

AGILITÉ

UX-Design

1

Quand faire intervenir l'ergo ?

2

À quel moment concevoir l'IHM ?

3

Quelle place donner à l'UX Designer dans l'équipe agile ?

4

Comment prioriser les améliorations ergos vs les nouvelles fonctionnalités ?

5

Pourquoi y-a-t 'il des améliorations ergos à faire ?

Quand faire intervenir l'ergo ?

Tout le temps.



Avant le début du développement

Recherche utilisateur



Pendant le développement

Réponses aux questions

Tests en continu



Après le développement

Tests utilisateur

Tests d'acceptabilité

À quel moment concevoir l'IHM ?



Avant le début du projet ?

En début de sprint ?



Pendant le sprint ?





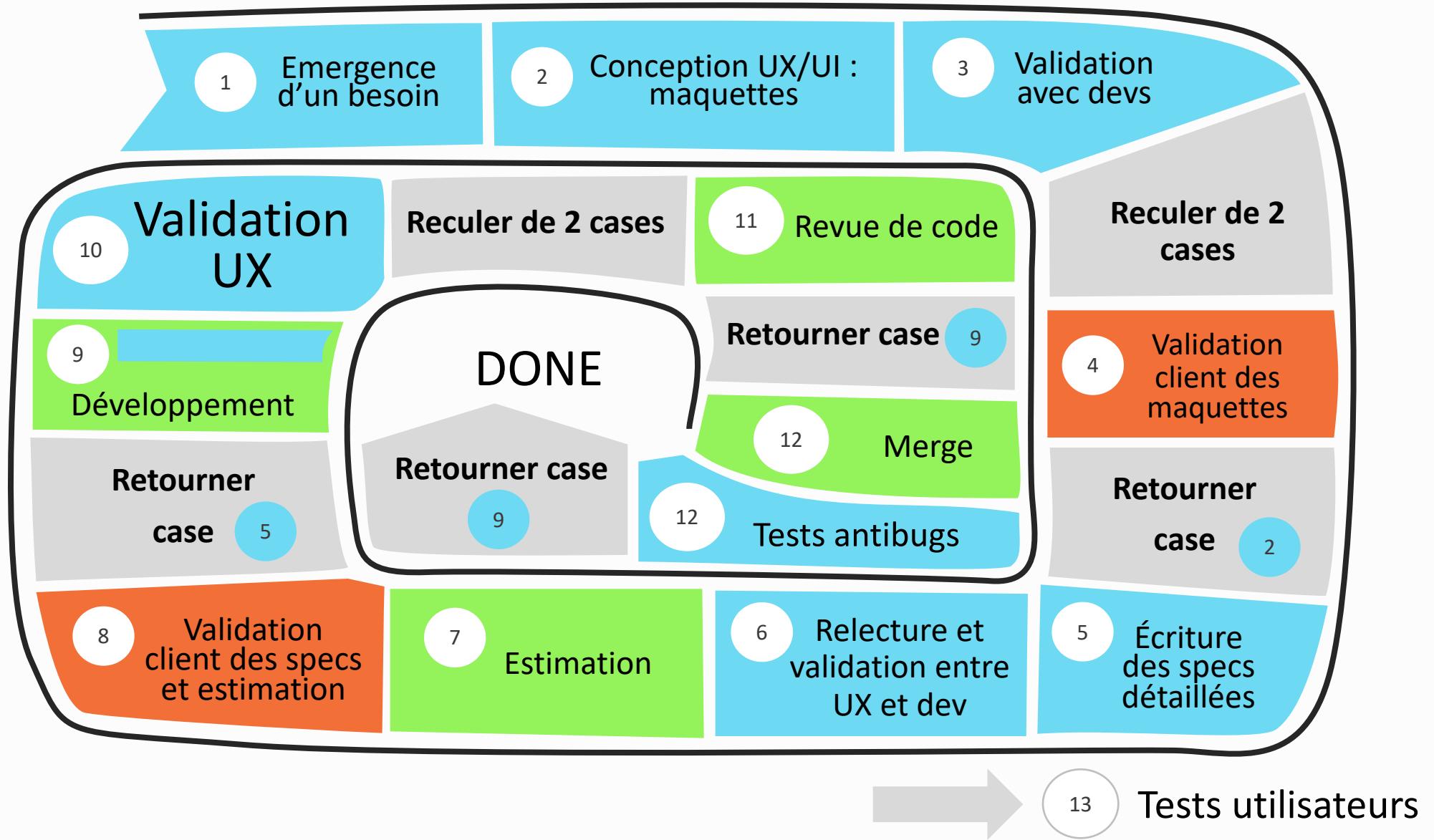
En fin de sprint ?

Pendant le sprint N-1 ?



Quelle place donner à l'UX-Designer dans l'équipe agile ?

Vie d'une User Story





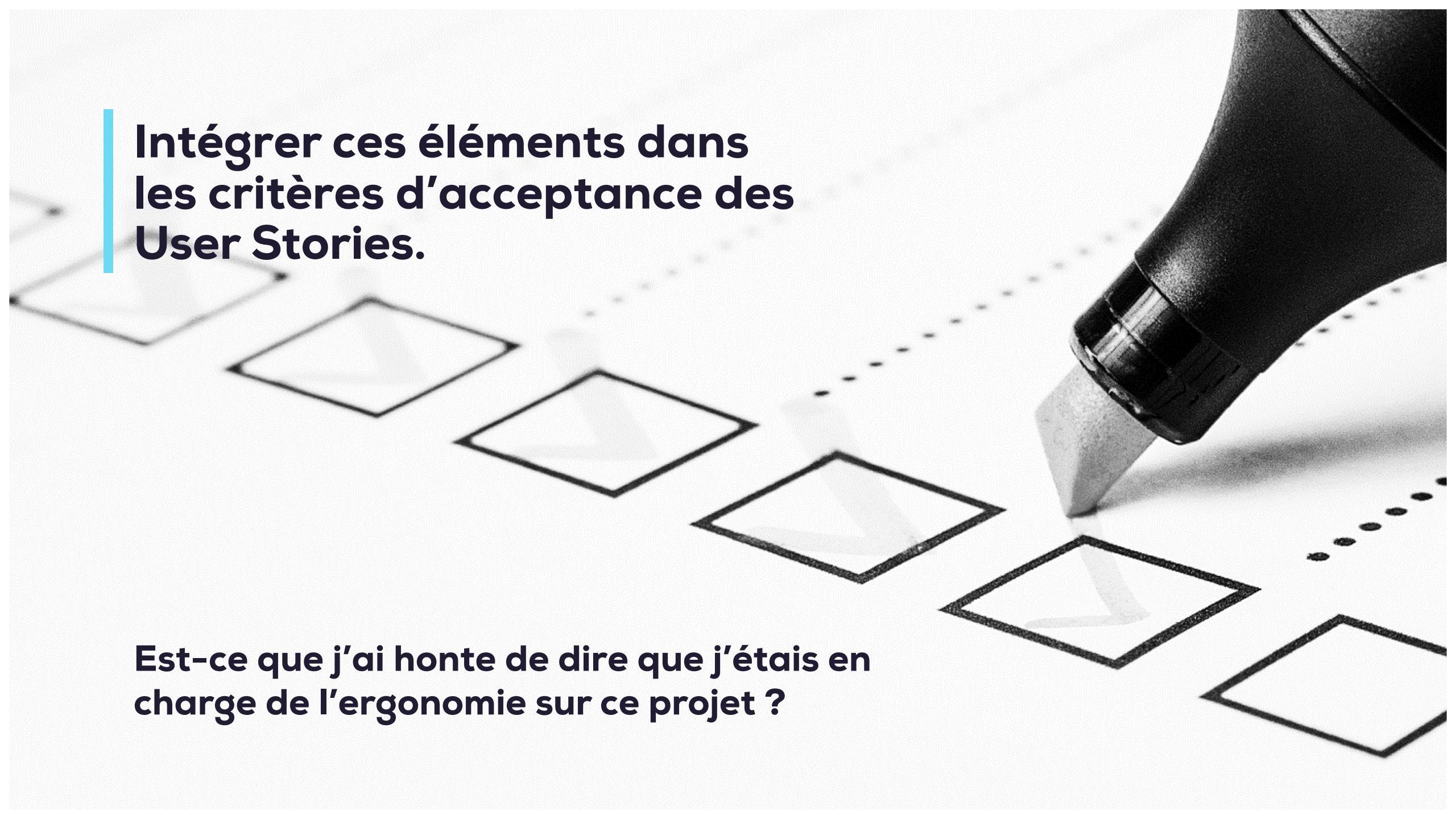
Ergo = PO ?

Comment prioriser les améliorations ergos vs les nouvelles fonctionnalités ?



Dissocier le « must-have » dont l'absence génère des abandons du « nice-to-have ».

Fonctionnalité	Guidage	Gestion des erreurs	Contrôle	Adaptabilité
Fonction d'upload	<p>Message d'aide Info sur les formats acceptés Loader animé pendant le chargement Barre de progression du chargement</p>	<p>Messages d'erreur spécifiques explicitant si le format est inadapté ou s'il s'agit d'un problème serveur</p>	<p>Possibilité d'annuler si le chargement est trop long</p>	<p>Possibilité de faire un upload en cliquant sur un bouton ou par drag & drop sur la page web</p>



**Intégrer ces éléments dans
les critères d'acceptance des
User Stories.**

**Est-ce que j'ai honte de dire que j'étais en
charge de l'ergonomie sur ce projet ?**

Mettre le reste dans des stories à part.



Fonctionnalité 1
+ UX minimum



Amélioration
UX / UI 1A



Fonctionnalité 2
+ UX minimum



Amélioration
UX / UI 1B



Idée
saugrenue



| Négocier entre PO & Ergo



**S'appuyer sur des
observations objectives**

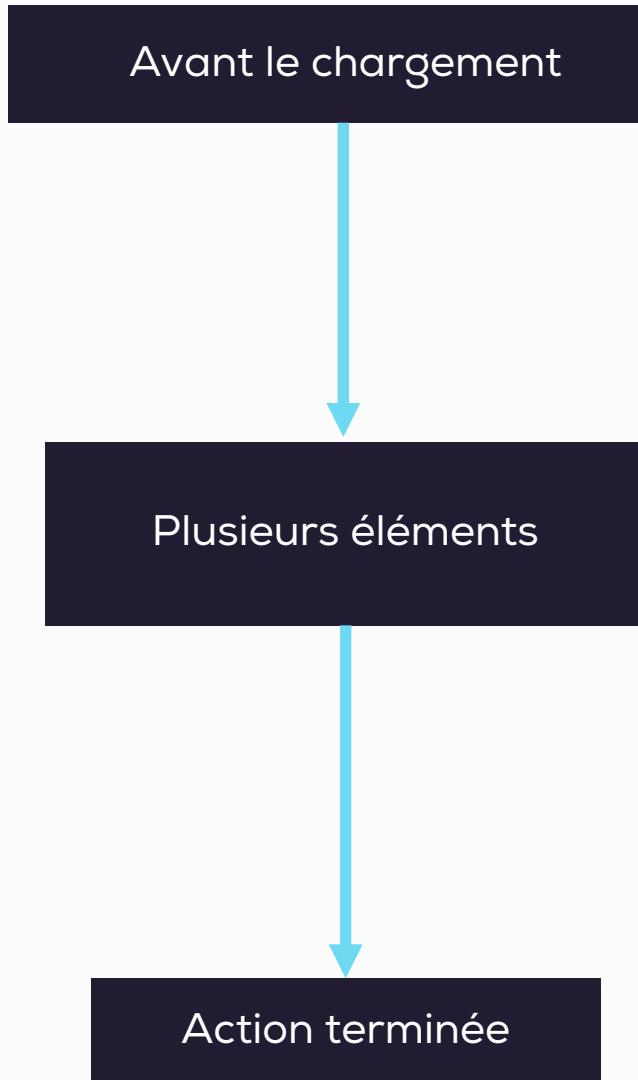


Pourquoi y'a-t-il des améliorations UX à faire ?

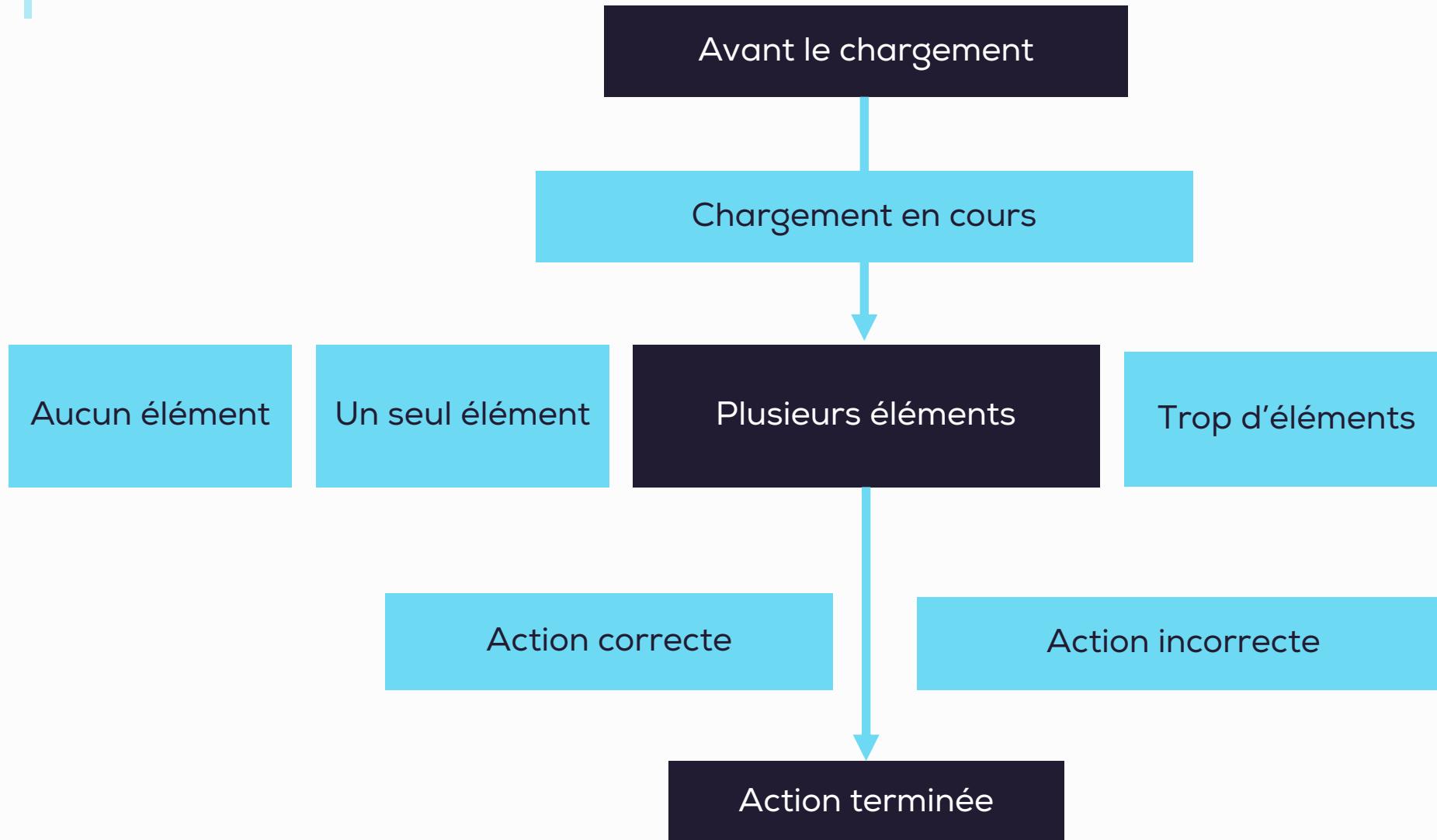
**Les stories n'étaient pas spécifiées
assez précisément.**



Les 9 états du design.



Les 9 états du design.



**Les stories ne sont pas développées
entièrement.**



Discuter pour comprendre



Chercher des alternatives



Impliquer le PO pour trancher



Créer de nouvelles user stories

Savoir ce qui n'est pas négociable

Sensibiliser les devs à l'UX

Les **ERGOGAMES !**

Découvrez les principes fondamentaux d'ergonomie.

www.ergogames.fr

**Les stories sont séparées
fonctionnel Vs ergo**



**Les stories d'améliorations sont
issues de feedbacks internes.**



**Les stories d'améliorations sont
issues de feedbacks internes.**



You're not your user!

Les stories d'améliorations sont issues de feedbacks récoltés lors de tests utilisateurs.





Conclusion

1

Quand faire intervenir l'ergo ?

Tout le temps !

- Avant : recherche utilisateur, conception et specs
- Pendant : réponses aux questions et validation
- Après : tests utilisateurs

3

Quelle place donner à l'UX-designer dans l'équipe agile ?

- Lien très fort avec le PO et l'équipe
- Aide à la priorisation des US
- Spécifie les US à partir des maquettes
- Teste et donne l'aval pour que l'US passe en DONE

2

À quel moment concevoir l'IHM ?

Avant le dev ! Au moins 1 sprint avant

- En ayant vision globale dès le début,
- En se parlant pendant le dev,
- En validant en fin de dev

4

Comment prioriser les améliorations ergos vs les nouvelles fonctionnalités ?

- Intégrer le must have dans les US
- Prioriser le reste grâce aux tests utilisateurs

5

Pourquoi y-a-t'il des améliorations ergos à faire ? Comment résoudre ce problème ?

- Eviter de séparer ergo et fonctionnel
- Spécifier précisément et SE PARLER
- Se méfier des feedbacks internes
- Ok si ça vient de tests utilisateur

Jouons un peu.

Selon vous, dans quelle catégorie de conducteurs vous situez-vous ?

- A. 25% meilleurs conducteurs.
- B. Plutôt au dessus de la moyenne.
- C. Plutôt en dessous de la moyenne.
- D. 25% moins bons conducteurs.



Biais d'excès de confiance

La confiance subjective d'une personne dans ses jugements est nettement supérieure à la précision objective de ces jugements.

- Surestimation de la performance réelle.
- Surclassement de sa performance par rapport aux autres.
- Certitude injustifiée dans l'exactitude de ses croyances.

Biais d'excès de confiance

La confiance subjective d'une personne dans ses jugements est nettement supérieure à la précision objective de ces jugements.

- Surestimation de la performance réelle.
- Surclassement de sa performance par rapport aux autres.
- Certitude injustifiée dans l'exactitude de ses croyances.

Ce n'est pas parce que l'on est convaincu de quelque chose que c'est la vérité !

Merci

Design général : [Nicolas Serré](#) de UX-Shadow

Icones : par [Freepik](#), [monkik](#), [Lucy G](#), [smalllikeart](#), [Eucalyp](#), [Dmitri13](#) de [www.flaticon.com](#)

Margaux Perrin

@margauxlergo
@uxshadow

margaux-perrin.com
uxshadow.fr

Les
ERGOGAMES !
ergogames.fr