

ET DANS LE WEB ?

The awards for design, creativity and innovation on the internet

Are you a member? [Register / Login](#)

AWWWARDS®

HOME WEBSITE AWARDS ≡ DEVELOPER AWARD NOMINEES ABOUT ≡ JOBS EDITORIAL ≡ [SUBMIT YOUR SITE](#)

Monday 20, January

Heart of the Arctic

By Jam3 from CANADA

A 72,000px wide site where users go on an expedition through 4 detailed environments and gather 56 animated collectables to restore balance to Arctic life.

LAST NOMINEES We need your vote

DEVELOPER AWARD Every Wednesday

Awwwards are the Website Awards that recognize and promote the talent and effort of the best developers, designers and web agencies in the world.

How Netflix Onboards New Users



UserOnboard.com

The ultimate source for User Onboarding tips, tricks, & thoughts. A new teardown every week!

[+ S'abonner à littlebigdetails](#) [tumblr.](#)

Little Big Details

About Archive RSS [Submit Detail](#)

Your daily dose of design inspiration.

Search...

Tumblr followers



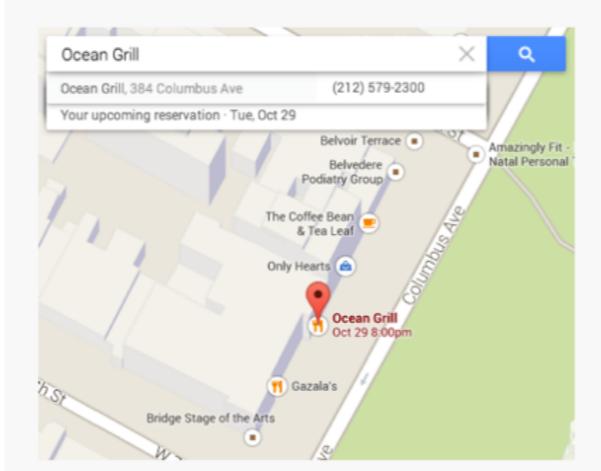
Sponsored by

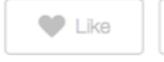



MAKE A LIVING AS A CREATOR


Browse
#Popular
#Mobile
#Apple
#Google
#Facebook

Ocean Grill
Ocean Grill, 384 Columbus Ave (212) 579-2300
Your upcoming reservation - Tue, Oct 29



 Like  Reblog

19 Jan
0
44

Google Maps - Shows the details of the upcoming reservation next to the place name, when you search a place for which you received a reservation e-mail in your Gmail account.

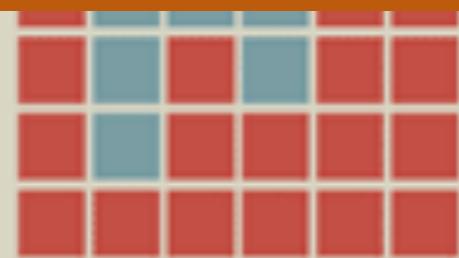
/via armish

google maps gmail reservation places design ui ux submission

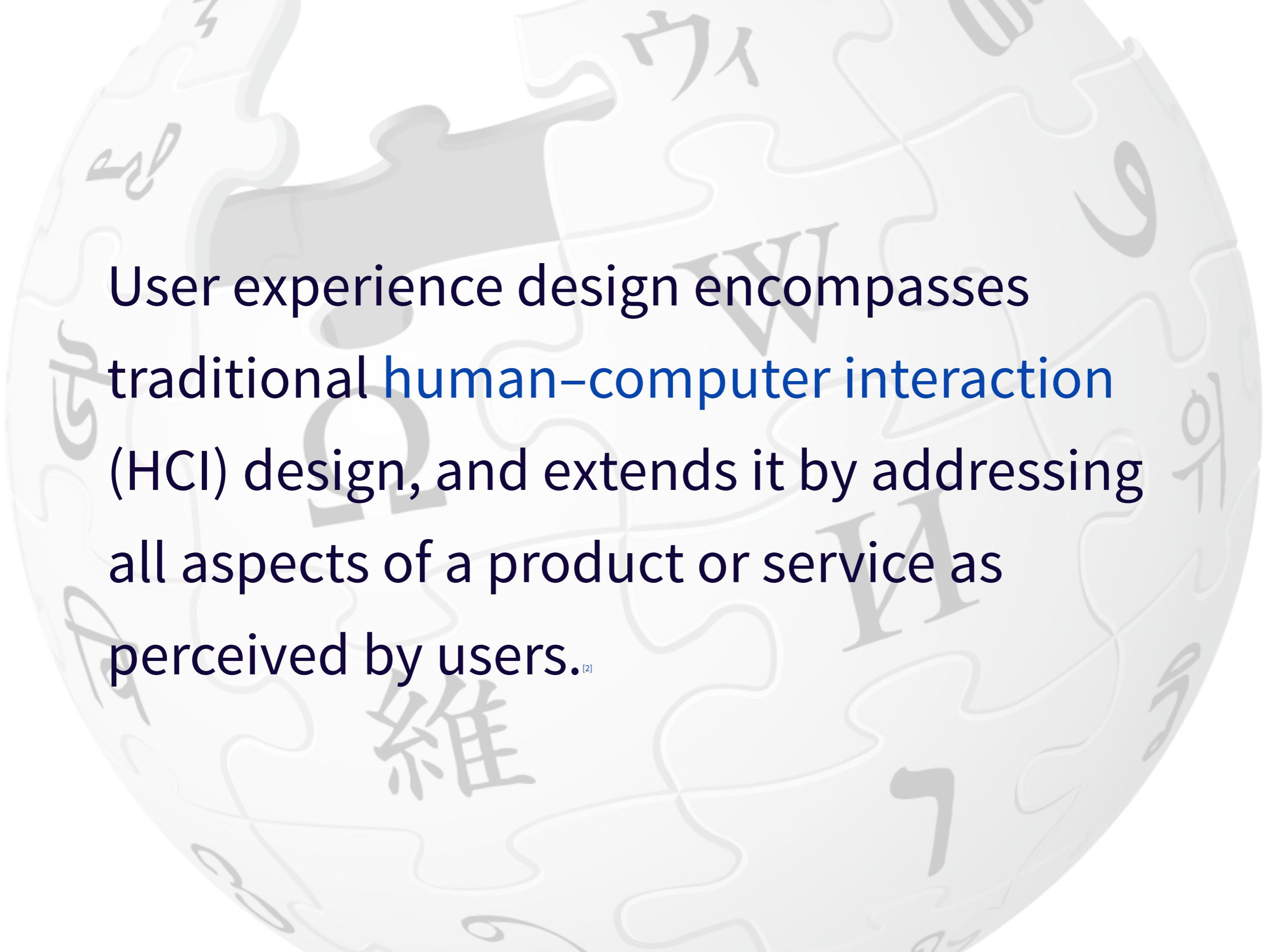
Your daily dose of design inspiration.



UX Designer / UI Designer



User experience design (UXD, UED, or XD) is the process of enhancing user satisfaction with a product by improving the **usability, accessibility, and pleasure** provided in the interaction with the product.



User experience design encompasses traditional **human–computer interaction** (HCI) design, and extends it by addressing all aspects of a product or service as perceived by users.^[2]

The goal of user interface design is to make the user's interaction as **simple** and **efficient** as possible, in terms of accomplishing **user goals**

Graphic Design may be
utilized to support **usability**

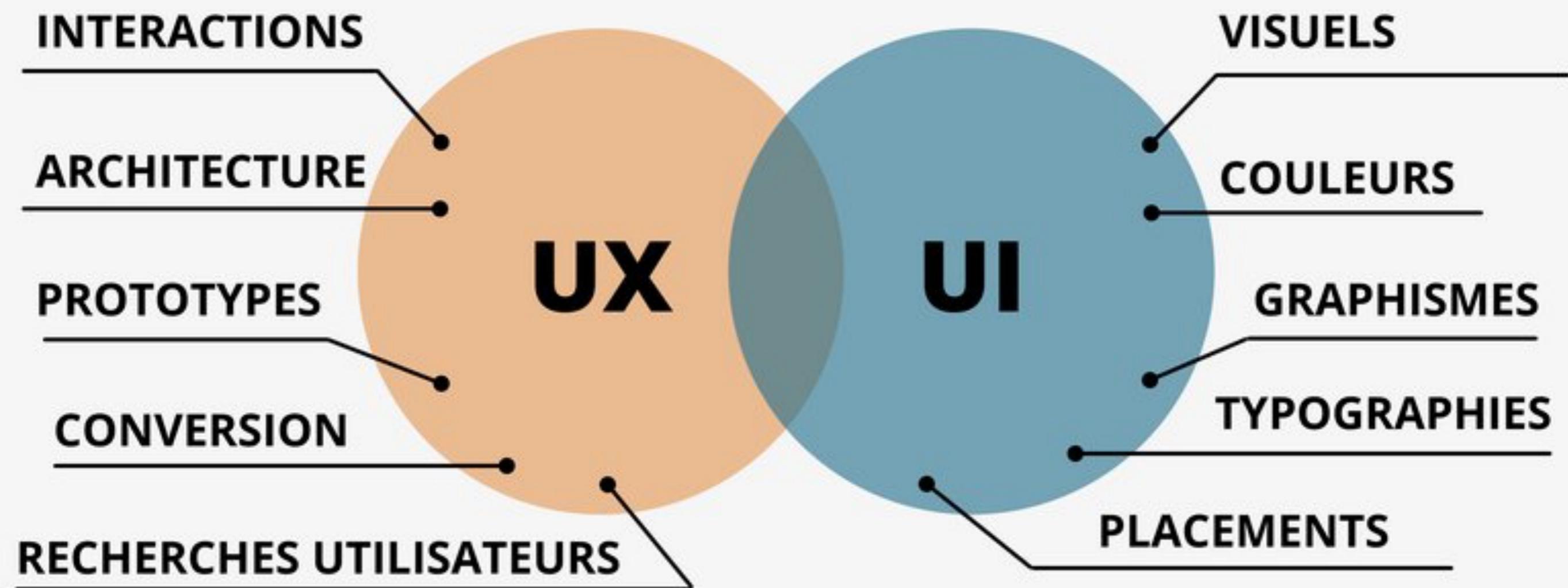
UX DESIGN

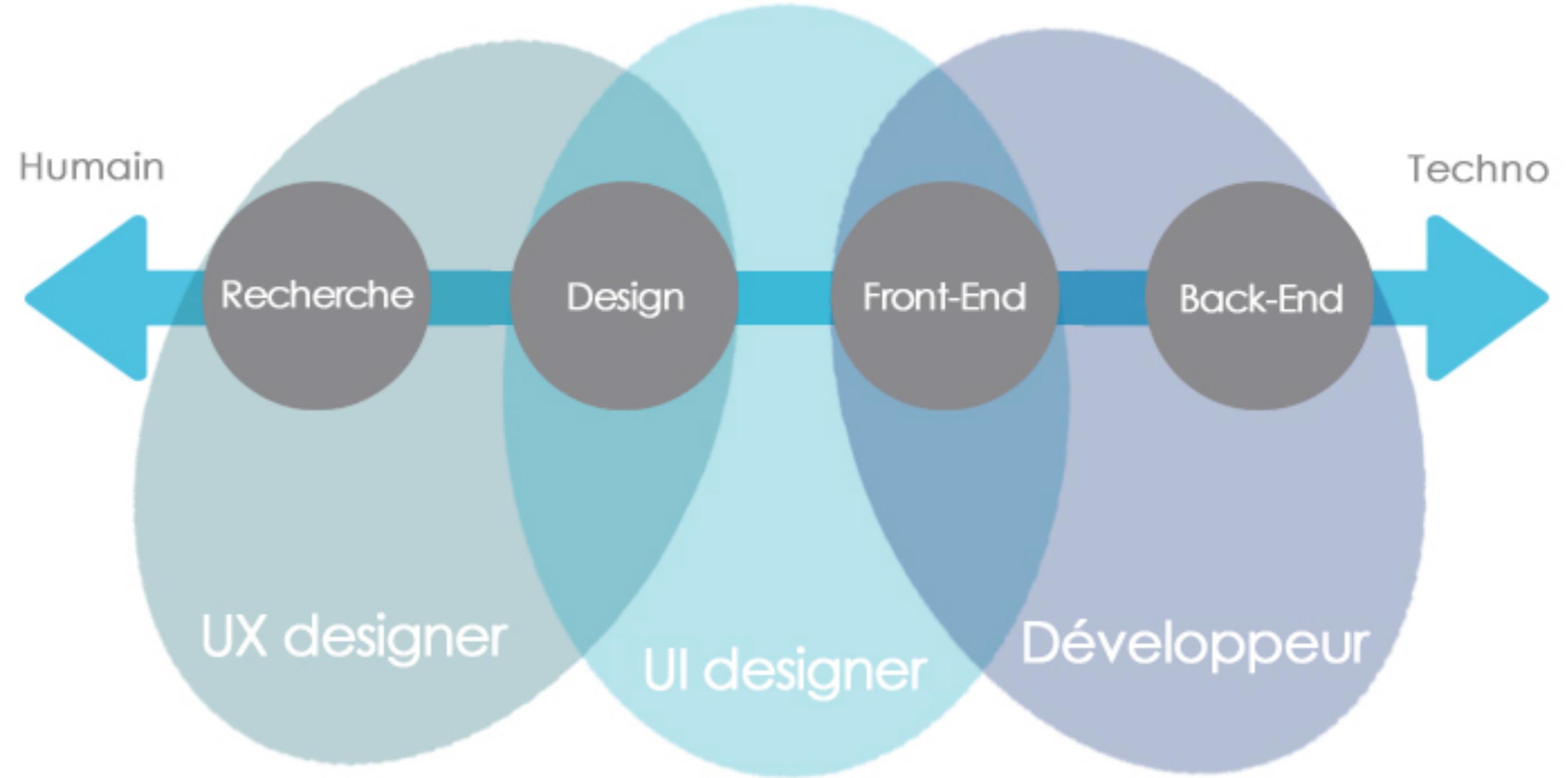


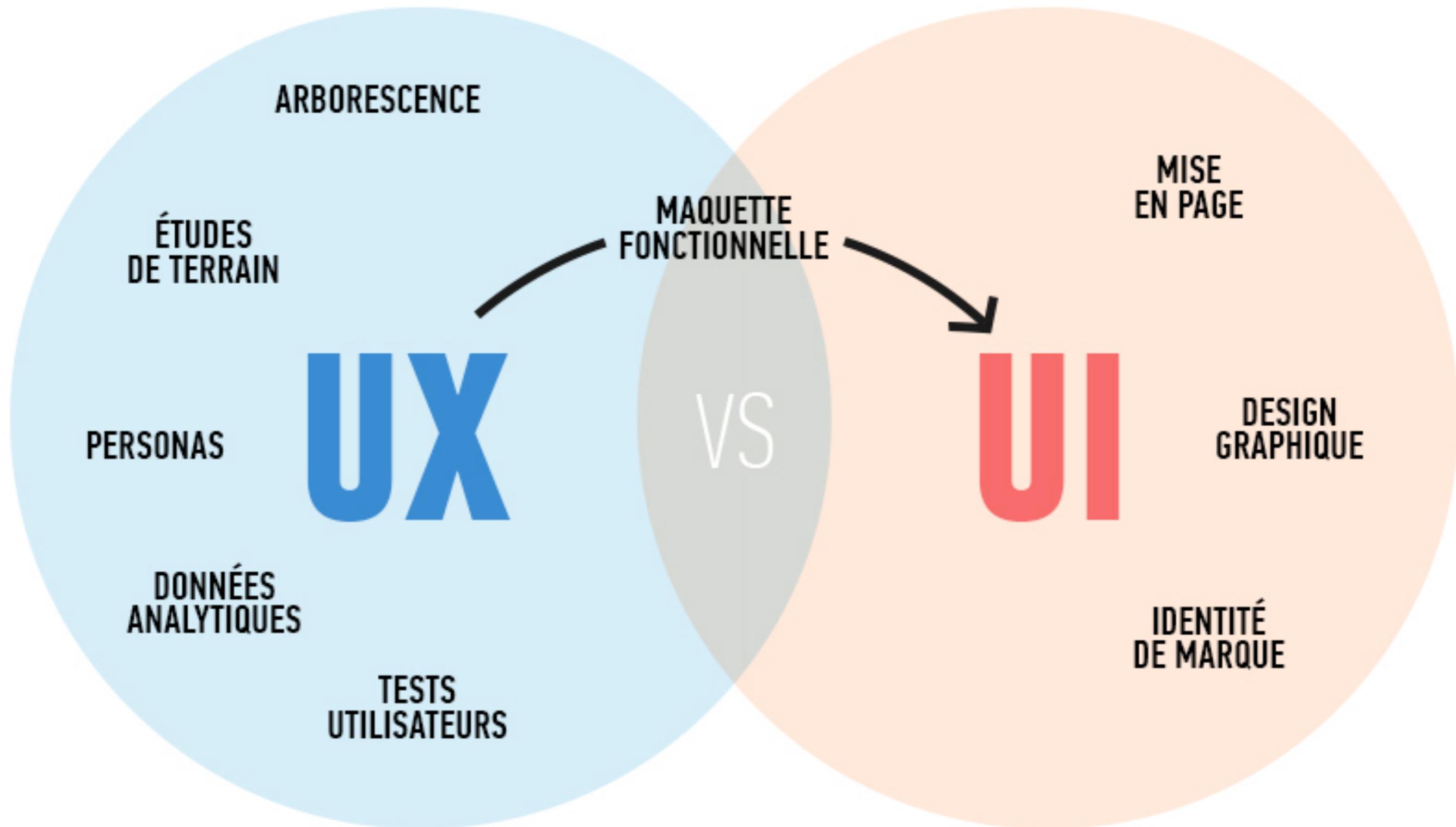
EXPÉRIENCE UTILISATEUR

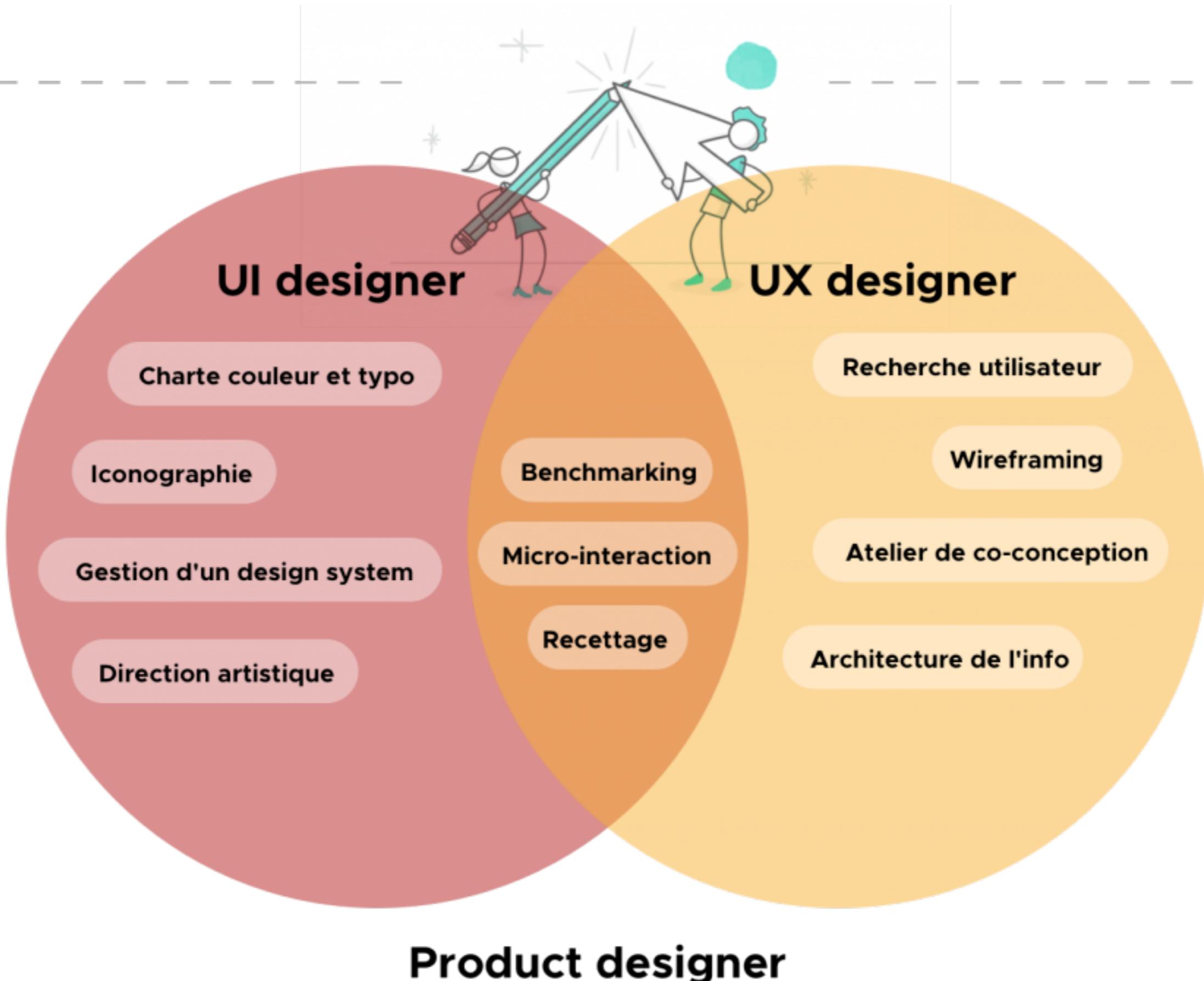


CONCEPTION ET CRÉATION









UI

INTERFACE
UTILISATEUR

CONCEPTION

Créativité
Recherches design
Emotion

MISSIONS

Charte
Identité visuelle
Charte éditoriale
Cohérence graphique

DESIGN

Design visuel
Coordination dev
Adaptabilité
Animation

EXPERTISE

Templates
Composition
Wireframe hi-fi
System design

UX

EXPÉRIENCE
UTILISATEUR

CONCEPTION

Stratégie produit
Contenu
Expérience

MISSIONS

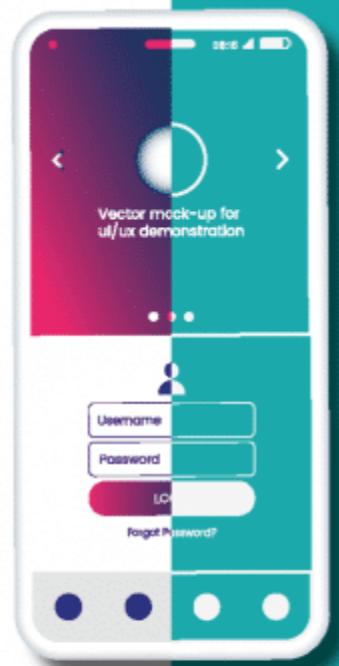
Recherches utilisateurs
Tests utilisateurs
Proposition de valeur

DESIGN

Centré utilisateur
Ergonomie
Navigation
Simplicité

EXPERTISE

Sketching
Wireframing lo-fi
Prototypage
Ateliers
Design thinking

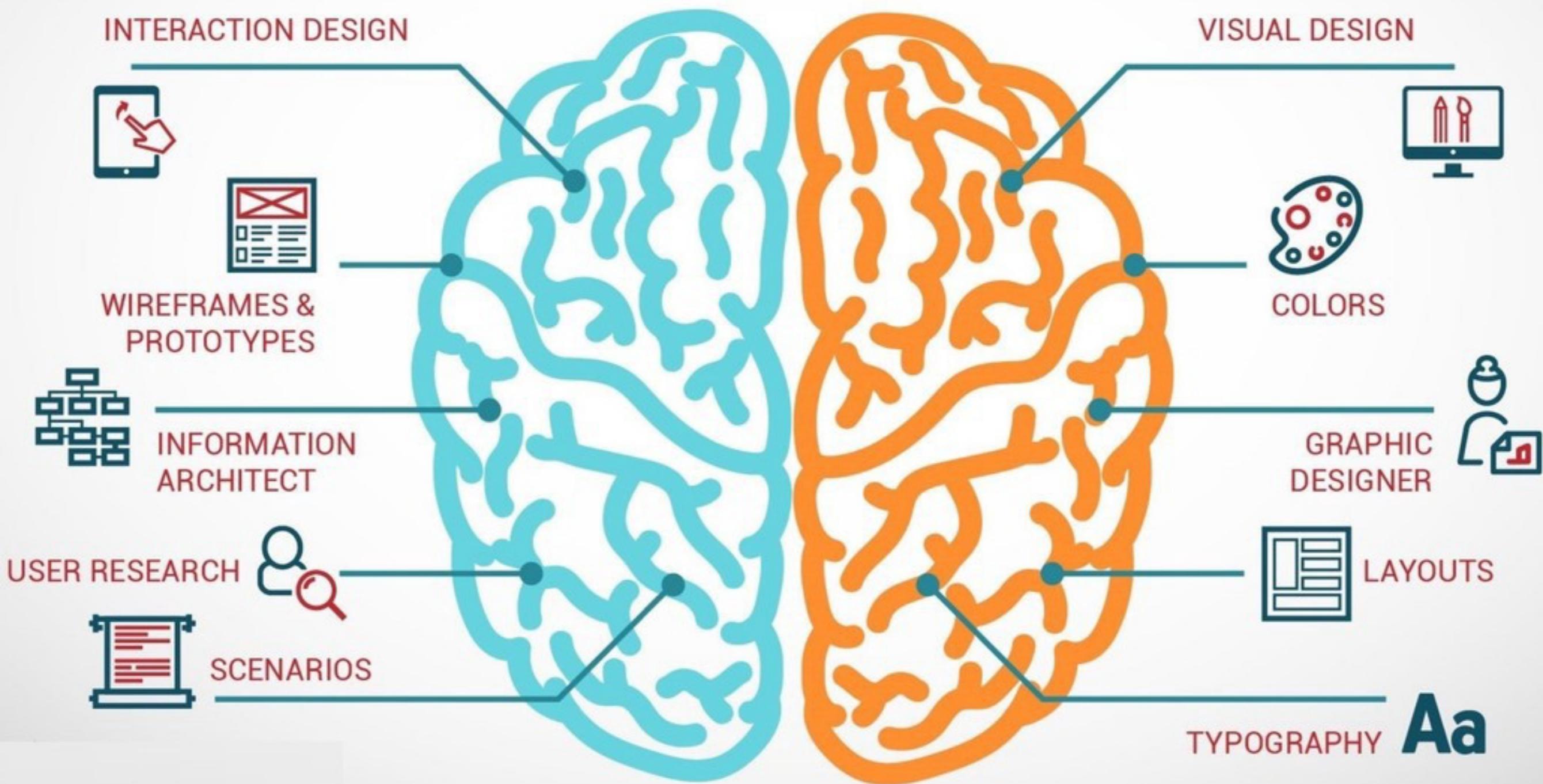


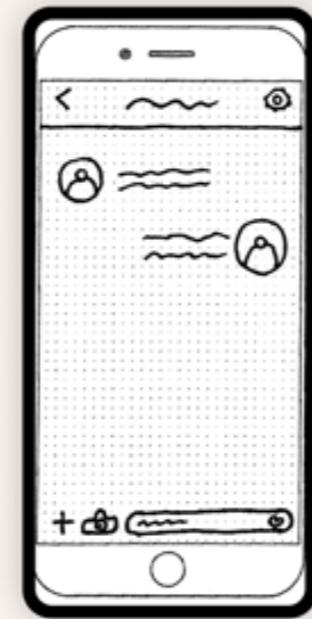
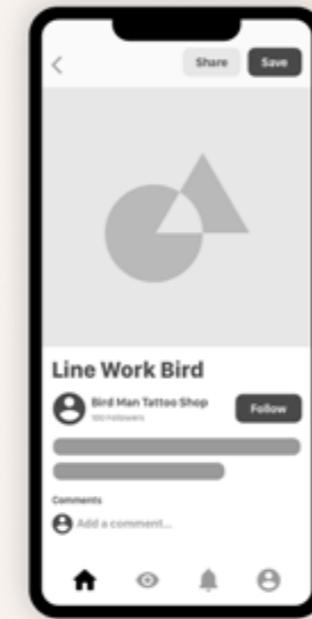
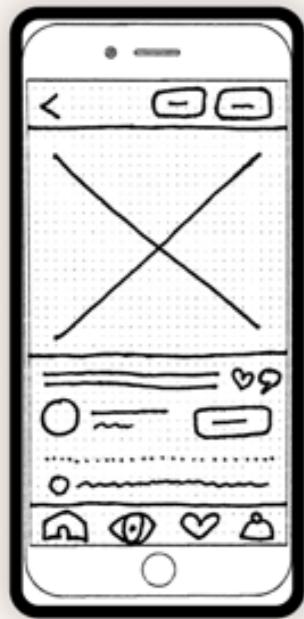
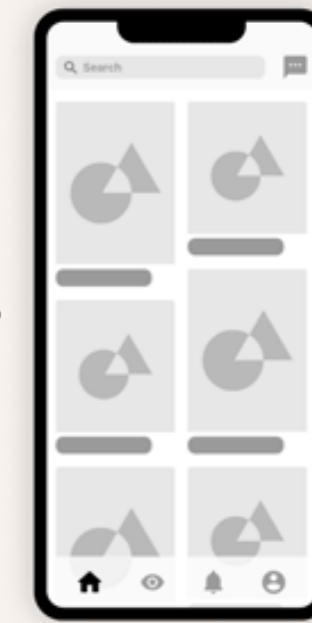
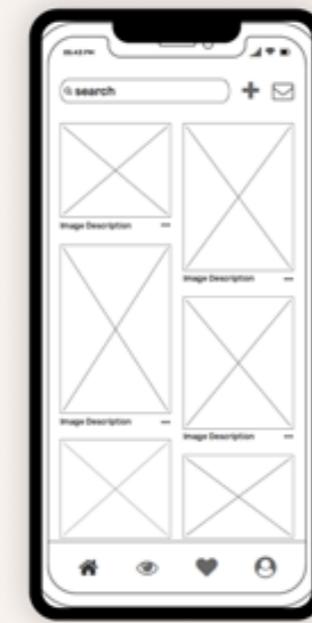
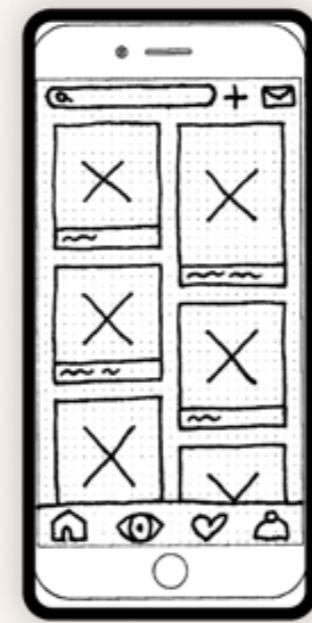
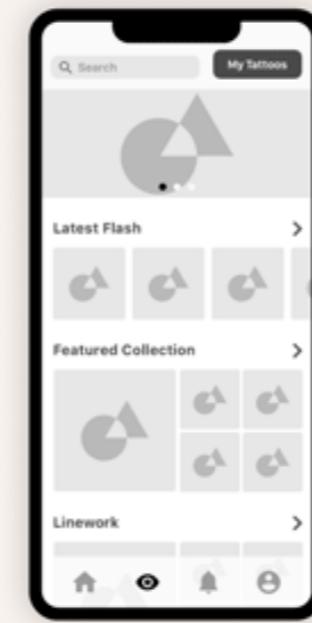
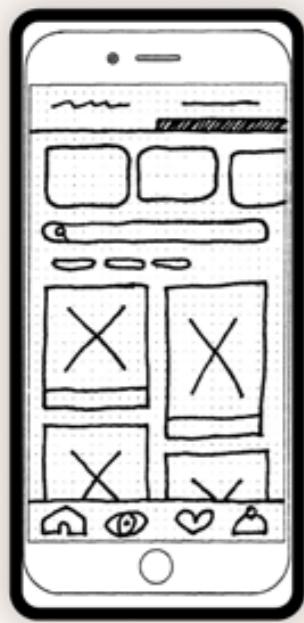
UI & UX

L'UX n'est pas l'UI mais l'UI c'est de l'UX



UX & UI DESIGN





UI ⊂ UX

DESIGN WEB

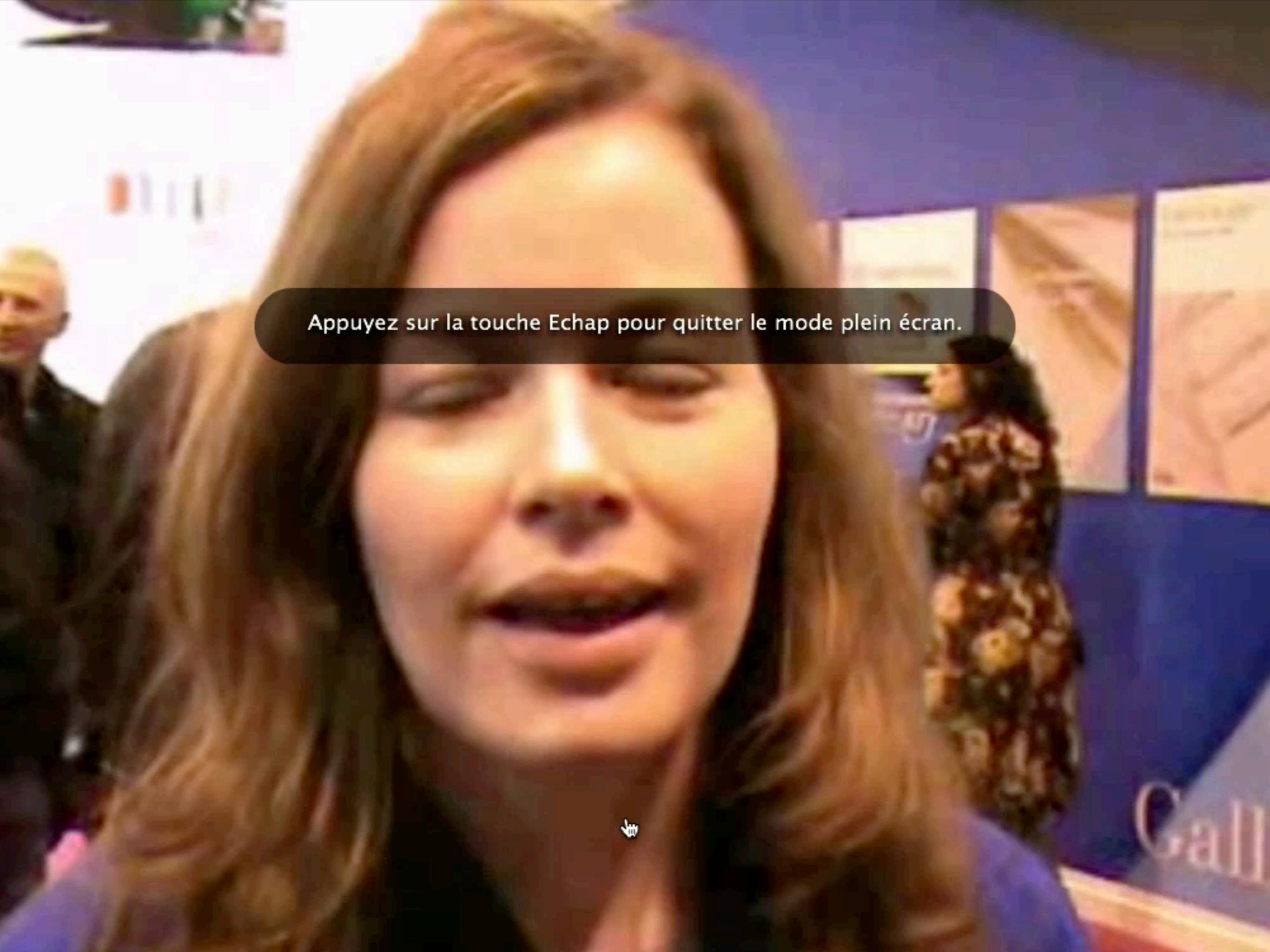


UX DESIGN

No product is an island. A product is more than the product. It is a cohesive, integrated set of experiences. Think through all of the stages of a product or service – from initial intentions through final reflections, from first usage to help, service, and maintenance. Make them all work together seamlessly.

Don Norman, inventor of the term “User Experience”

**UN SITE ERGONOMIQUE,
ÇA N'EXISTE PAS !**

A close-up photograph of a woman with long, wavy brown hair singing into a black microphone. She is wearing a dark-colored top. In the background, there are other people, including a man in a white shirt and a person with curly hair. The setting appears to be a dimly lit karaoke bar or lounge.

Appuyez sur la touche Echap pour quitter le mode plein écran.

KESKELADI ?

1. CONTEXTUEL

On travaille à destination :

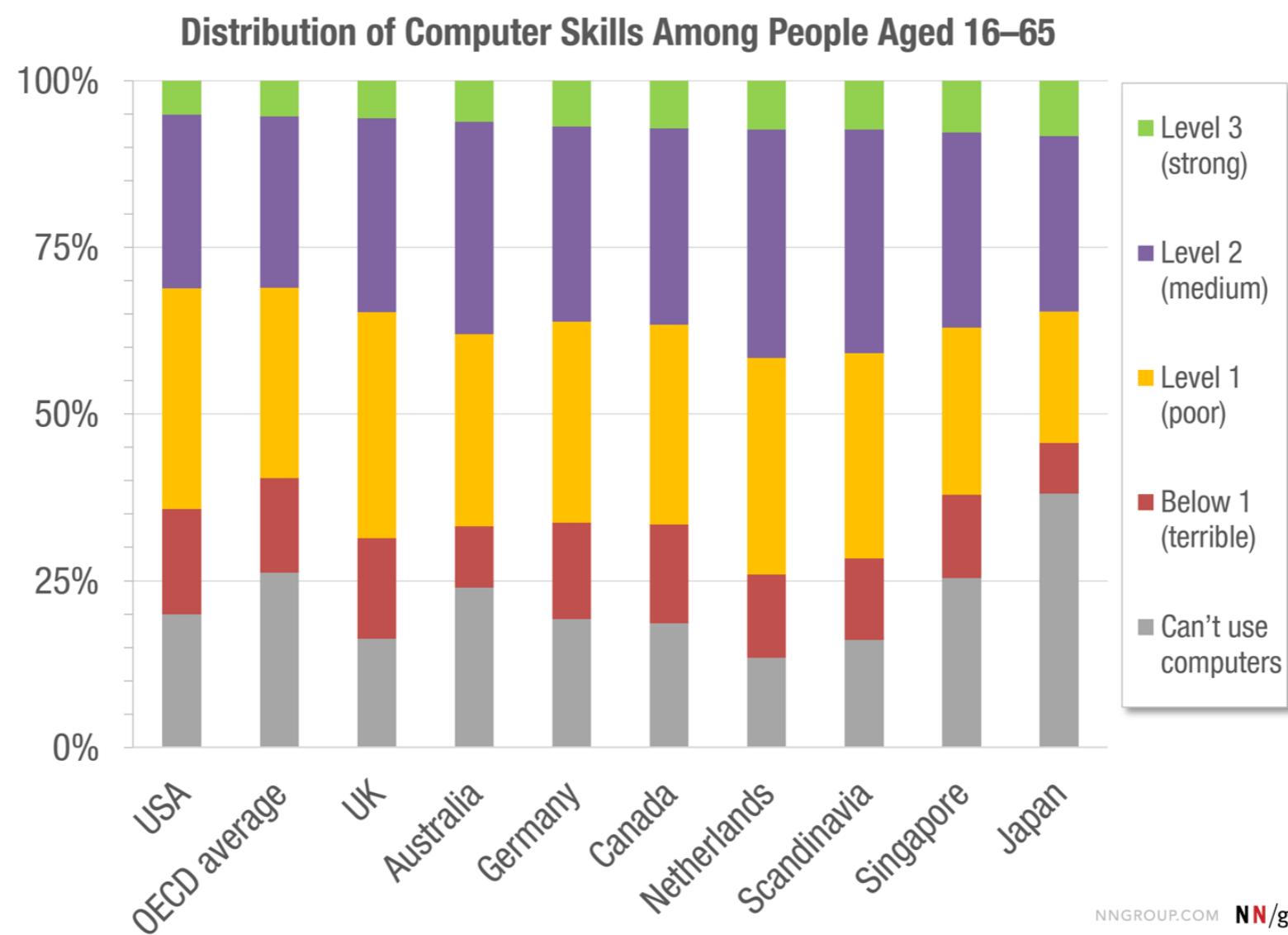
- d' **utilisateurs** spécifiques ;
- qui ont des **objectifs** spécifiques, des **tâches** à accomplir ;
- qui évoluent dans un **contexte** bien précis.

On parle de *conception orientée utilisateur(s)*

1. CONTEXTUEL

Une notion primordiale : la **tâche**

2. ≠ BON SENS



ERGONOMIE

L'ensemble des connaissances scientifiques relatives à l'Homme nécessaires pour concevoir des outils, des machines et des dispositifs qui puissent être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité.

ERGONOMIE

L'ergonomie se caractérise essentiellement par sa vocation à adapter les outils à l'homme.

ERGONOMIE

L'ergonomie informatique se propose d'analyser ce dont les utilisateurs ont réellement besoin et de mettre en œuvre des méthodes appropriées pour que l'interface finale réponde au mieux aux besoins.

**UN SITE EST
D'AUTANT PLUS
ERGONOMIQUE
QU'IL EST UTILE ET
UTILISABLE**

UTILITÉ

À quoi sert le site ?

Fait-il ce dont l'utilisateur a besoin ?

UTILISABILITÉ

Un produit est dit utilisable lorsqu'il peut être utilisé avec efficacité, efficience et satisfaction par des utilisateurs donnés, pour atteindre des objectifs donnés, dans un contexte d'utilisation donné.

UTILISABILITÉ (ISO)

Le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié

EFFICACITÉ

L'utilisateur doit réussir à faire ce qu'il veut faire.

EFFICIENCE

L'utilisateur doit réussir à faire ce qu'il veut faire en utilisant le moins de ressources possible.



SNCB

[Site mobile](#) | [SNCB TV](#) | [Actualité](#) | [Twitter](#) | [Jobs](#) | [Concours](#) | [Plan du site](#)

Chercher

Chercher

Home

Horaires & achat billets

Titres de transport

B-Excursions & loisirs

Services gares & trains

Service clientèle

[Tilly \[NMBS/SNCB\]: Dégâts à l'infrastructure.](#)[Horaires & acheter billets](#)[Gares & Trains](#)[Renouveler abonnement](#)[International »](#)

De *

Gare, arrêt, adresse, B-Excursion, ...



A *

Gare, arrêt, adresse, B-Excursion, ...

 Aller Aller et retour

Date (jj/mm/aaaa) *

28/01/2015

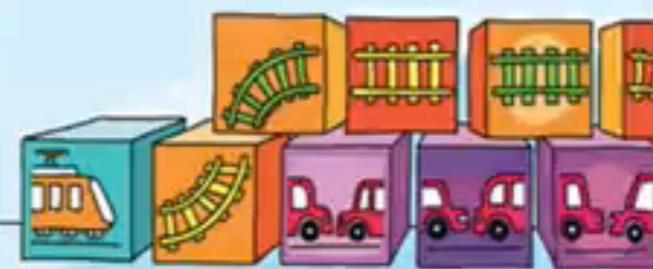


Heure *

13:11

 Départ Arrivée[Recherche avancée](#)[Horaires & achat billets »](#)

AVEC LE TRAIN,
PRENDRE L'AVION
C'EST TROP TROP



B-Excursions & loisirs

[14-18, c'est notre histoire](#)

A l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale.

[Van Gogh au Borinage. La naissance d'un artiste](#)[Voyages in](#)[Pertur](#)

SATISFACTION

L'utilisateur se dit satisfait de l'expérience qu'il vient de vivre.

SELON NIELSEN



SELON NIELSEN

- **Learnability:** How easy is it for users to accomplish basic tasks the first time they encounter the design?
- **Efficiency:** Once users have learned the design, how quickly can they perform tasks?
- **Memorability:** When users return to the design after a period of not using it, how easily can they reestablish proficiency?

SELON NIELSEN

- **Errors:** How many errors do users make, how severe are these errors, and how easily can they recover from the errors?
- **Satisfaction:** How pleasant is it to use the design?

ERGONOMIE WEB

Règles, lois et méthodes



4GIFS.com

CONTEXTE

L'utilisabilité et l'ergonomie ne sont pas des concepts porteurs de vérité.

On ne peut parler que de cas concrets, définis dans un contexte, preuves à l'appui.

OBJECTIFS

Être capable de prendre en considération un maximum de déterminants d'une situation donnée d'interaction homme / interface lors d'un processus de création d'une interface.

I'M SPECIALIZED IN WEBDESIGN

I MAKE USER-FRIENDLY WEBSITES
WITH POWERFUL TECHNOLOGIES

DES SITES WEB BEAUX ET UTILES

Notre équipe est en mesure de vous proposer des designs web créatifs et fonctionnels tout en respectant les derniers standards web en vigueur.

Nous gardons l'expérience utilisateur au cœur de notre processus de création.

R.O.I.

Return on investment

MÉTHODES

- Méthodes expertes
- Méthodes participatives

EXPERTES

Le concepteur est un expert et il élabore son interface *a priori*. Il ne rencontre pas les utilisateurs finaux.

Ces méthodes sont basées sur des *connaissances théoriques*.

PARTICIPATIVES

Le concepteur confronte son travail aux utilisateurs. Son interface évolue par ajustements progressifs et feedbacks.

Ces méthodes sont *empiriques* et basées sur *l'observation*.

Elles sont utilisées *pendant* l'élaboration du site.

He understands design not
Academically
but as a
Participant



EN PRATIQUE

- Méthodes expertes
livres, cours, articles et normes
- Méthodes participatives
tests utilisateurs, audits manuels et automatisés

Amélie Boucher

acces
libre

Préface d'Élie Sloïm

Ergonomie web

Pour des sites web efficaces