

SIPF SERVICE DE L'INFORMATIQUE
DE LA POLYNESIE FRANCAISE

FORMATION UXD USER EXPERIENCE DESIGN

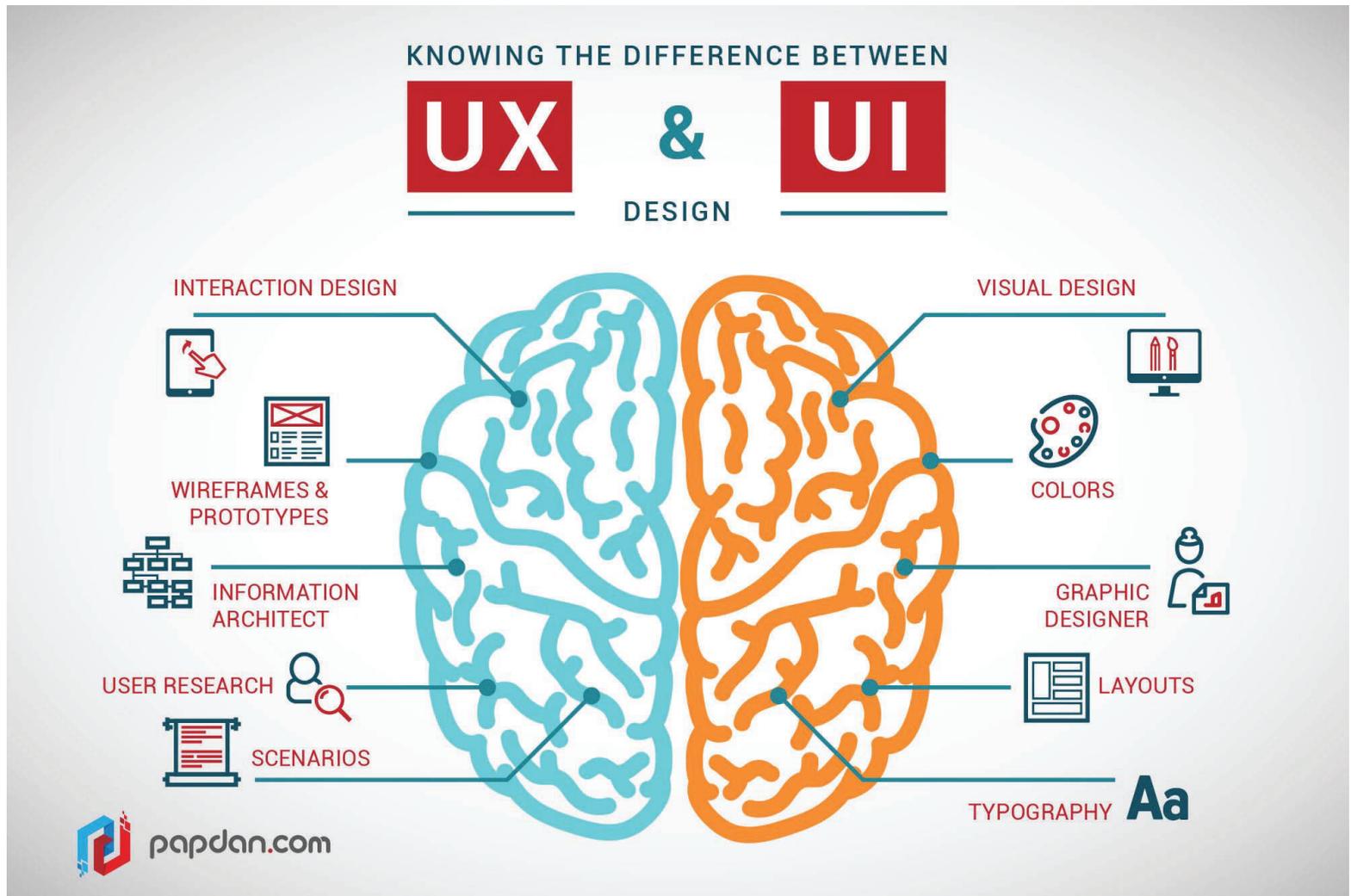
ÉCOLE DE L'IMAGE Gobelins DU 06 AU 21 DÉCEMBRE 2017

FABRICE FAUCHON

<https://www.service-public.pf/sipf/savoir/accueil-sipf/formation-ux-design/>



LES FONDAMENTAUX DE L'UXD



UXD



UX
UI

SIPF





UX

SIPF

DON NORMAN, PÈRE DE L'UX

Neuroscientifique et premier appelé UX Designer & Architect chez Apple en 1993. Son blog (*) reste une perpétuelle source d'information car il place l'UX à tous les enjeux de la vie. Il décrit toutes les compétences touchées par l'UX, elles sont très nombreuses. Un UX designer peut tout faire mais c'est bien mieux d'être une équipe d'experts qui dialoguent.



User **EXPERIENCE**

“ No product is an island. A product is more than the product. It is a cohesive, integrated set of experiences. ”

- Don Norman,
Former User Experience Architect, Apple

Donald Norman né le 25 décembre 1935
Professeur émérite en sciences cognitives de l'université de Californie

(*) Blog : <https://www.jnd.org/>

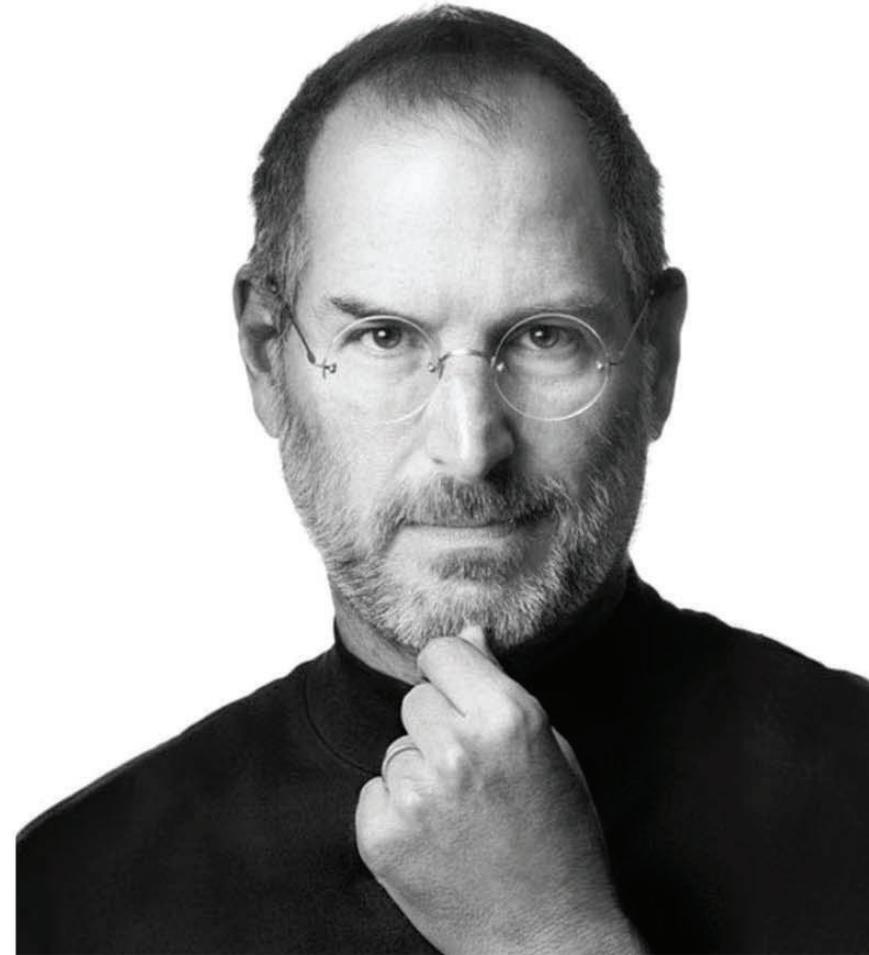


DESIGN EN ANGLAIS signifie à la fois dessiner et concevoir, dessin et dessein

Design

« Most people make the mistake of thinking that design is what it looks like (...). That's not what we think design is. It's not just what it looks like and feels like. Design is how it works. »

Steve Jobs - Inventeur de la Pomme



UX



L'UX DESIGNER, C'EST ...

Une personne maîtrisant le panel de méthodes et d'approches de l'UX design.

MAIS ...

Pas besoin d'être UX designer pour mettre en pratique les méthodes de l'UX.



**SCIENTIFIQUE
DE L'UTILISATEUR**

**APPENDRE
C'EST COOL**



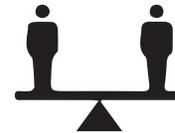
**STRATÈGE
DE CONTENU**

**L'INFORMATION
EST COOL**



**ARCHITECTE DE
L'INFORMATION**

**L'ORGANISATION
EST COOL**



**DESIGNER
D'INTERACTION**

**L'ÉQUILIBRE
EST COOL**



**DESIGNER
VISUEL**

**LA BEAUTÉ
C'EST COOL**



DEVELOPER

**LA RÉALITÉ
C'EST COOL**

UX UI



UXD
UXD
UXD

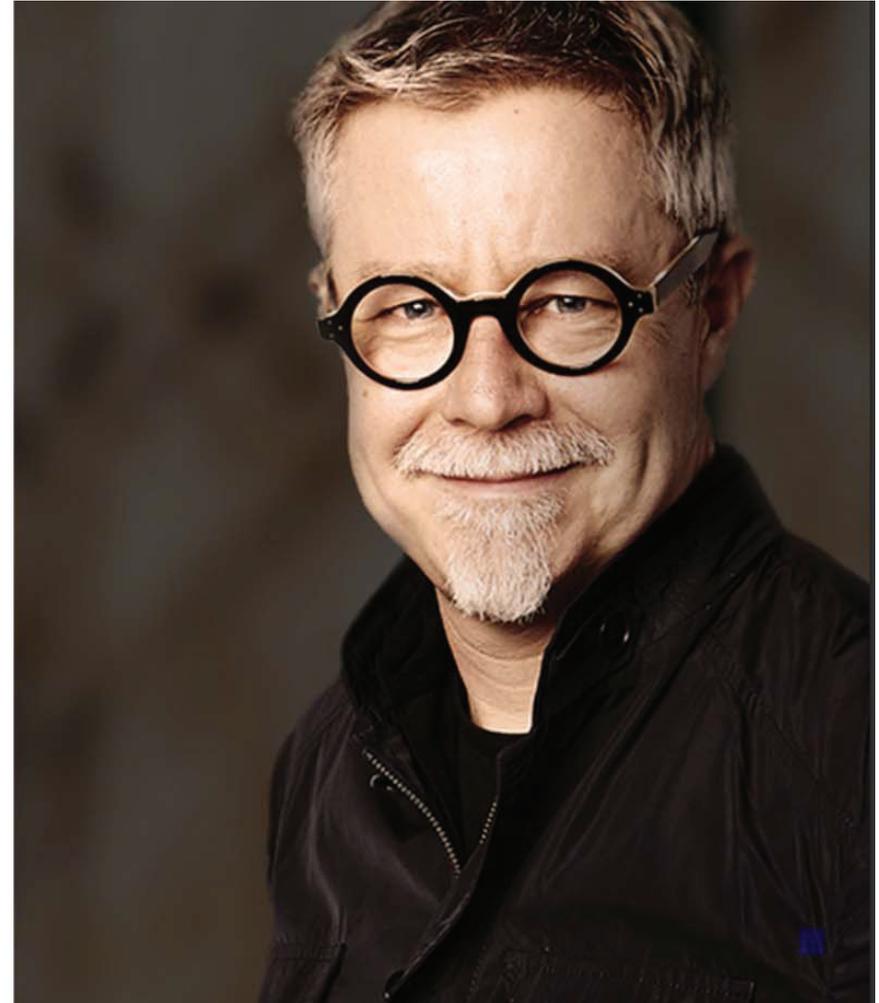
SIPF

DESIGN THINKING C'EST appliquer les outils de conception des designers pour résoudre une problématique d'innovation, par une approche multidisciplinaire centrée sur l'humain.

Design Thinking

« Design thinking is a human-centered approach to innovation that draws from the designer's toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success.»

Tim Brown - CEA @ IDEO
<https://www.ideo.com/about/>

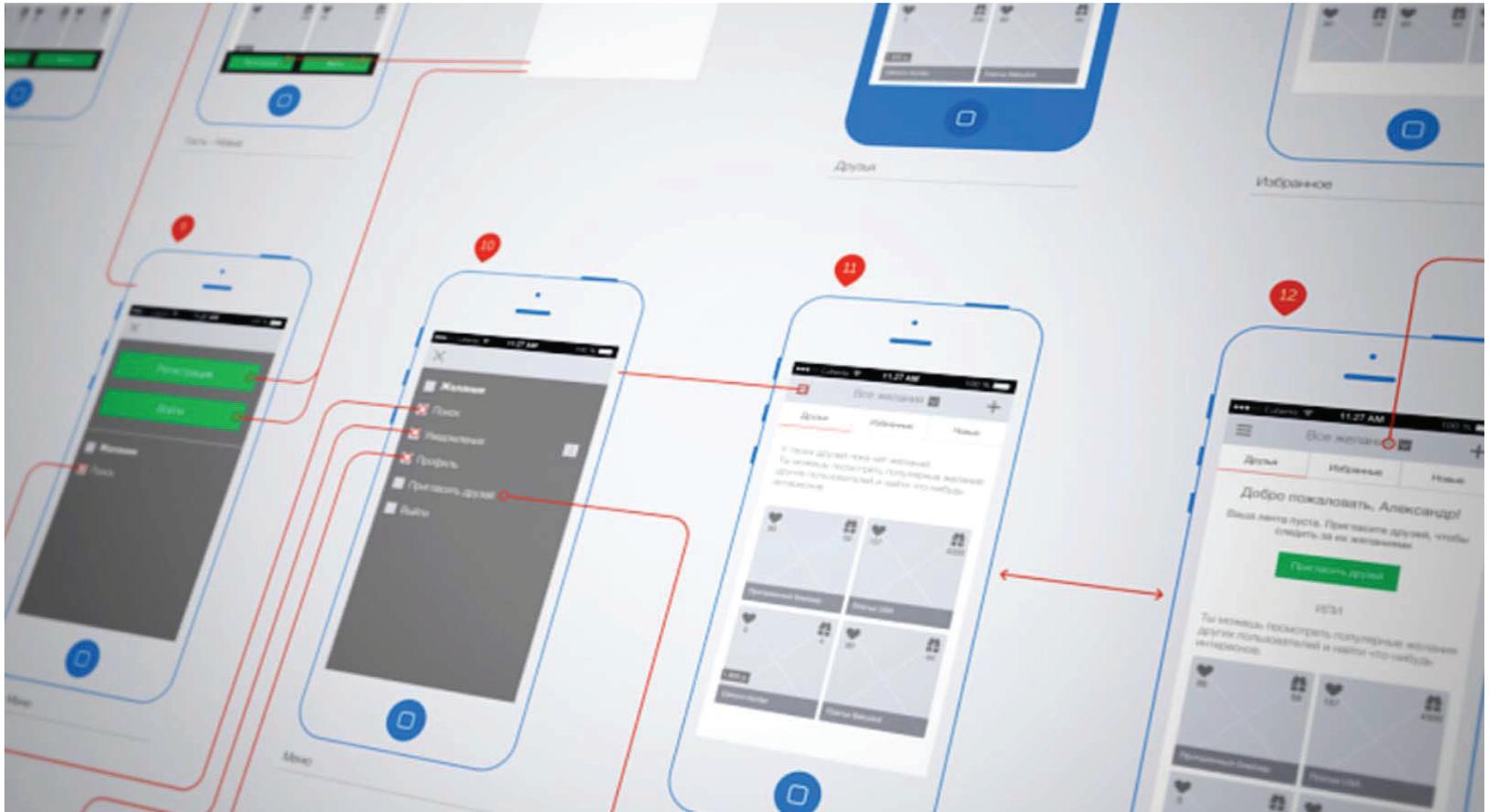


DESIGN THINKING C'EST résoudre des problèmes en considérant toutes les options possibles pour sélectionner et affiner la meilleure solution.



DESIGNER D'INTERACTION - IXD DESIGN - INTERACTION DESIGN

Est un concepteur à proprement parlé, c'est lui qui conçoit, réalise les wireframes du service et qui en spécifie son fonctionnement (enchaînement des écrans, interactions requises, mécaniques de remontée de contenu...).



UXD



EN RÉSUMÉ, CE QU'IL FAUT RETENIR

- Innovant façon nouvelle et différente d'aborder les dispositifs numériques
 - Evolutif remet en question les méthodes de travail au sein d'une entreprise
 - Perturbateur bouleverse la perspective habituelle de penser un projet
 - Pragmatique révèle concrètement la façon dont les choses sont vécues par l'utilisateur
-
- Démarche pragmatique et pluridisciplinaire
 - Démarche tournée vers l'innovation d'une monde toujours connecté
 - Puise ses racines dans le «design thinking» et le design de service
 - Discipline apparue aux USA il y a 15 ans et pratiquée dans le monde entier
-
- Comprendre les besoins des utilisateurs (recherche utilisateur)
 - Concevoir des solutions qui répondent à ces besoins
 - Faire participer les utilisateurs dans le processus de conception
 - Modifier par conception itérativement tant que les tests ne sont pas satisfaisants

D
X
U