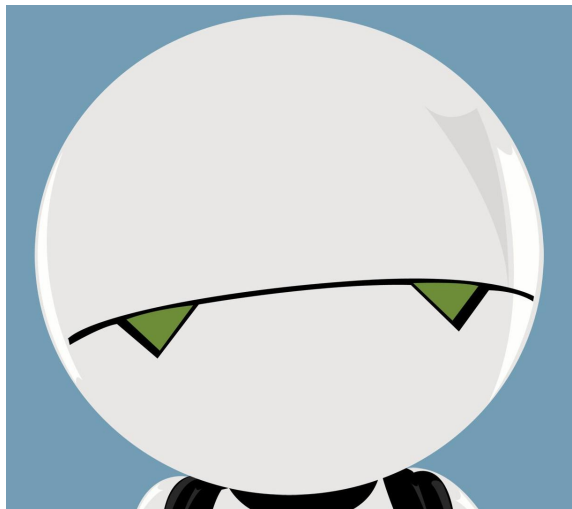


UX > Craft

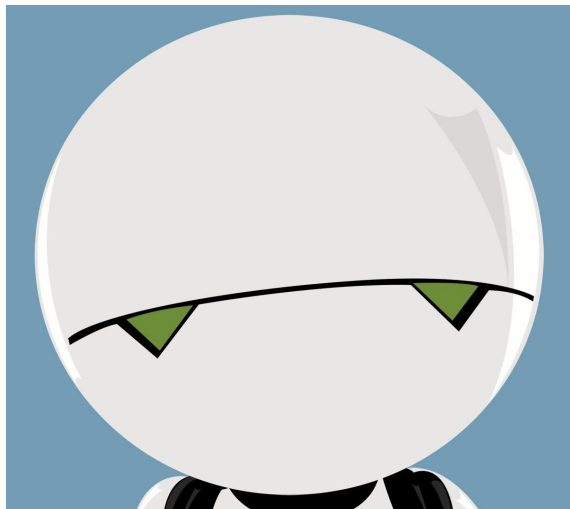
almost in french for once

Moi

Ce que les gens oublient



- ▼ Ingénieur en Cognitique de formation
- ▼ UX Engineer pour faire simple
- ▼ Data Engineer dans le vraie vie
- ▼ Craftmen convaincu selon mon manager



Craft. Don't talk to me
about craft.

Un peu d'histoire

Mise en perspective

- ▼ 1988 : The Design of everyday things, Don Norman
- ▼ 1993 : Heuristique Bastien et Scapin
- ▼ 1999 : The Inmates are running the asylum, Alan Cooper
- ▼ 1999 : The Pragmatique Programmer, Andrew Hunt & David Thomas
- ▼ 2001 : Software Craftmanship, Pete McBreen
- ▼ 2008 : Software Craftmanship manifesto, Uncle Bob & Co
- ▼ 2008 : Clean code

Manifesto for Software Craftsmanship

Elever le niveau

En tant qu'aspirants Artisans du Logiciel, nous relevons le niveau du développement professionnel de logiciels par la pratique et en aidant les autres à acquérir le savoir-faire. Grâce à ce travail, nous avons appris à apprécier :

Pas seulement des logiciels opérationnels,
mais aussi **des logiciels bien conçus.**

Pas seulement l'adaptation aux changements,
mais aussi **l'ajout constant de la valeur.**

Pas seulement les individus et leurs interactions,
mais aussi **une communauté de professionnels.**

Pas seulement la collaboration avec les clients,
mais aussi **des partenariats productifs.**

C'est à dire qu'en recherchant les éléments de gauche, nous avons trouvé que les éléments de droite sont indispensables.

Manifesto for Software Craftsmanship

Elever le niveau

En tant qu'aspirants Artisans du Logiciel, nous relevons le niveau du développement professionnel de logiciels par la pratique et en aidant les autres à acquérir le savoir-faire. Grâce à ce travail, nous avons appris à apprécier :

Pas seulement des logiciels opérationnels,
mais aussi **des logiciels bien conçus.**

Pas seulement l'adaptation aux changements,
mais aussi **l'ajout constant de la valeur.**

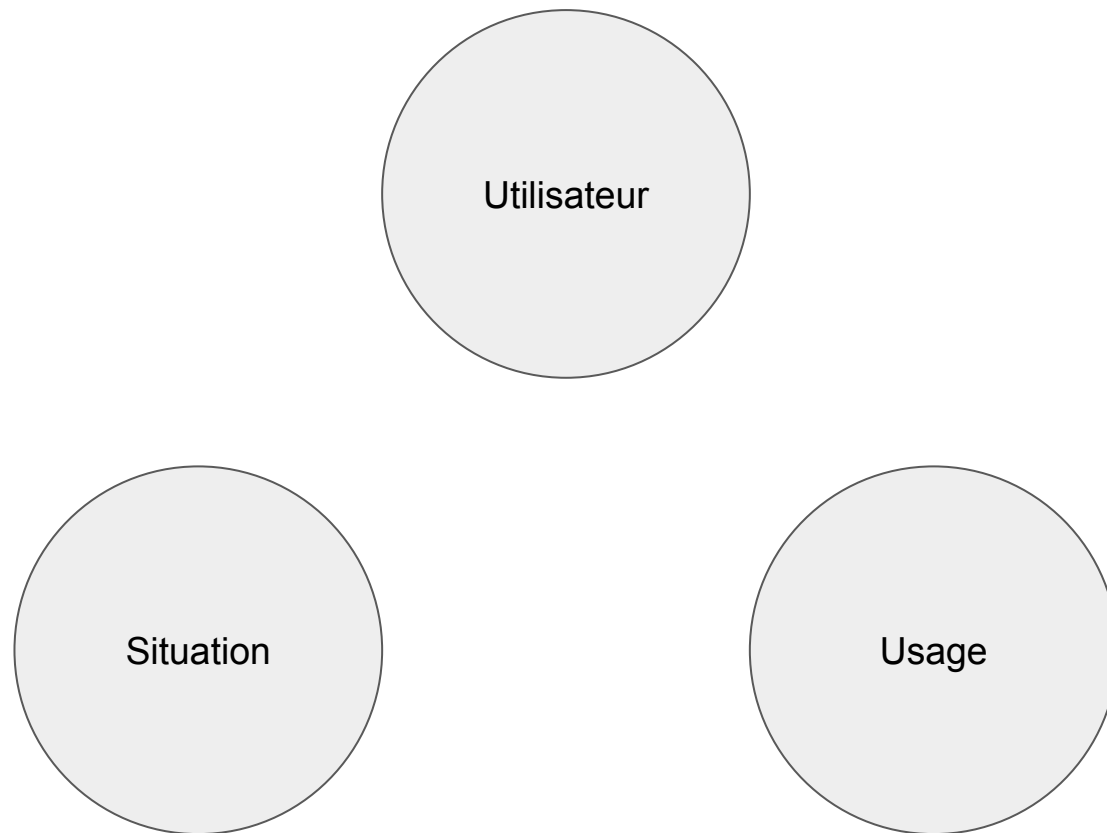
Pas seulement les individus et leurs interactions,
mais aussi **une communauté de professionnels.**

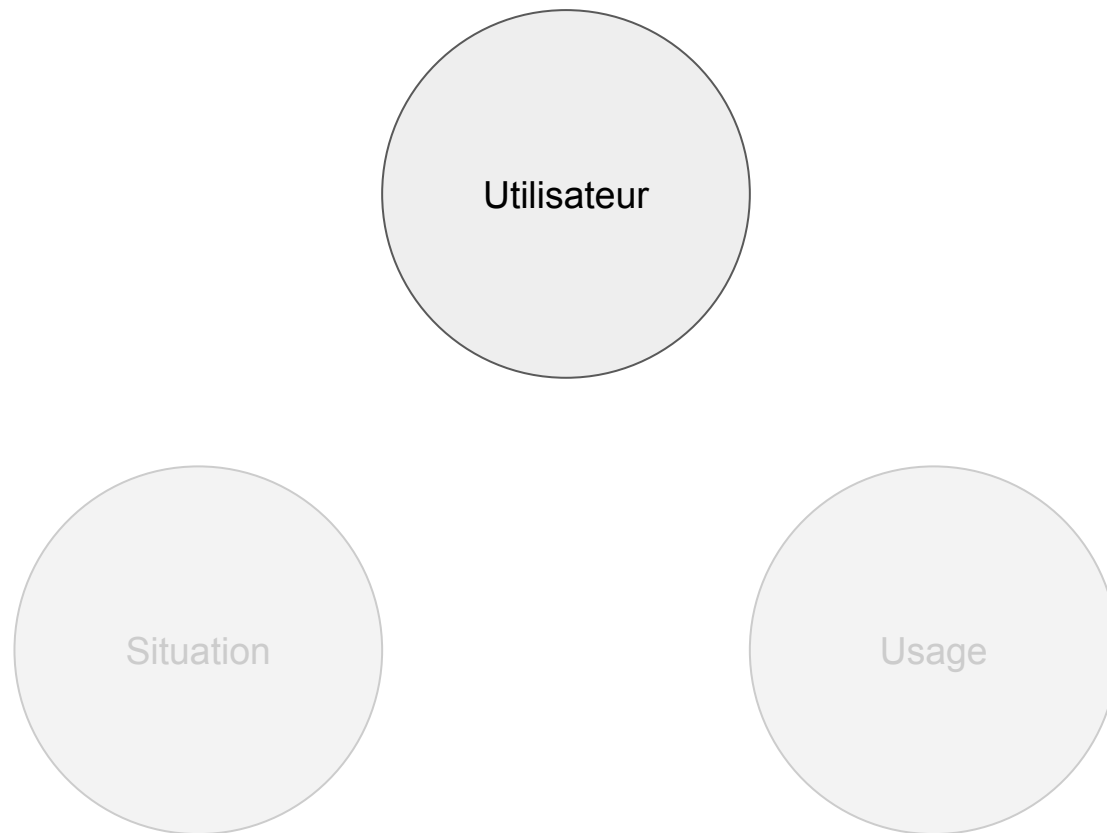
Pas seulement la collaboration avec les clients,
mais aussi **des partenariats productifs.**

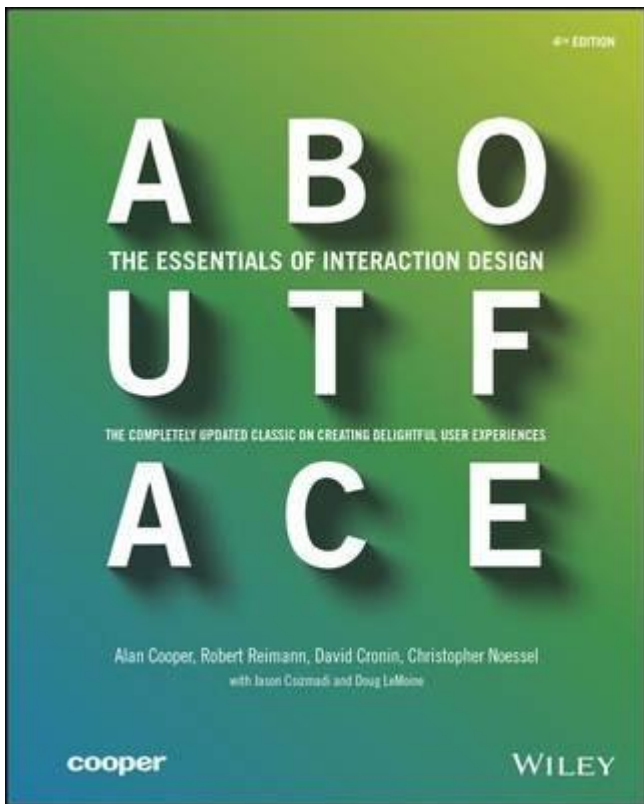
C'est à dire qu'en recherchant les éléments de gauche, nous avons trouvé que les éléments de droite sont indispensables.

L'UX level 0

comment avoir son diplôme sans bachoter



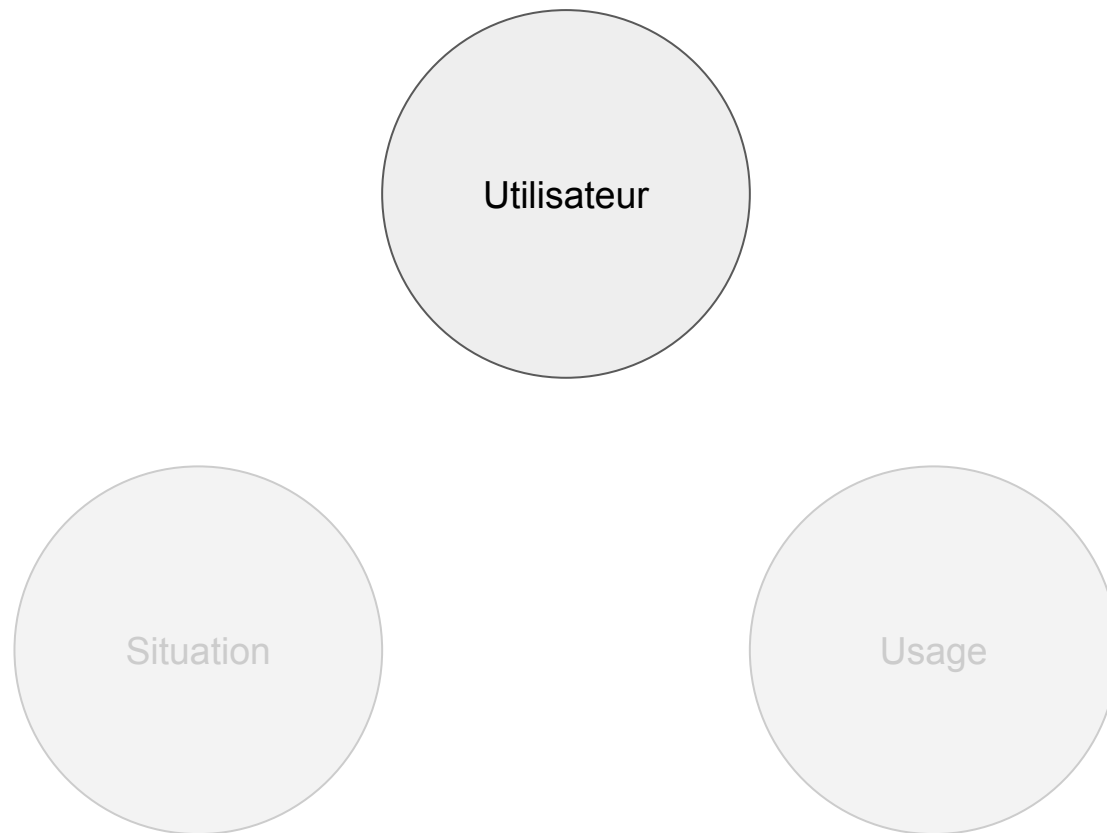


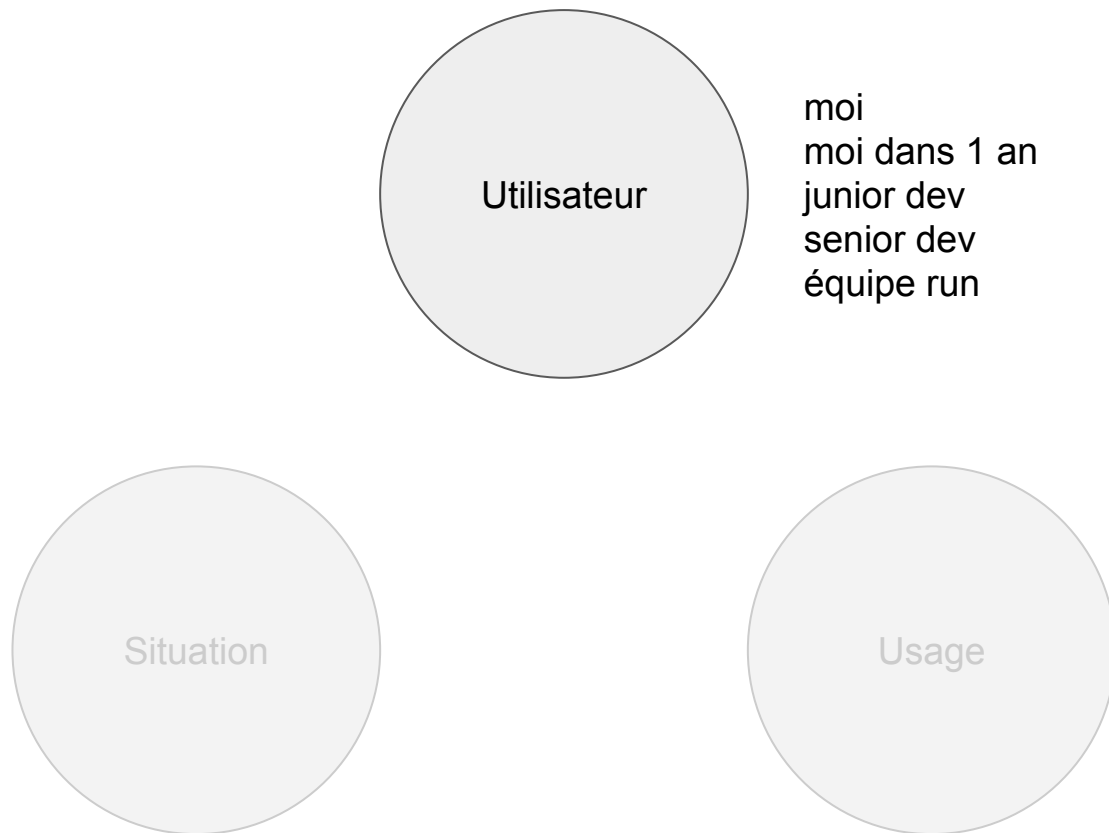


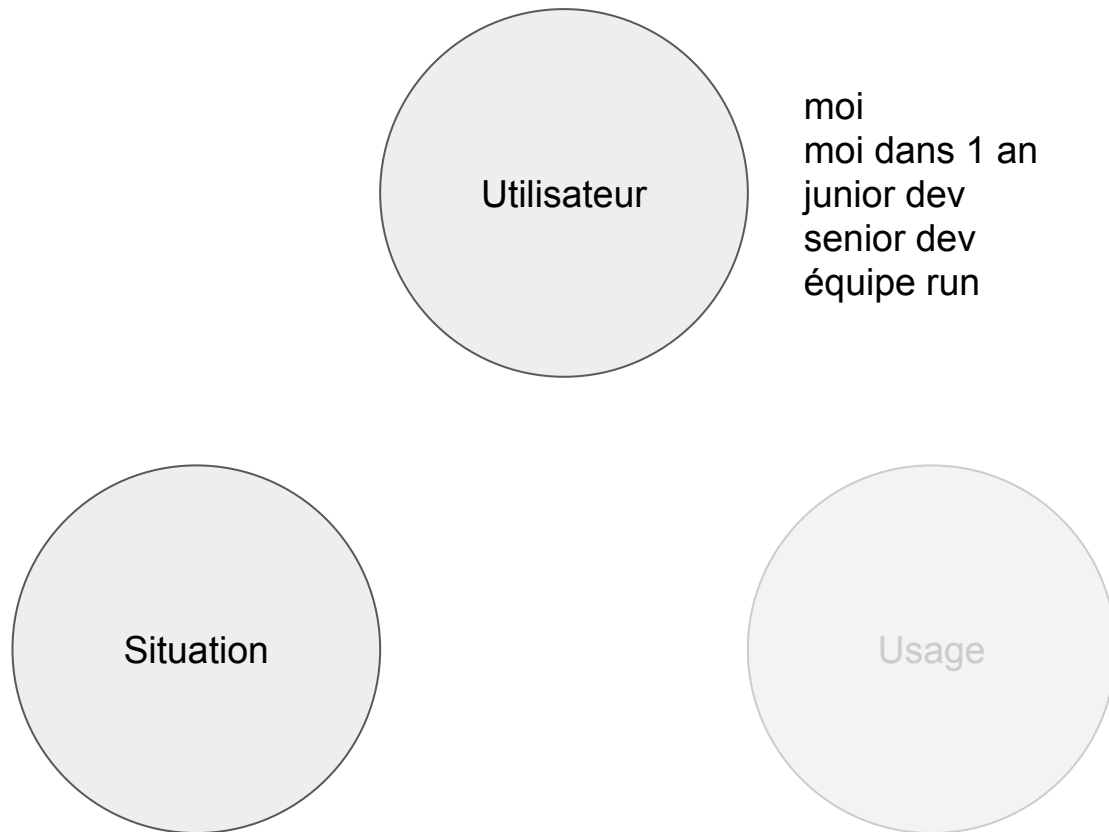
Persona

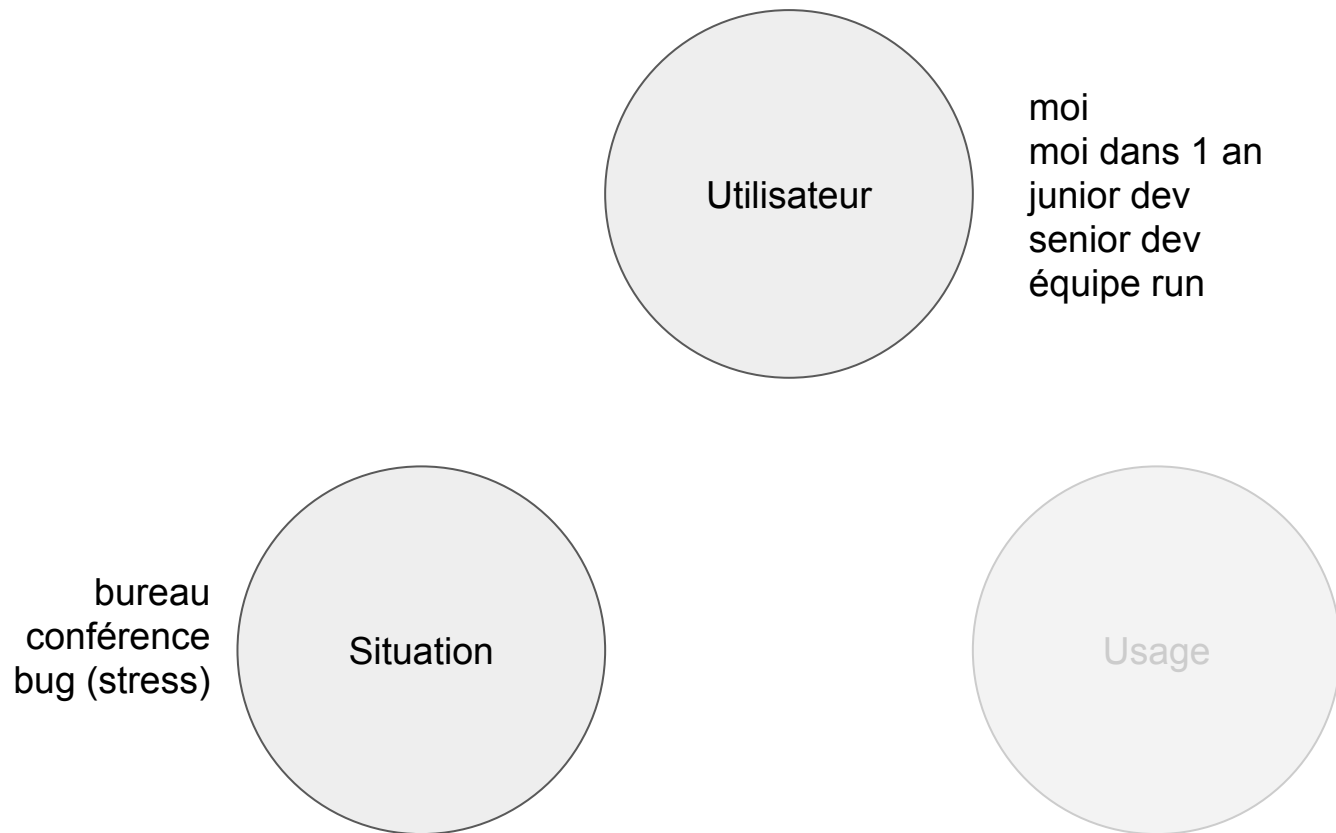
1999, Alan Cooper

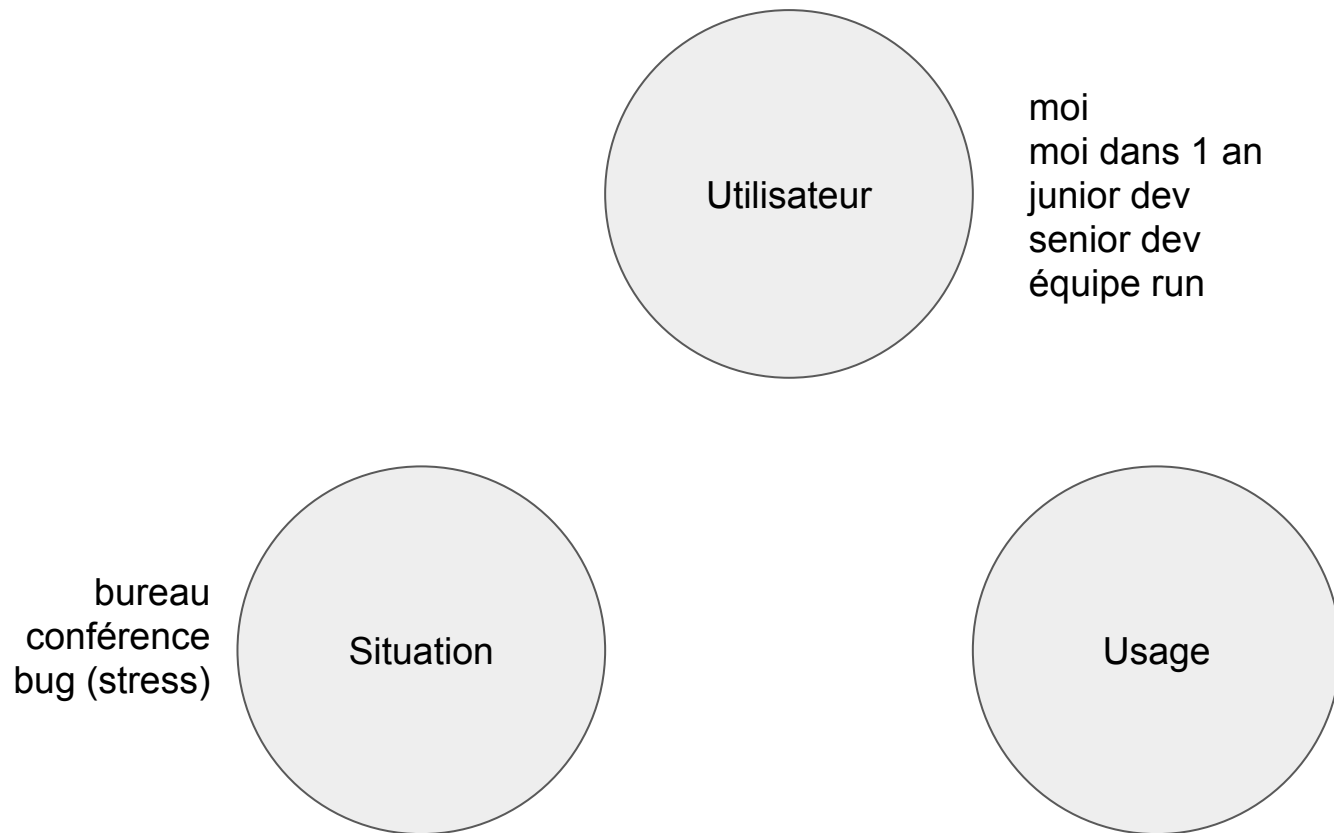
- ▼ Archétype d'utilisateur possible
- ▼ Type d'utilisateur (age, sexe, profession, csp, ...)
- ▼ Besoin, Objectif
- ▼ Expertise du domaine
- ▼ Façon de se servir de l'application

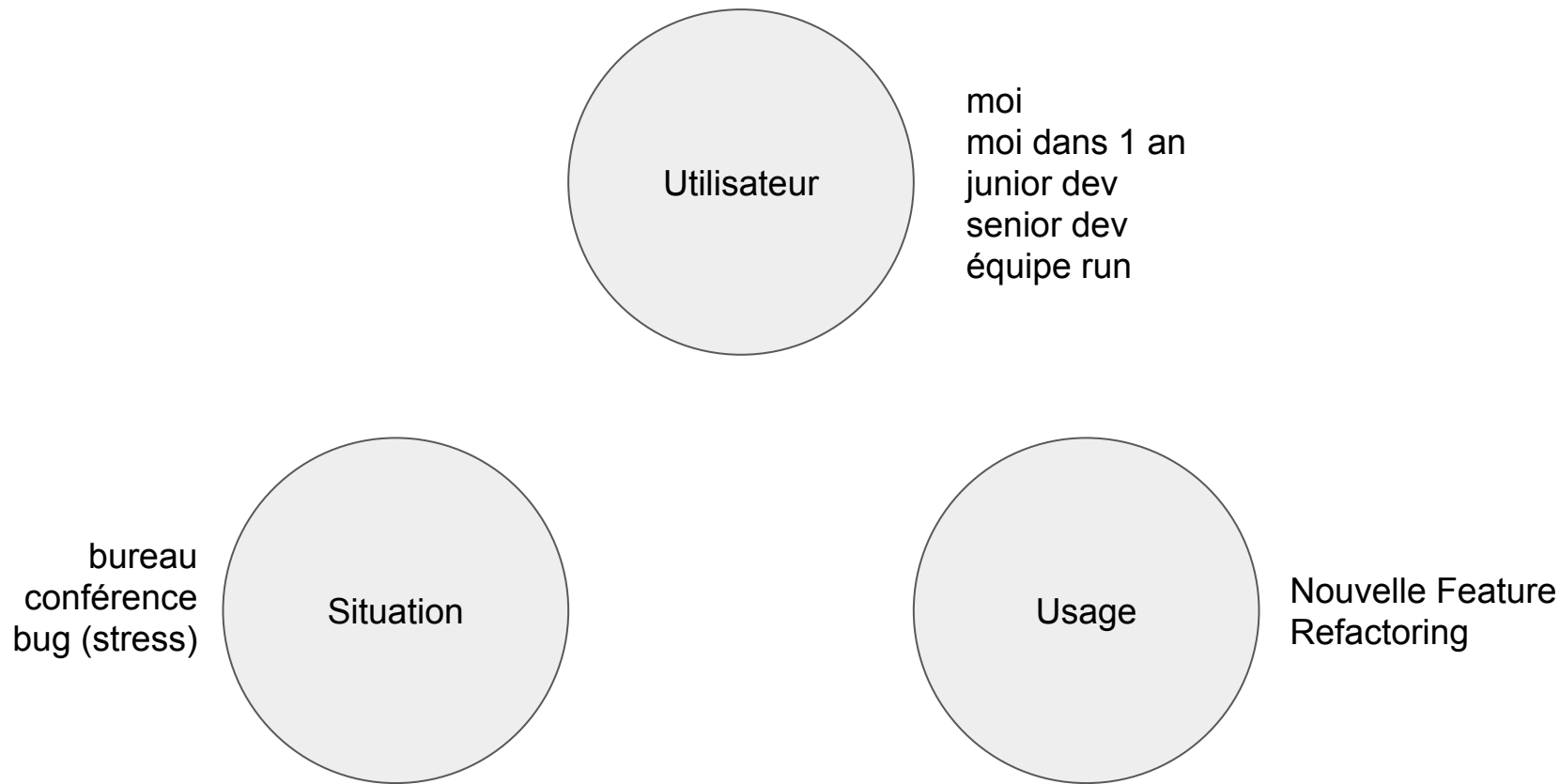












L'UX Level 1

améliorer sa note en retenant une dizaine de choses

Analyse Heuristique

règles pour évaluer une interface



- ▼ Nielsen
- ▼ Schneidermann
- ▼ Bastien et Scapin

Analyse Heuristique

Bastien et Scapin (cocorico)



- ▼ Guidage
- ▼ Charge de travail
- ▼ Contrôle explicite
- ▼ Adaptabilité
- ▼ Gestion des Erreurs
- ▼ Homogénéité et Cohérence
- ▼ Signifiante des codes et dénomination
- ▼ Compatibilité

Guidage



“Le guidage est l’ensemble des moyens mis en oeuvre pour conseiller, orienter, informer et conduire l’utilisateur lors de ses interactions avec l’ordinateur.”

Guidage



“Le guidage est l’ensemble des moyens mis en oeuvre pour conseiller, orienter, informer et conduire l’utilisateur lors de ses interactions avec l’ordinateur.”

- ▼ commentaire
- ▼ nom explicite
- ▼ test
- ▼ doc

Charge de travail



“Charge de travail qui garanti la simplicité de l’interface et la pertinence des fonctionnalités tout en limitant le travail de lecture”

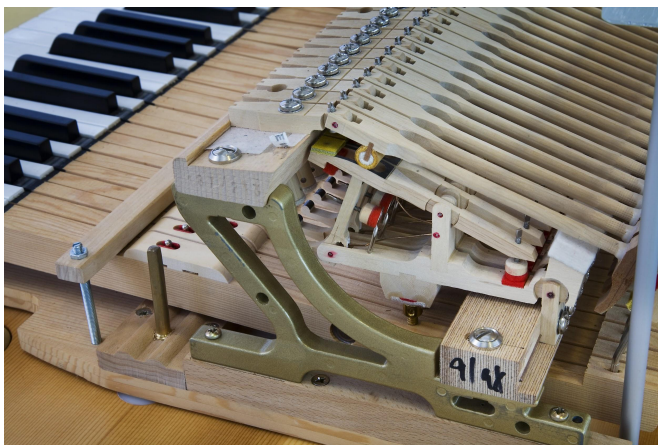
Charge de travail



“Charge de travail qui garanti la simplicité de l’interface et la pertinence des fonctionnalités tout en limitant le travail de lecture”

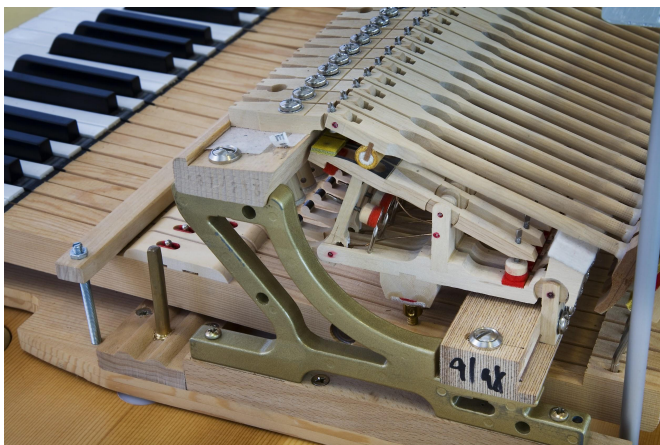
- ▼ complexité cyclomatique
- ▼ méthode courte
- ▼ single responsibility

Contrôle explicite



“montrer que toute action du système correspond à une demande explicite de l'utilisateur”

Contrôle explicite



“montrer que toute action du système correspond à une demande explicite de l'utilisateur”

- ▼ exception
- ▼ logging

Adaptabilité



“Concerne la capacité de l'interface à réagir selon le context, et selon les besoins et préférences des utilisateurs”

Adaptabilité



“Concerne la capacité de l'interface à réagir selon le context, et selon les besoins et préférences des utilisateurs”

▼ VCS

Homogénéité et cohérence

“respecter les choix de conception graphique effectués sur l'intégralité de l'interface”



Homogénéité et cohérence



“respecter les choix de conception graphique effectués sur l'intégralité de l'interface”

- ▼ style guide
- ▼ convention de nommage

Gestion des Erreurs



*“Tous les moyens permettant d’une part d’éviter ou de réduire les erreurs.
Elle se décline en 3 sous critères :*

- ▽ protection contre les erreurs*
- ▽ qualité des messages d'erreur*
- ▽ correction des erreurs”*

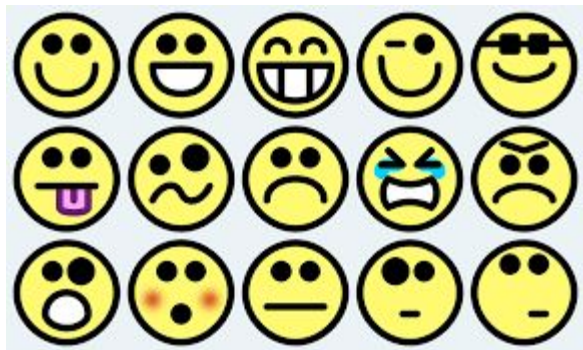
Gestion des Erreurs



*“Tous les moyens permettant d’une part d’éviter ou de réduire les erreurs.
Elle se décline en 3 sous critères :*

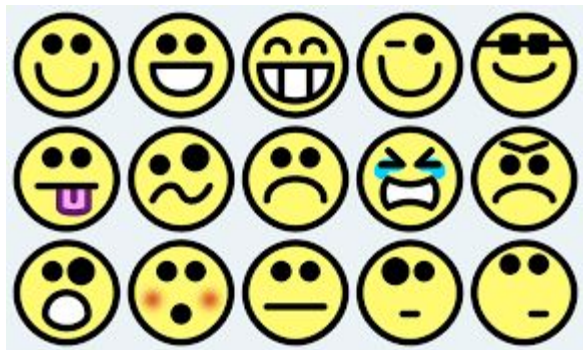
- ▽ protection contre les erreurs*
 - ▽ qualité des messages d'erreur*
 - ▽ correction des erreurs”*
-
- ▼ Test
 - ▼ Nommage des variables
 - ▼ Erreur explicite
 - ▼ Log

Signification des codes et dénominations



“Avoir une interface compréhensible et utile”

Signifiante des codes et dénominations



“Avoir une interface compréhensible et utile”

- ▼ Design pattern
- ▼ Architecture (MVC, Clean, Hexagonal, ...)
- ▼ Convention de langage ou framework

“adapter l’interface aux caractéristique de l’utilisateur”



Compatibilité

“adapter l'interface aux caractéristique de l'utilisateur”

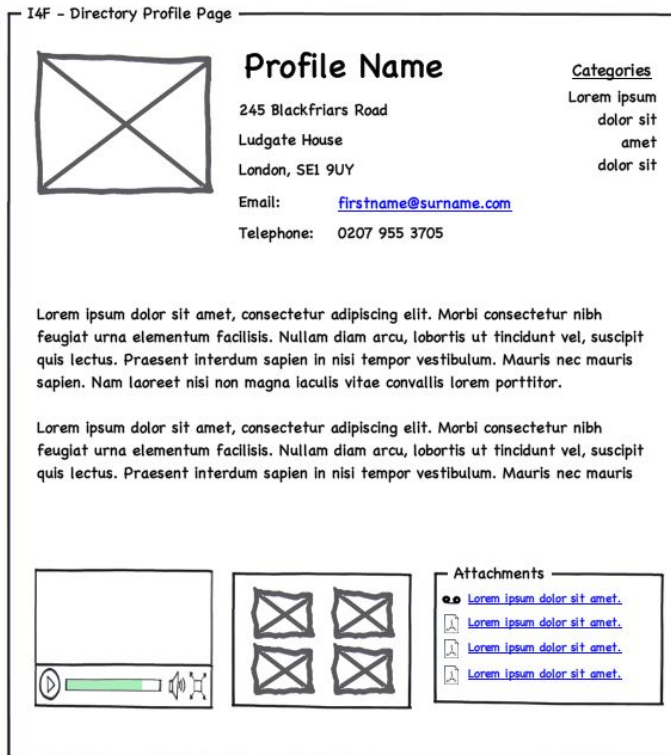
- ▼ Limiter l'usage de la Programmation Fonctionnel
- ▼ Limiter les récursions
- ▼ Choix du langage (Python)



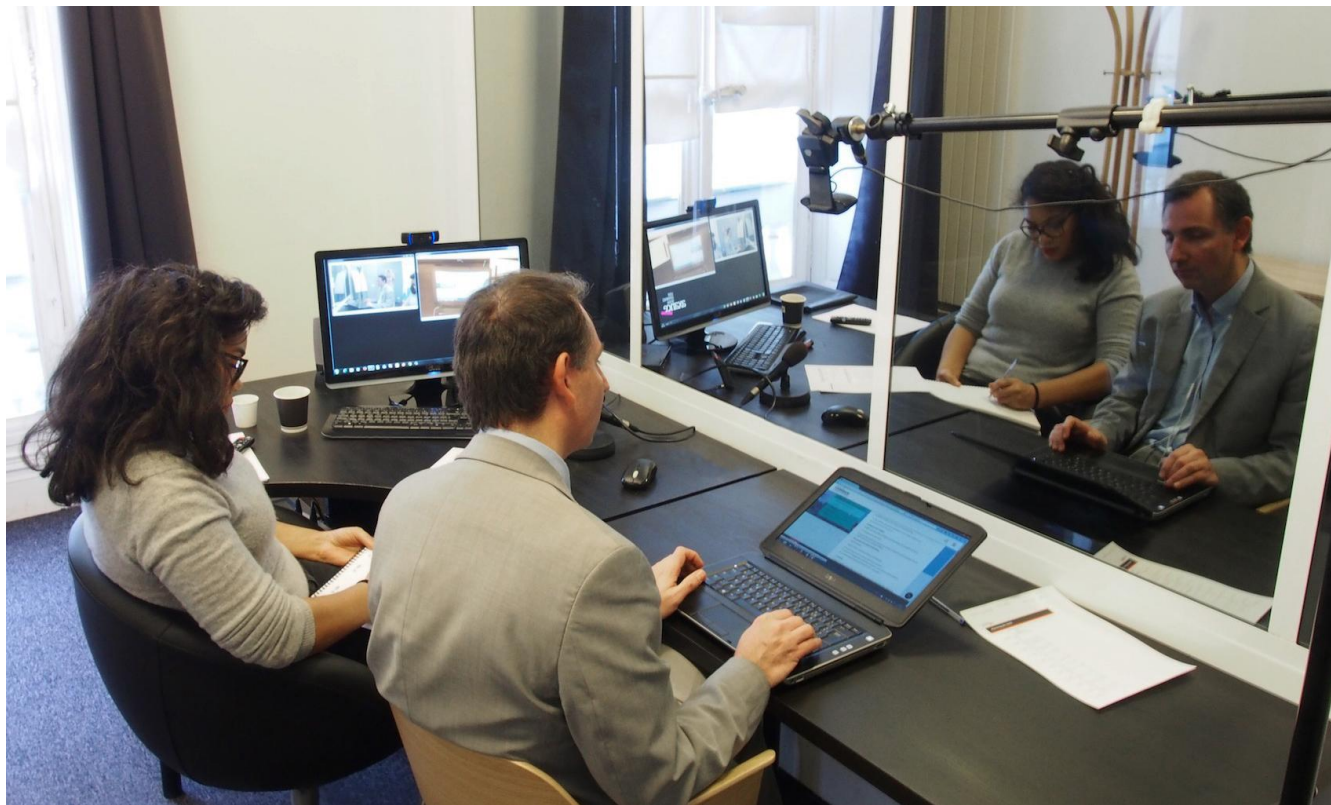
L'UX Level 2

pour les premiers de la classe

Prototype, Wireframe



| Test Utilisateur



Guerrilla testing



| Ballade cognitive



| Focus Group



Merci pour votre attention

please do not feed the troll