

EXPERIENCE UTILISATEUR

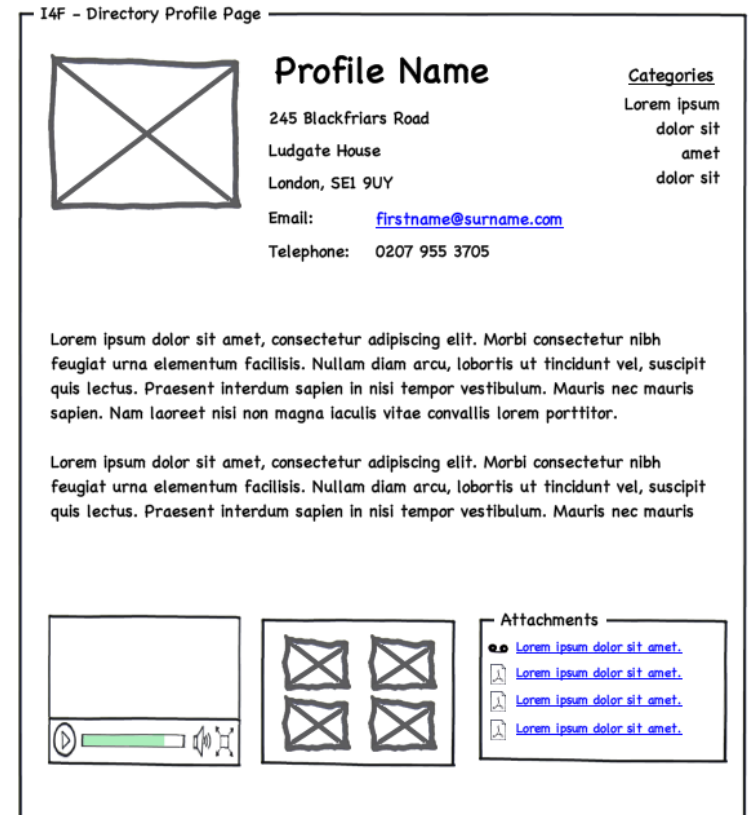
Ergonomie marketing

DEFINITION

WIREFRAMING

Un wireframe est la représentation graphique d'une application ou d'un site web contenant les éléments les plus essentiels et le contenu. Une maquette est comme le plan d'un bâtiment. Quand quelqu'un veut construire un bâtiment massif, il commence par en discuter et puis ils dessinent, font les plans, calculent, etc.

Les plus populaires: Adobe XD, Balsamiq mockup, Axure, Inkscape... **PowerPoint !**

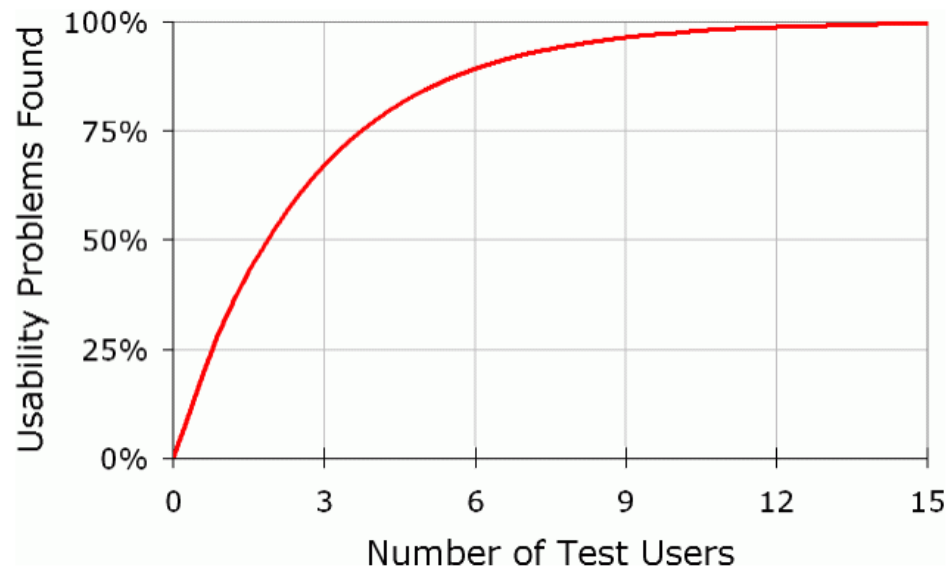


DEFINITION

TEST DE USABILITY

Jakob Nielsen et Tom Landauer ont montré que le nombre de problèmes d'utilisabilité trouvés dans un test d'utilisabilité avec n utilisateurs est : $N(1-(1-L)^n)$

où N est le nombre total de problèmes dans la conception et L est la proportion de problèmes d'utilisabilité découverts lors du test d'un seul utilisateur. La valeur typique de L est de 31 %, calculée en moyenne pour un grand nombre de projets. Le tracé de la courbe pour L = 31% donne le résultat suivant



GUIDELINES

GUIDE D'ERGONOMIE



Un guide des meilleures pratiques techniques de l'ergonomie web est proposée l' « U.S. Department of Health & Human Services ».

Les lignes directrices peuvent ne pas s'appliquer à tous les publics ou contextes et ne sont pas des règles fixes. Bien que des efforts considérables aient été déployés pour fonder les lignes directrices sur la recherche dans divers domaines - y compris la psychologie cognitive, l'informatique, les facteurs humains, la communication technique et la facilité d'utilisation - d'autres disciplines peuvent fournir des recherches précieuses qui ne se reflètent pas dans ces lignes directrices.

GUIDELINES

FOURNIR DU CONTENU UTILE

Plus important d'avoir un bon contenu qu'une bonne ergonomie sur un mauvais contenu.

IMPLIQUER LES UTILISATEURS DANS LE CAHIER DES CHARGES

- But : augmenter la précision et la complétude.
- Design centré sur l'utilisateur
 - On se concentre tôt et continuellement sur les utilisateurs.
 - En impliquant des utilisateurs dans le processus même de design.

GUIDELINES

DÉFINIR DES BUTS

- Définir des buts de performance
 - Taux de succès
 - Temps de réalisation d'une tâche
 - Satisfaction utilisateur
 - Acceptation utilisateur...

NE PAS OUVRIR DE FENÊTRES NON SOLlicitÉES

No popups

GUIDELINES

STANDARDISER LES SÉQUENCES DES TÂCHES

- Des tâches similaires doivent pouvoir se réaliser de manières similaires.

DIMINUER LA CHARGE DE TRAVAIL DE L'UTILISATEUR

- Les utilisateurs et les ordinateurs ont des forces respectives différentes.
 - Laisser l'ordinateur faire autant que possible.
 - De manière à ne demander à l'humain que de faire ce que seul lui est capable de faire.

GUIDELINES

DESIGNER EN PRENANT COMPTE DES LIMITATIONS DE MÉMOIRE DES UTILISATEURS

Mémoire de travail d'un humain : de 3 à 7 objets.

– Ne pas exiger d'un utilisateur qu'il retienne plus que ce qu'il n'en est réellement capable.

SIGNALER QUAND L'UTILISATEUR DOIT ATTENDRE

En cas d'attente : icône horloge, barre de progression etc...

- Pour un humain :

- < 150msec = instantané
- < 500msec = attente acceptable
- > 500msec = attente à justifier

➤ Exemple de KPI = Taux de rebond (>50% = mauvais), durée de visite...

GUIDELINES

CIBLER LES BROWSERS COURANT
TENIR COMPTE DES DIFFÉRENCES DES BROWSERS
VISER LES RÉOLUTIONS D'ÉCRAN LES PLUS FRÉQUENTES

2019	<u>Chrome</u>	<u>Edge/IE</u>	<u>Firefox</u>	<u>Safari</u>	<u>Opera</u>
August	81.4 %	3.3 %	9.2 %	2.8 %	1.7 %
July	80.9 %	3.3 %	9.3 %	2.7 %	1.6 %
June	80.7 %	3.6 %	9.4 %	3.1 %	1.7 %
May	80.4 %	3.6 %	9.5 %	3.3 %	1.7 %
April	80.3 %	3.6 %	9.6 %	3.3 %	1.7 %
March	80.0 %	3.8 %	9.6 %	3.3 %	1.7 %
February	79.7 %	4.0 %	10.0 %	3.4 %	1.6 %
January	79.5 %	4.0 %	10.2 %	3.3 %	1.6 %

GUIDELINES

RACCOURCIR LA HOMEPAGE

MONTRER TOUTES LES OPTIONS PRINCIPALES DE LA HOMEPAGE

PLACER LES OBJETS IMPORTANTS D'UNE MANIÈRE CONSISTANTE

- Placer les objets cliquables importants aux mêmes endroits.
 - De préférence proche du haut de la page.

STRUCTURER POUR FAVORISER LES COMPARAISONS

Si l'utilisateur a besoin de comparer, organiser la page pour lui faciliter la tâche.

UTILISER UN LAYOUT RESPONSIVE

GUIDELINES

DIFFÉRENCIER LES GROUPES D'ÉLÉMENTS DE NAVIGATION

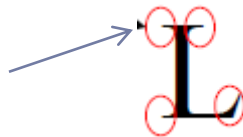
ELIMINER LE DÉFILEMENT HORIZONTAL

TITRE DES PAGES

- Placer un titre descriptif, unique, concis et significatif à chaque page

POLICES DE CARACTÈRES HABITUELLES

- Times New Roman (serif)
- Arial (sans-serif)



Worden (1991) et Hartley (1994) ont aboutis aux mêmes résultats. Les polices de caractères les plus lisibles sont celles avec un empattement telles que Times New Roman, Garamond ou encore Georgia.

GUIDELINES

ORDONNER LES ÉLÉMENTS POUR MAXIMISER LA PERFORMANCE DES UTILISATEURS

- Par exemple pour un site destiné à un public belge, présélectionner la Belgique comme pays de l'adresse.

STYLE APPROPRIÉ POUR LES LISTES

- Ronds quand objets du même niveau
- l. Numéros quand liste ordonnée

GUIDELINES

S'ASSURER QUE LES IMAGES NE SE CHARGENT PAS LENTEMENT

<http://developer.yahoo.com/performance/rules.html>

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-154/feature/testmysite>

- Information complémentaire :

- < 150 msec = instantané // < 500 msec = acceptable // > 500 msec = excessif
 - Diminuer la quantité de travail des requêtes HTTP, taille Javascript/HTML/CSS)
 - CSS chargé au début de la page
 - Javascript chargé à la fin de la page
 - Minify Js & CSS

WITHOUT GUIDELINES...

<https://userinyerface.com/>

VOTRE PROJET

Compétence	Tâches	Deadline	Points	Consigne
Reporting & présentation	Objectif du projet	23/10		Décrire l'objectif de votre projet au §2 de ce document. Discuter de votre objectif avec un enseignant et assurer vous que cet objectif soit validé avant d'aller plus loin dans votre projet.
Conception	Définir la vision marketing	13/11	6	Décrire le Mind map du projet. Créer le persona de (s) l'utilisateur (s) ciblé (s) par le projet. Répondre aux axiomes de Morville.
Analyse d'applications web	Architecture UX	20/11	4	Construire les wireframes détaillés de votre application.
	Analyse des résultats et rapport associé	18/12	2	Auditez votre projet et vérifiez le respect des règles GDPR.
	Présentation vidéo	18/12	8	Présenter votre projet en intégrant l'expérience utilisateur.
	TOTAL		20	Il est à noter que différents membres d'un groupe pourront être cotés différemment en fonction de leur engagement sur le projet visible lors des sessions de cours.

Exercices 4

1. Reprenons l'exemple de l'exercice 1 du cours. Modélisez sous forme de wireframes, le processus d'achat de tickets en tenant compte des commentaires faits au cours 1.
2. Dessinez les wireframes d'une application de banque en tenant compte des recommandations pour l'exercice de distributeur automatique vu en cours.
3. Commentez le site de TEST-ACHAT en terme de Usability