

DANS LE NUMÉRIQUE ?

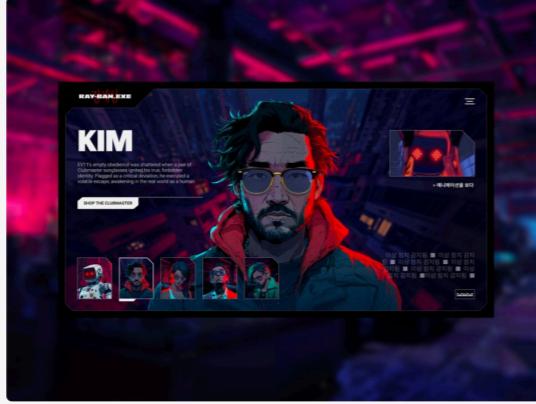
Just €11.50/month [The Creative Pass](#) Watch all courses for just €11.50/month [The Creative Pass](#) Watch all courses for just €11.50/month [The Creative Pass](#) Watch all courses for just €11.50/month

W. Explore ▾ Directory Academy **New** Jobs Market  Log in Sign Up Be Pro Submit Website

Awards ▾ Category ▾ Tag ▾ Technology ▾ Country ▾ Font ▾ Color ▾ 1 Reset filters

Websites **48K** E-Commerce **6144**

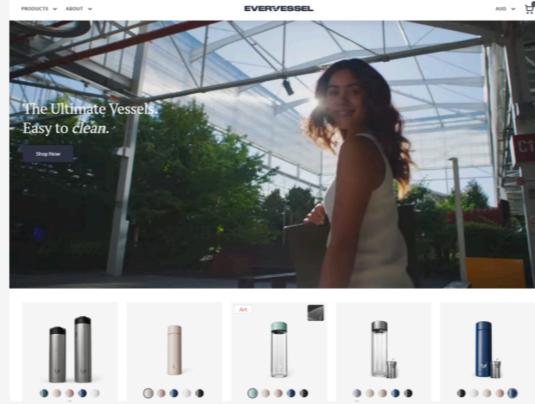
Best selection of **E-Commerce Website** examples for your inspiration... [Read more](#)  



ESSL empty checklist was shattered when a part of the checklist was deleted. It was a bit of a challenge to identify. Played an article about it, then realized it was a checklist.

ASP.NET Core

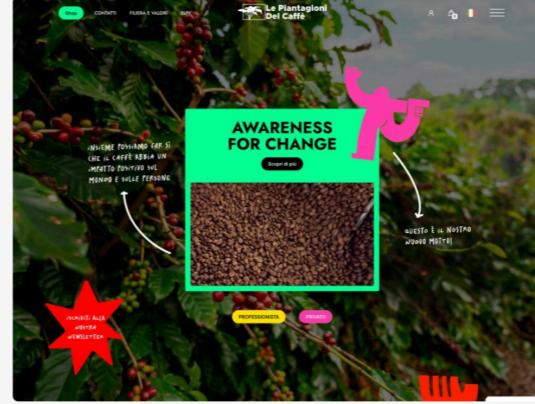
EssilorLuxottica Creative Hub **PRO**



The Ultimate Vessel. Easy to clean.

Shop Now

evervessel



AWAWARENESS FOR CHANGE

Le Plantagione Del Caffè

NOOO NOOO **PRO**



# AWWWARDS

## How Netflix Onboards New Users

<<

1 / 70

>>

# How Netflix Onboards New Users



UserOnboard.com

USERONBOARD

# Little Big Details

[About](#) [Archive](#) [RSS](#)

[Submit Detail](#)

Your daily dose  
of design  
inspiration.

Search...

Tumblr followers

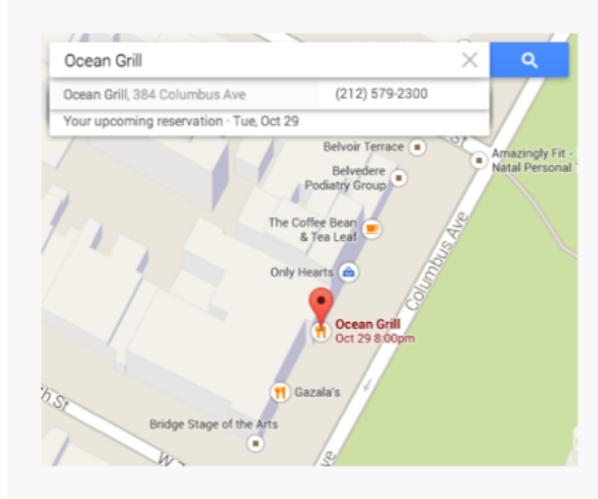


Sponsored by



Browse

#Popular  
#Mobile  
#Apple  
#Google  
#Facebook



 19  
Jan  
 0  
 44

 Like  Reblog

**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

# LITTLE BIG DETAILS

Find talent Inspiration Learn design ▾ Jobs Go Pro

Dribbble

Over 3 million ready-to-work creatives!

# The world's destination for design

Get inspired by the work of millions of top-rated designers & agencies around the world.

Get started

Mar Gruey Designer UI Design

Helen Tran Lead Product Designer Leadership Product UX

Elef Kameşoğlu Brand Designer Brand Illustration Web

Jesse Showalter Design Educator UI Web Mobile

Mercedes Bazan Illustrator Graphic Design Illustration

Aurélien Salomon Design Director Mobile Product UX

Dan Mall Design Educator Product UX

Andrea Jelić Digital Designer Brand UI Web

Lilla Bardenova Brand + Illustrator Brand Illustration

Explore inspiring designs

DRIBBBLE



# 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.

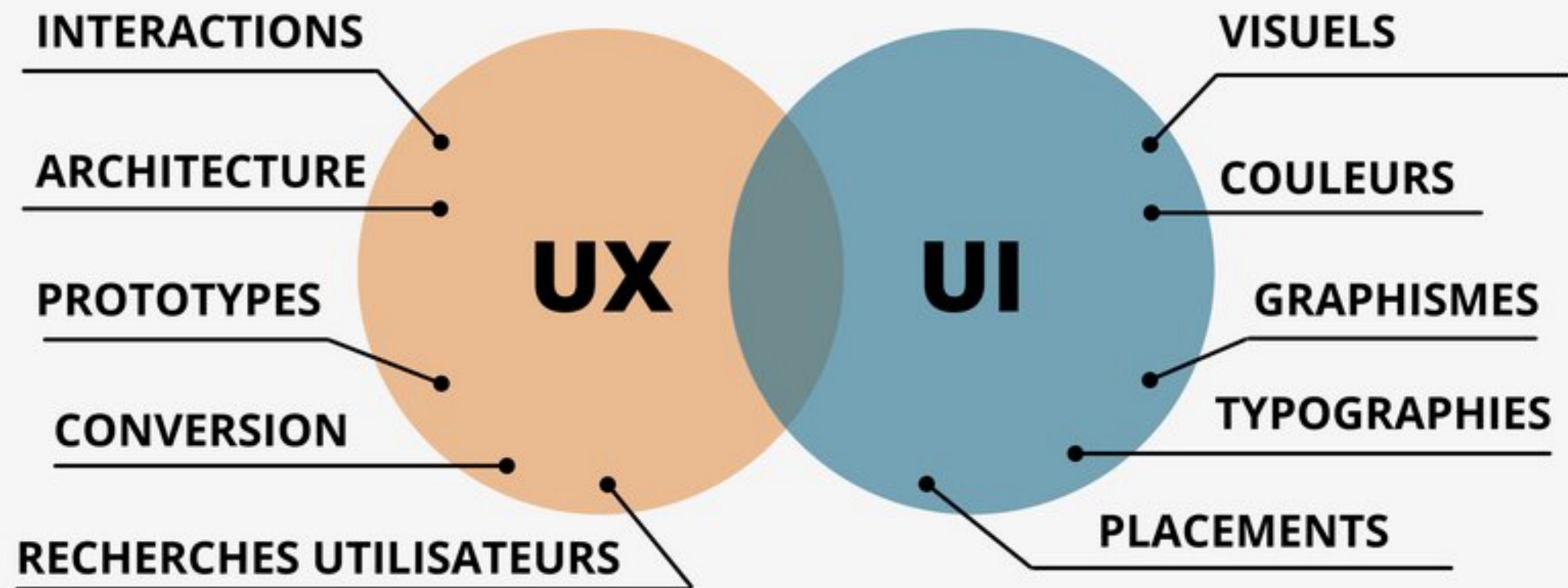
User experience design encompasses traditional human–computer interaction (HCI) design, and extends it by addressing all aspects of a product or service as perceived by users.<sup>[2]</sup>

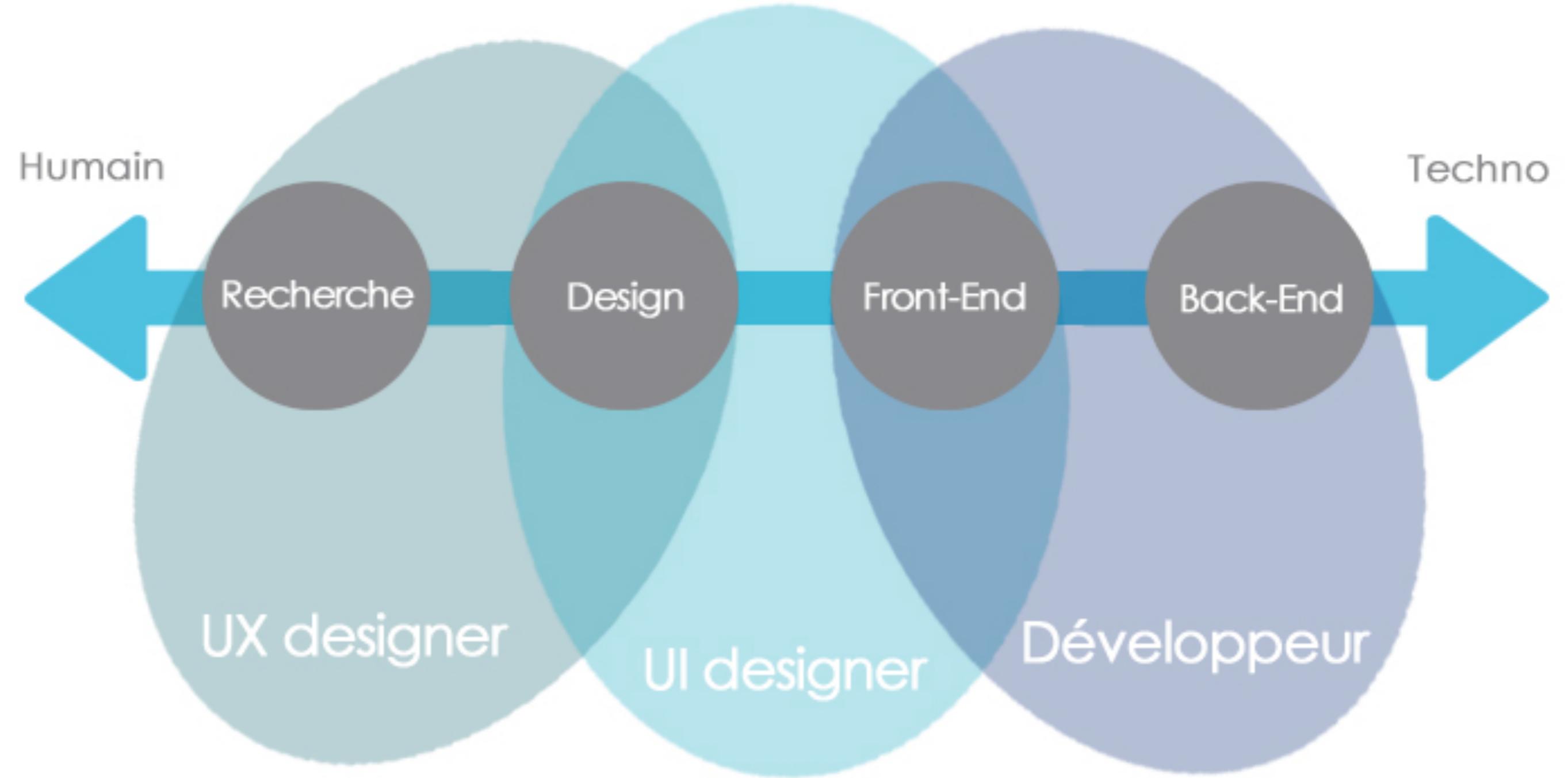
The goal of user interface design is to make the user's interaction as simple and **efficient** as possible, in terms of accomplishing user goals

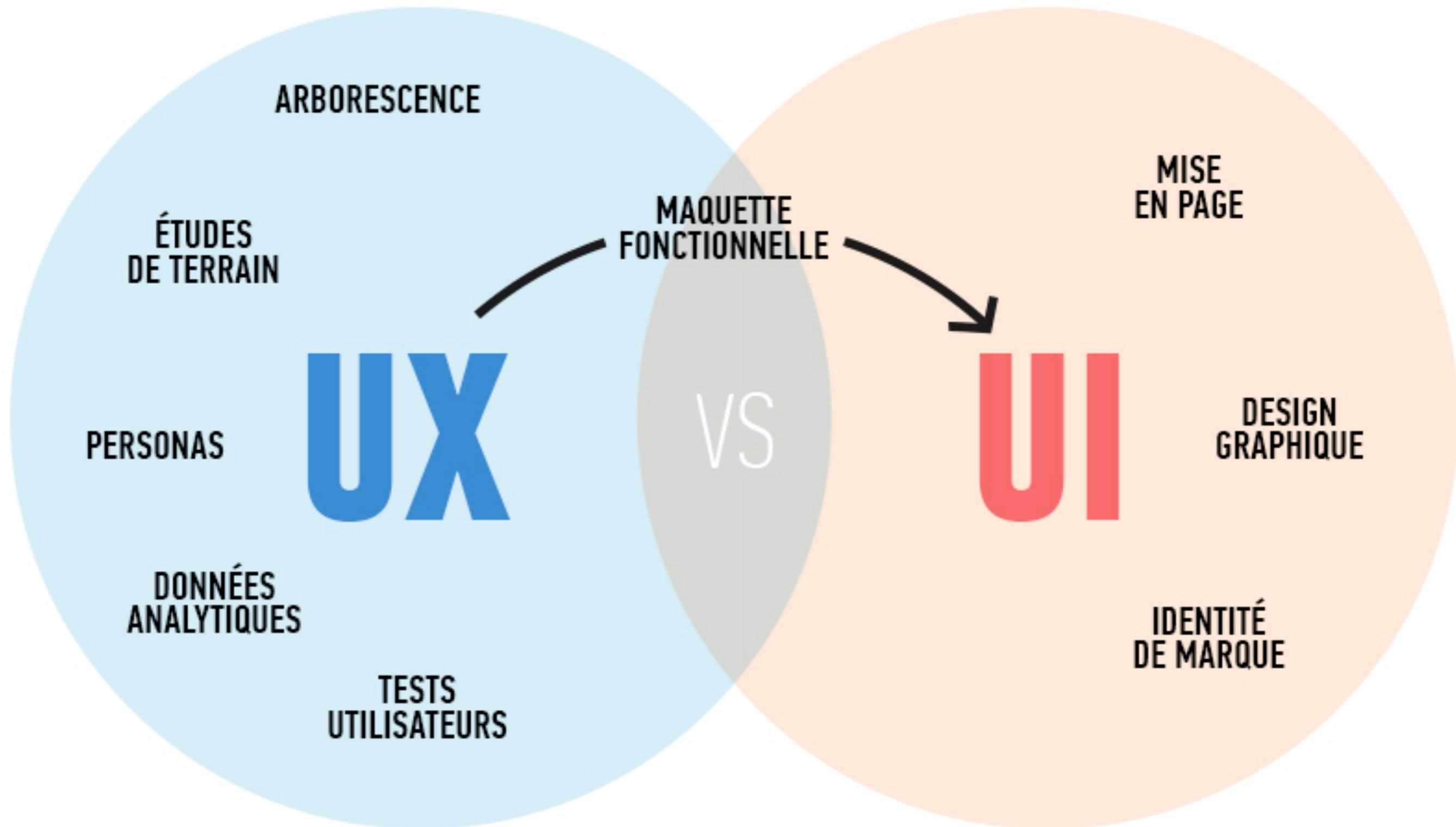
Graphic Design may be utilized  
to support **usability**

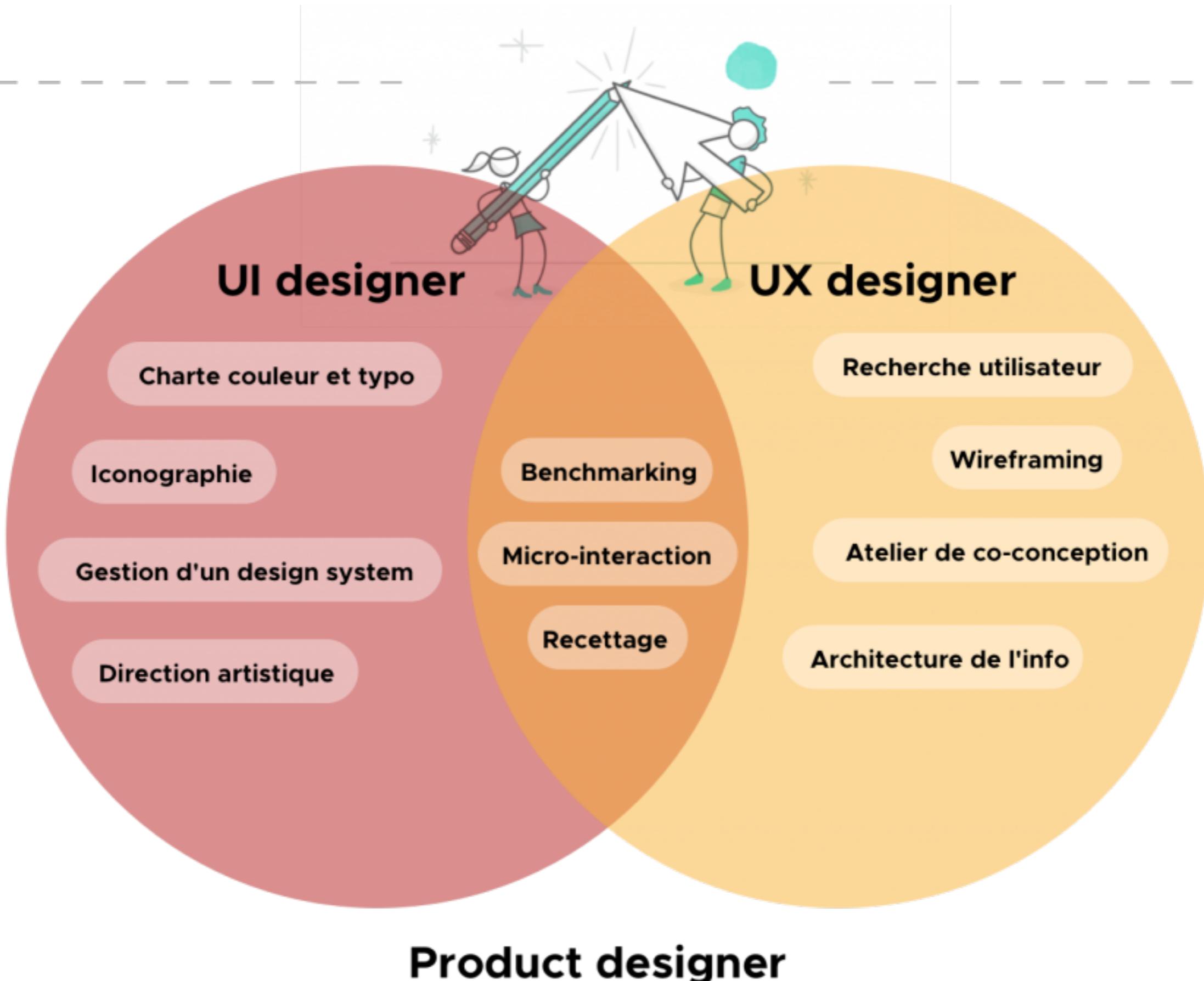
# **UX DESIGN**











# 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

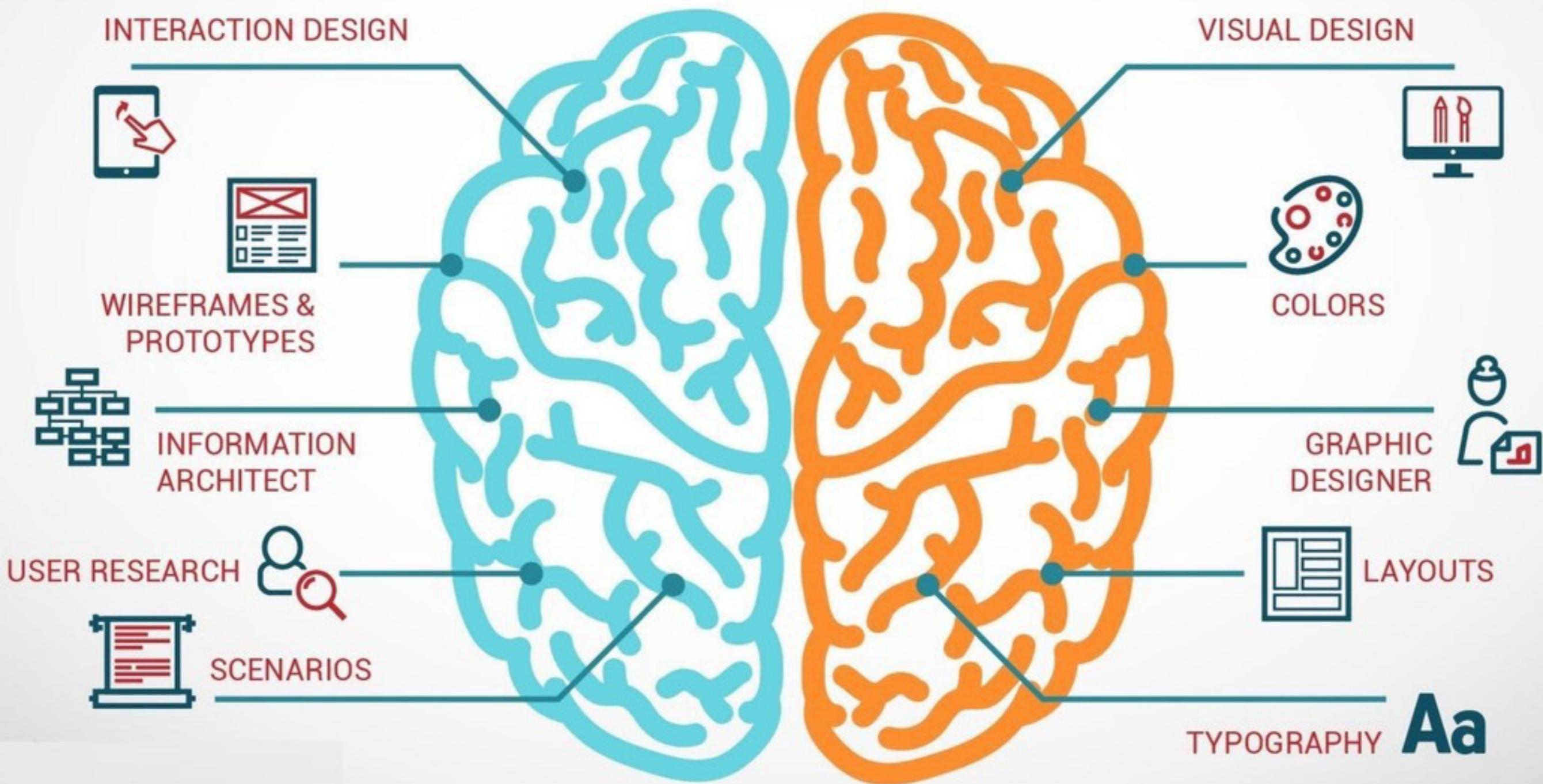


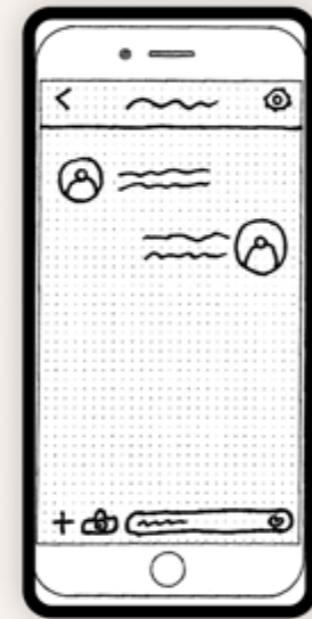
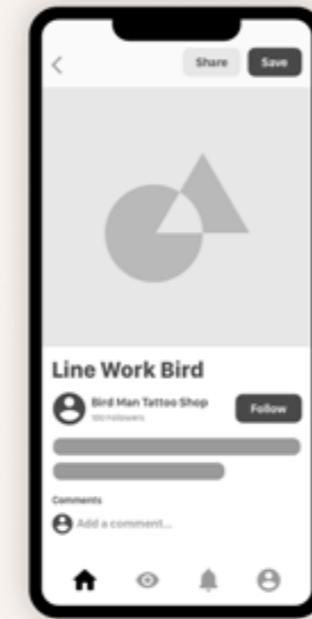
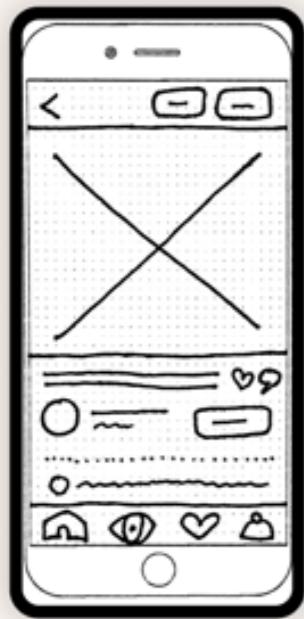
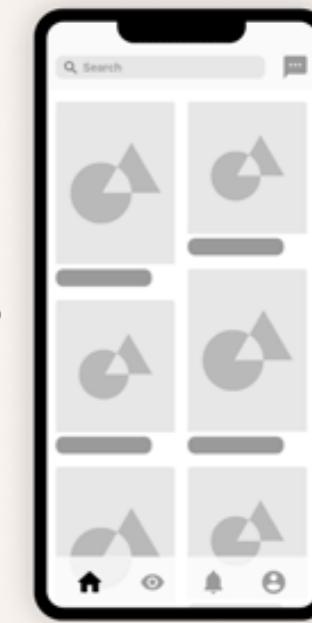
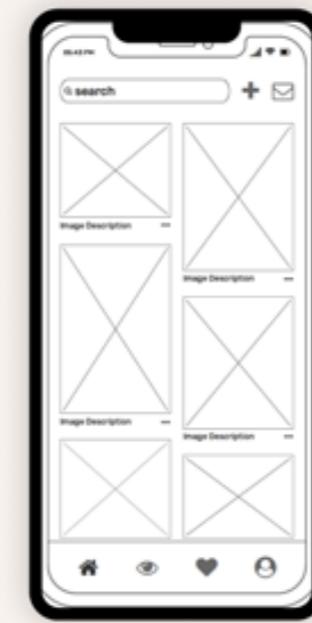
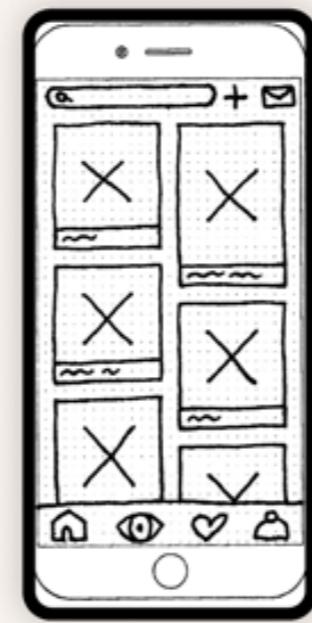
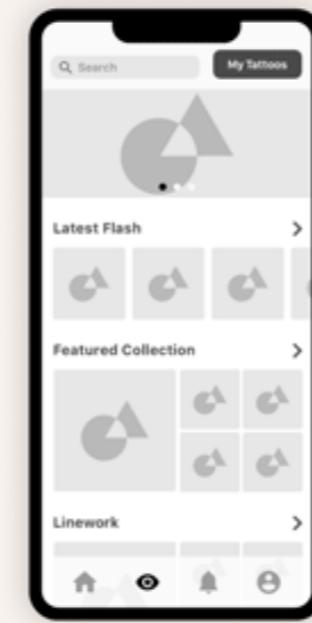
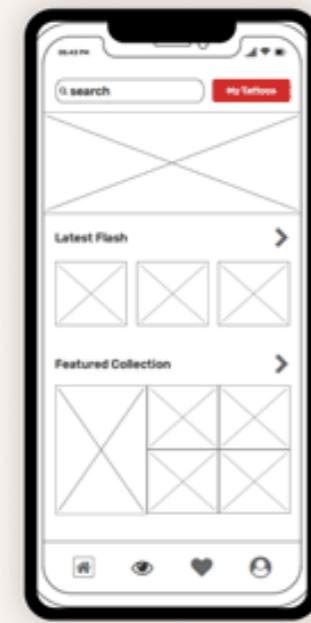
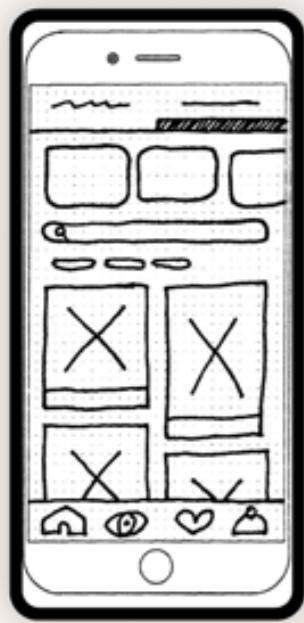
**UI & UX**

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



# UX & UI DESIGN





**UI ⊂ UX**

# **DESIGN WEB**



# **UX DESIGN**

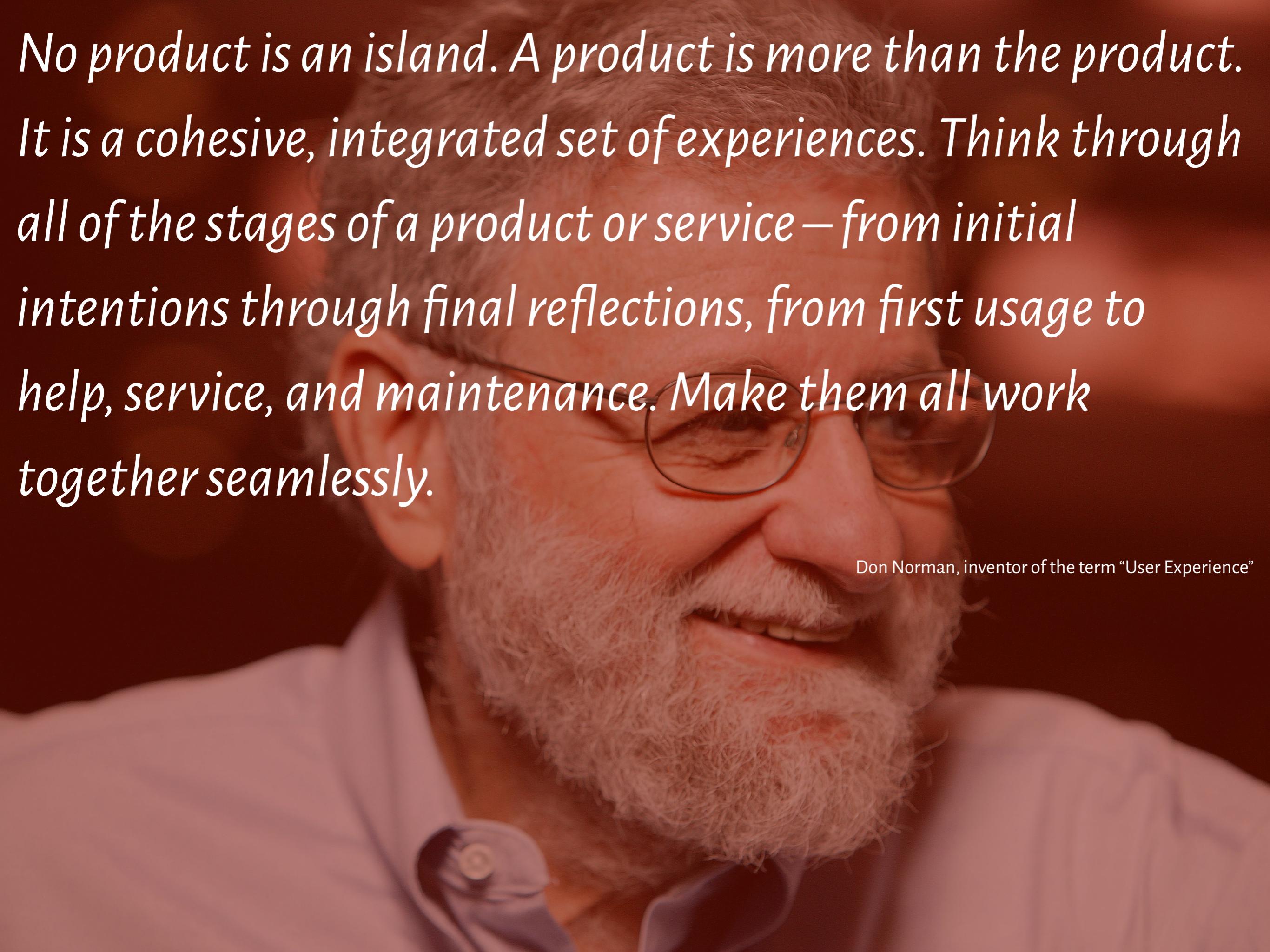
A photograph of a paved walkway in a park-like setting. A person wearing a dark jacket and jeans is walking away from the camera, carrying a red and white bag. A small black dog is walking alongside them. The path is bordered by green grass and small trees. In the background, there's a paved area with a bench and a fence.

User experience

Design



Don Norman, inventor of the term “User Experience”



*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”

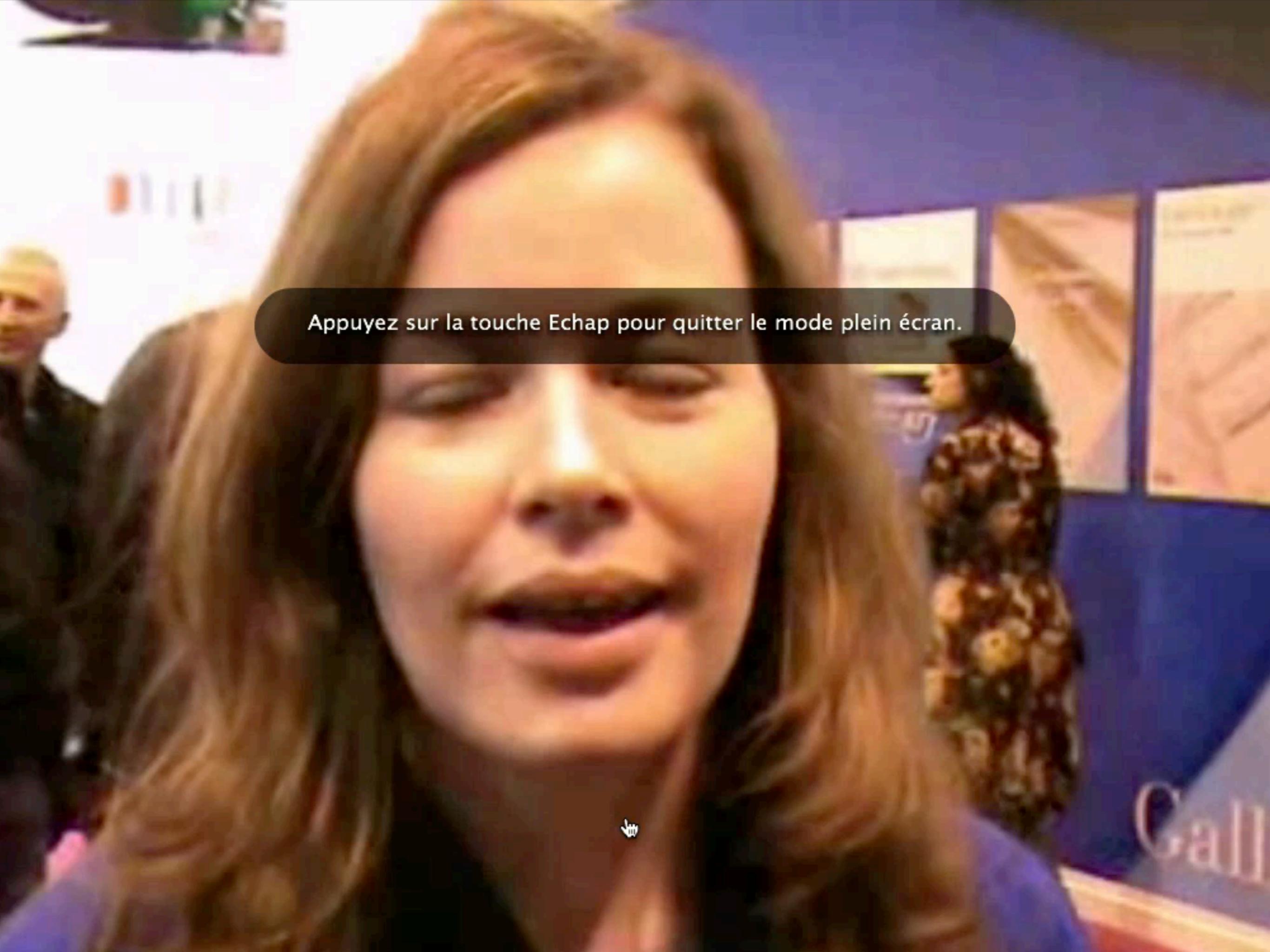


Amélie Boucher, autrice du livre « Ergonomie Web »

A close-up photograph of a woman with long, wavy brown hair. She is smiling warmly at the camera, showing her teeth. Her eyes are light-colored. She is wearing a dark-colored top. The background is slightly blurred.

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

Amélie Boucher, autrice du livre « Ergonomie Web »

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 :

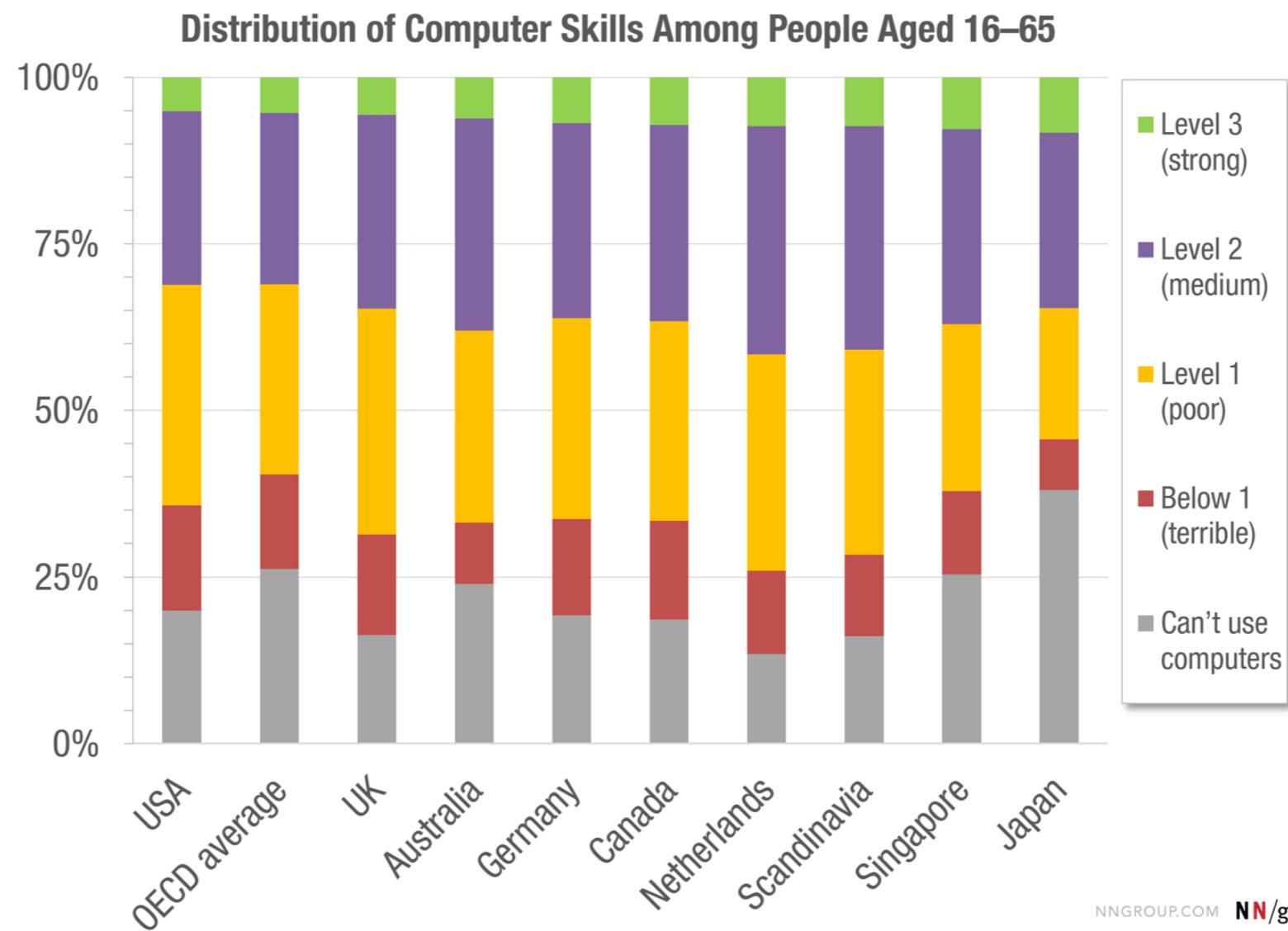
- d'**utilisateurs** spécifiques ;
- qui ont des **objectifs** spécifiques, des **tâches** à accomplir ;
- qui évoluent dans un **contexte** bien précis.

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.*

**Attention, on évalue le produit, pas l'utilisateur.**



SNCB

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

Chercher

Chercher

Home

Horaires &amp; achat billets

Titres de transport

B-Excursions &amp; loisirs

Services gares &amp; 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

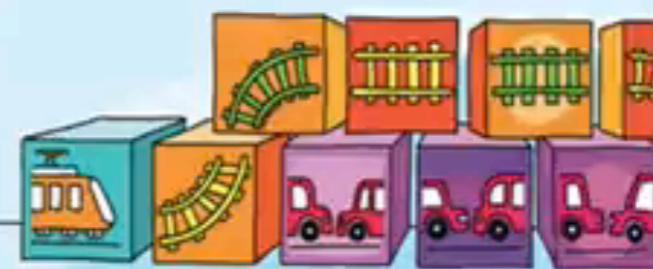


Heure \*

13:11

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

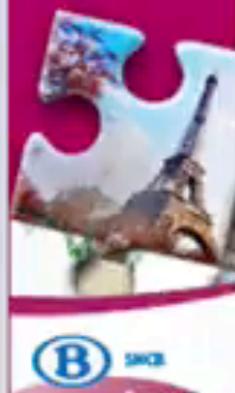
AVEC LE TRAIN,  
PRENDRE L'AVION  
C'EST TROP TROP



## 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?

# SELON NIELSEN

- . **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