

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 Q



Monday 20, January

Heart of the Arctic

By Jam3 from CANADA

26 ❤



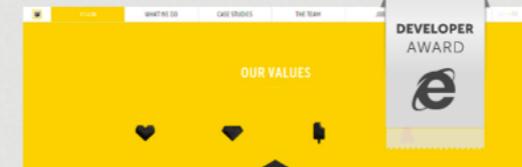
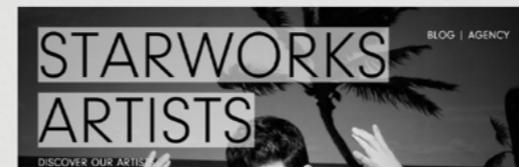
DESIGN CREATIVITY USABILITY CONTENT

SITE OF THE DAY AVERAGE



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

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

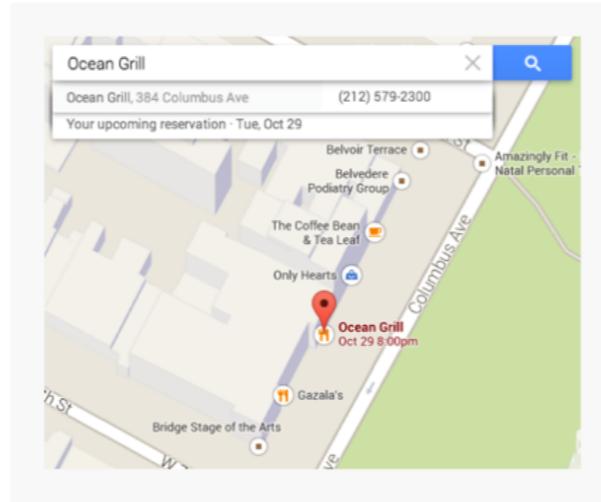


Sponsored by



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

Mir Gruev Designer UI Design

Helen Tran Lead Product Designer Leadership Product UX

Elif 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.

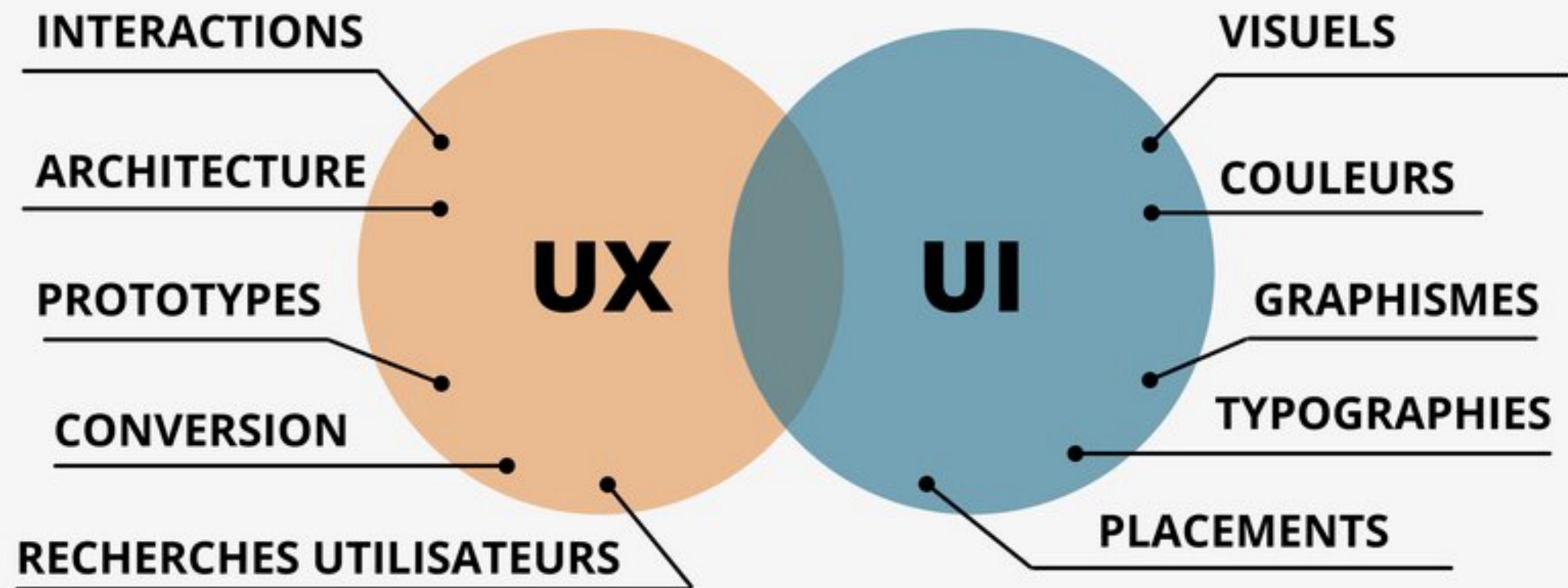
User experience design encompasses traditional human-computer interaction (HCI) design, and extends it by addressing all aspects of a product or service as perceived by users.^[2]

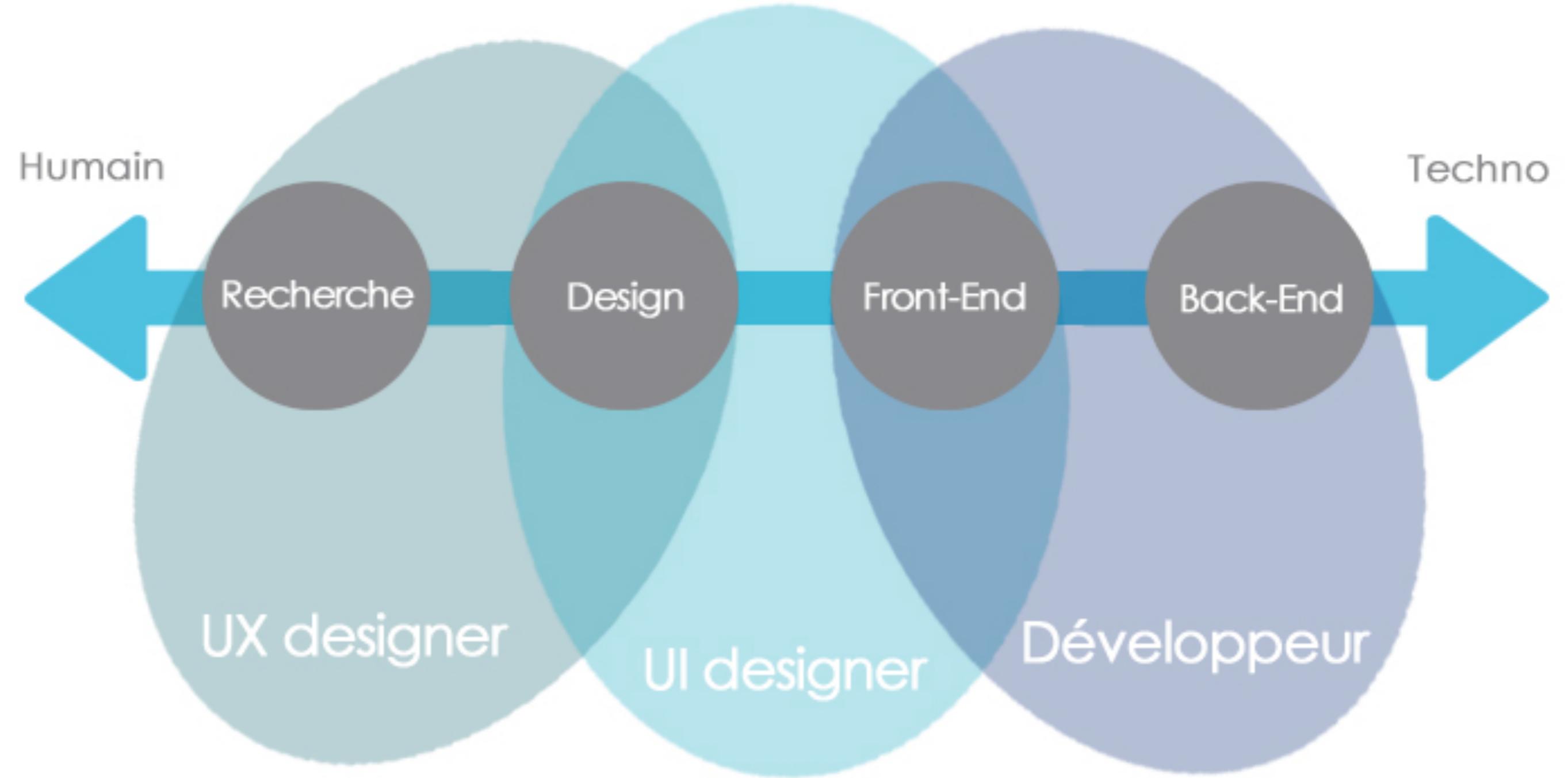
The goal of user interface design is to make the user's interaction as simple and **efficient** as possible, in terms of accomplishing user goals

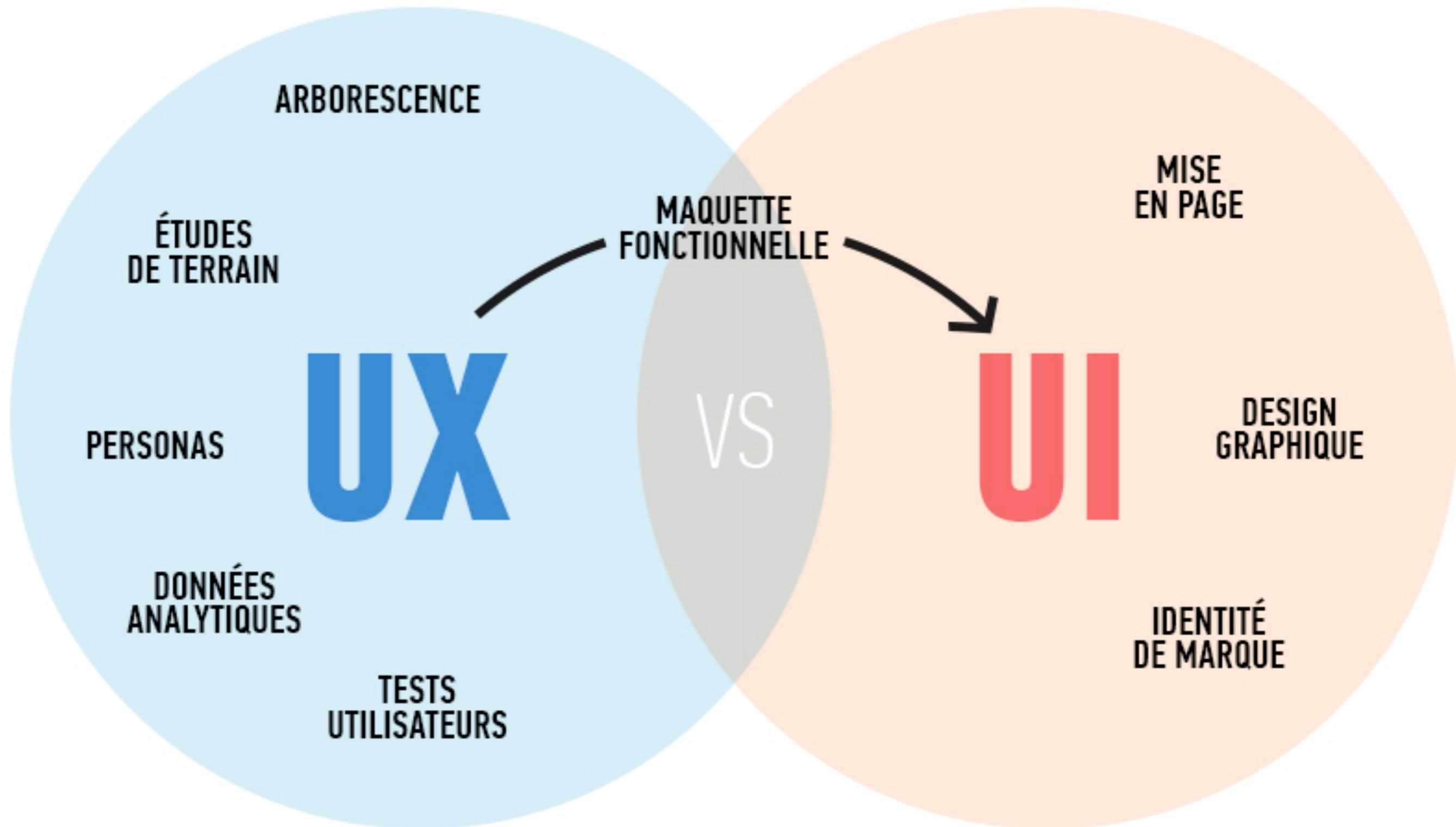
**Graphic Design may be
utilized to support
usability**

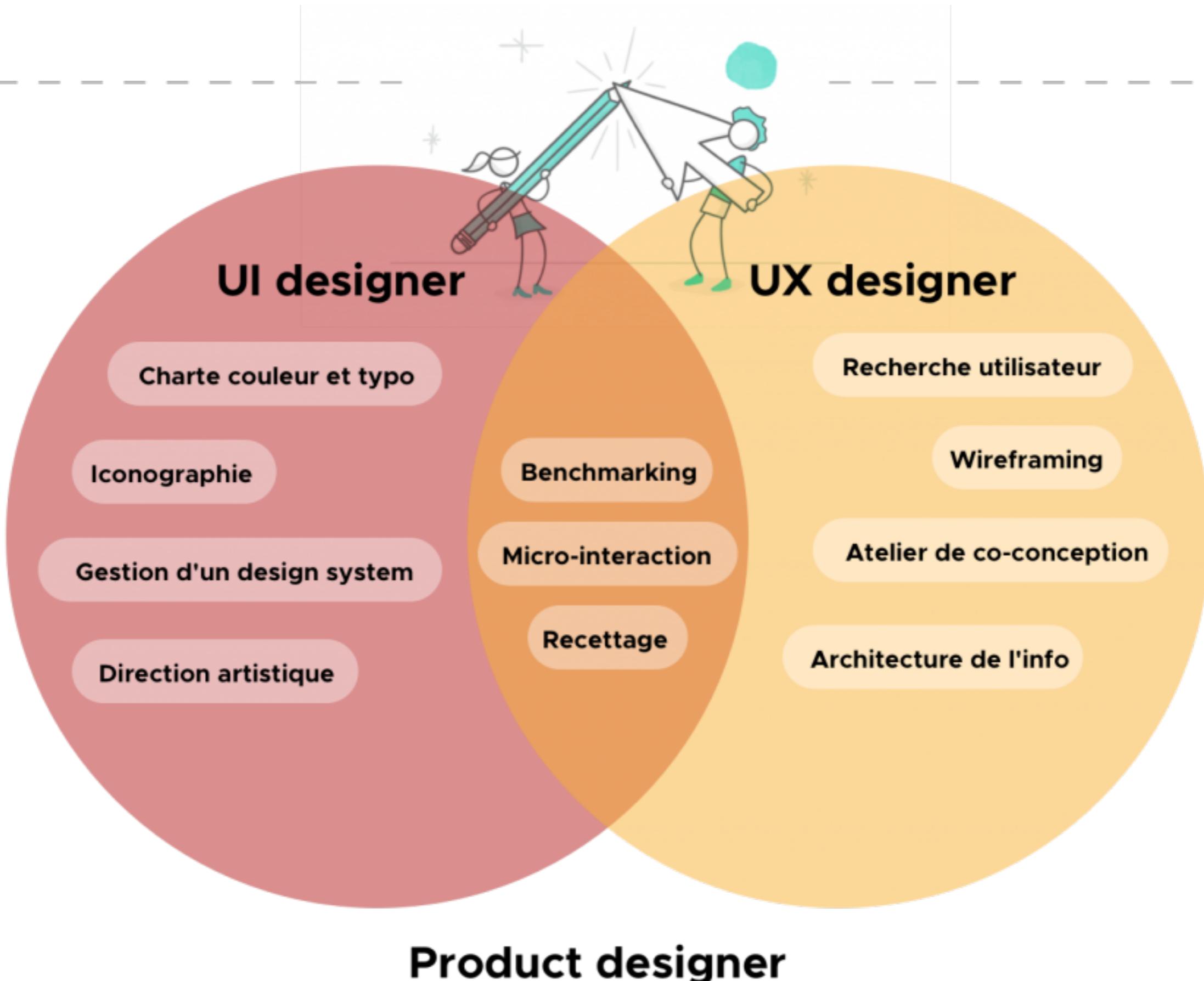
UX DESIGN











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

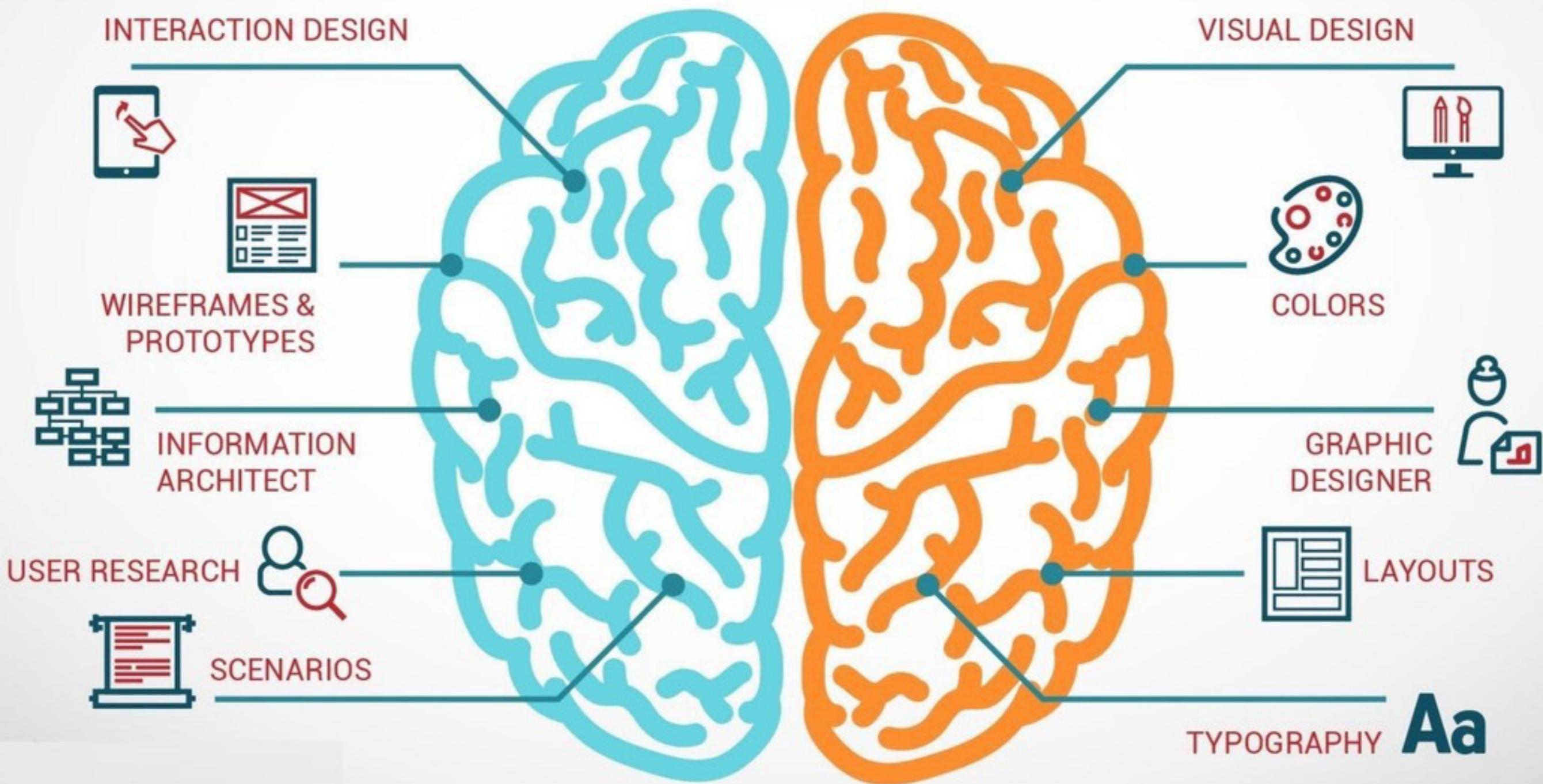


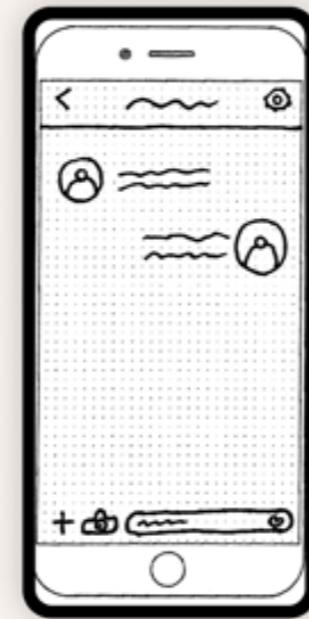
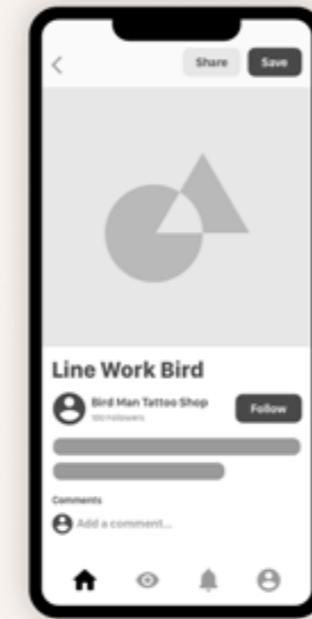
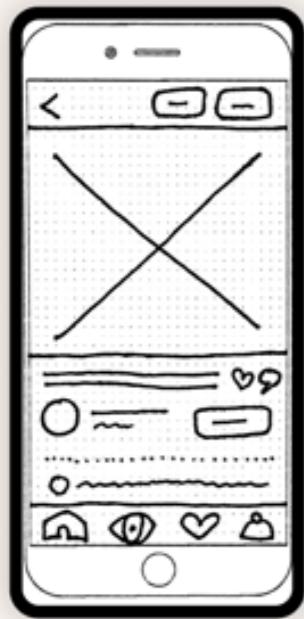
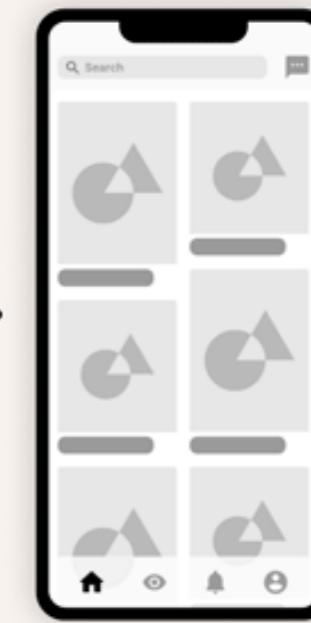
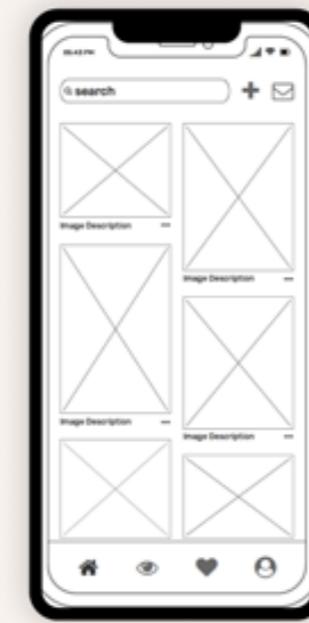
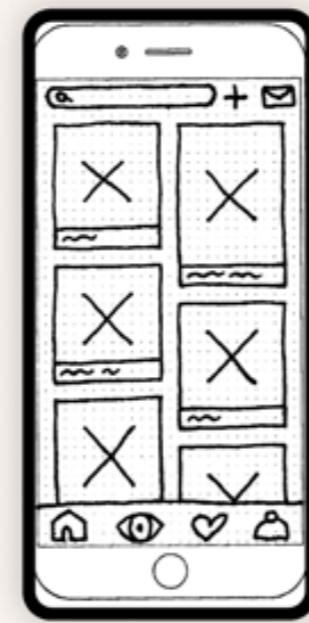
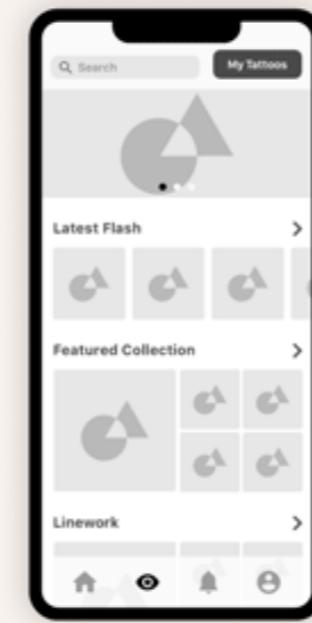
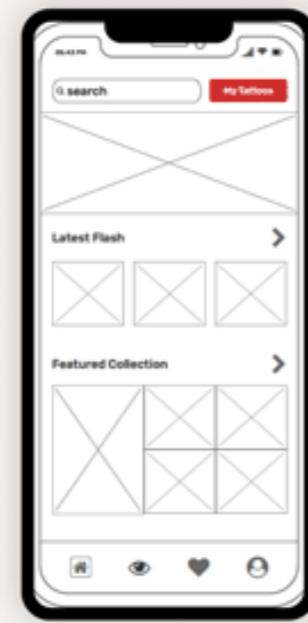
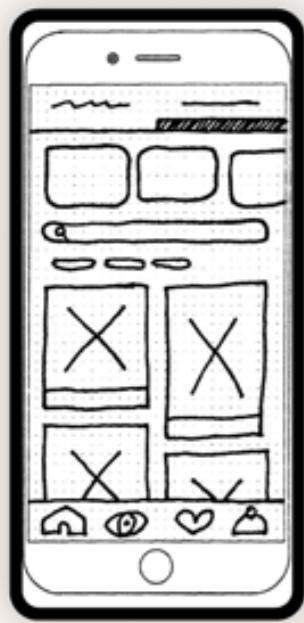
UI & UX

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”

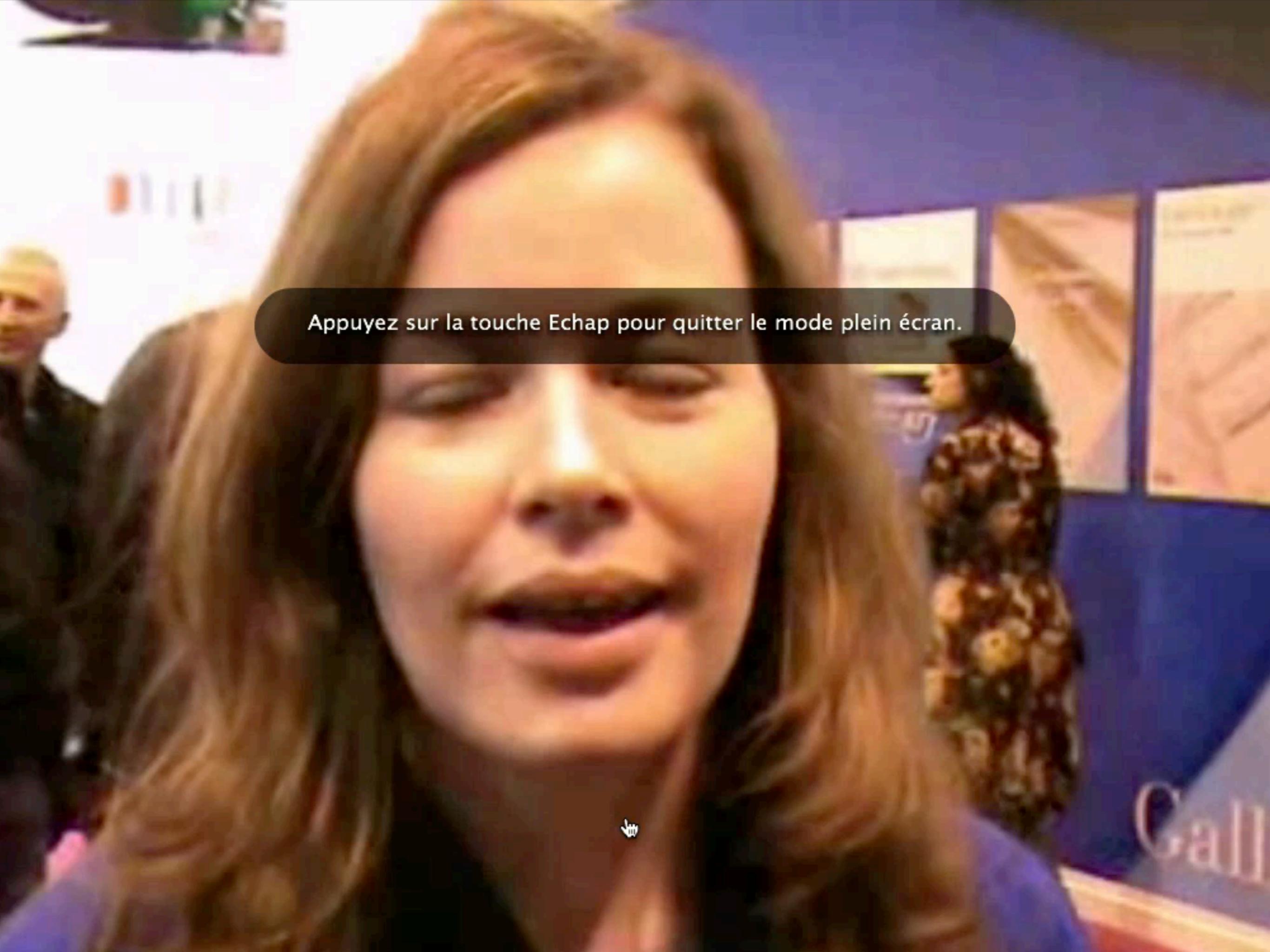


Amélie Boucher, autrice du livre « Ergonomie Web »

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 has her eyes closed and a joyful expression on her face. In the background, there are other people and a purple wall with framed pictures. A small white cursor icon is visible at the bottom center.

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

KESKELADI ?

1. CONTEXTUEL

On travaille à destination :

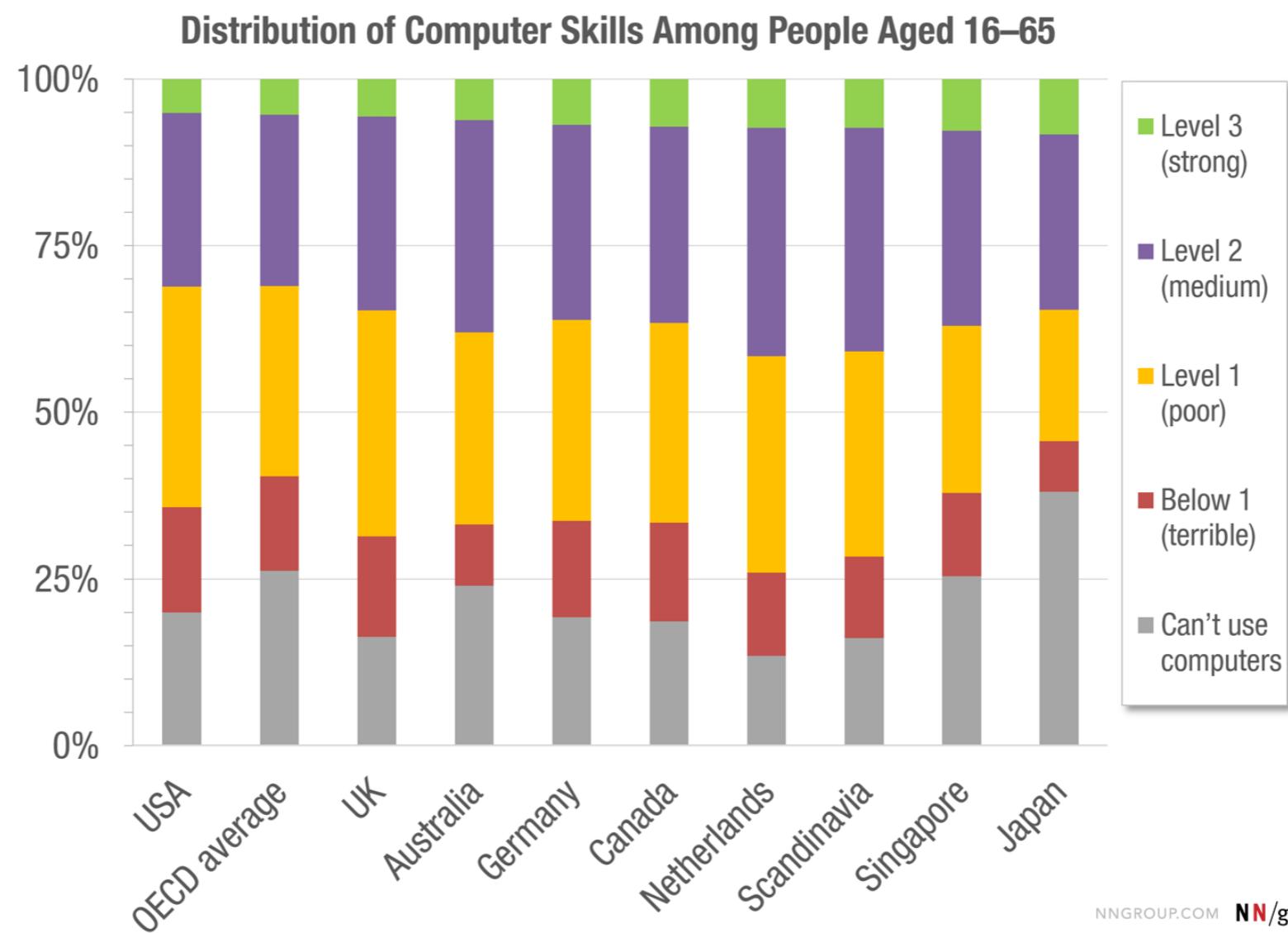
- d'utilisateurs spécifiques ;
- qui ont des objectifs spécifiques, des tâches à accomplir ;
- qui évoluent dans un contexte bien précis.

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 & 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

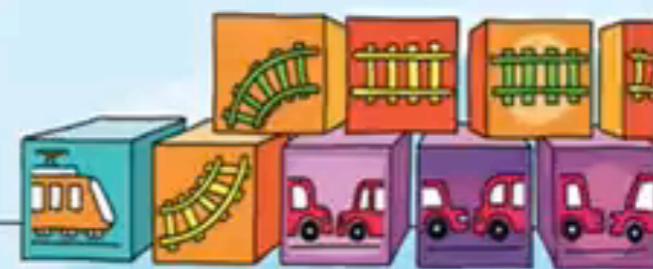


Heure *

13:11

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

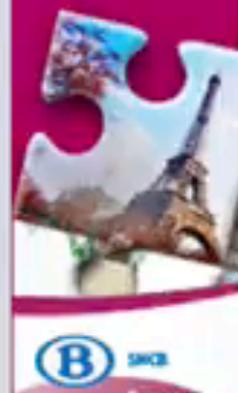
**AVEC LE TRAIN,
PRENDRE L'AVION
C'EST TROP TROP**



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?

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