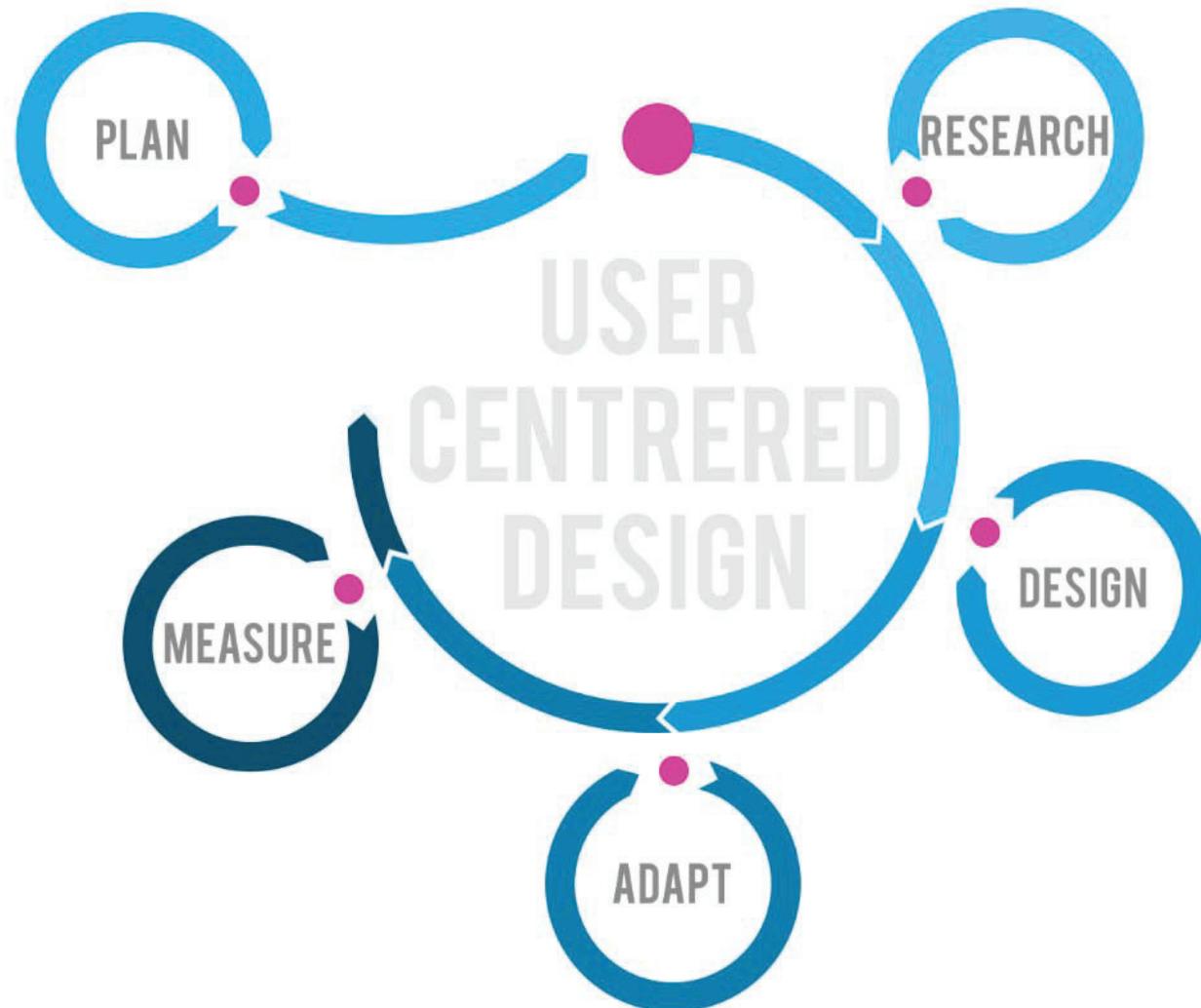




UCD, USER CENTERED DESIGN : Conception centrée utilisateur, démarche de conception où les besoins, les attentes et les caractéristiques propres des utilisateurs finaux sont pris en compte à chaque étape et de manière itérative

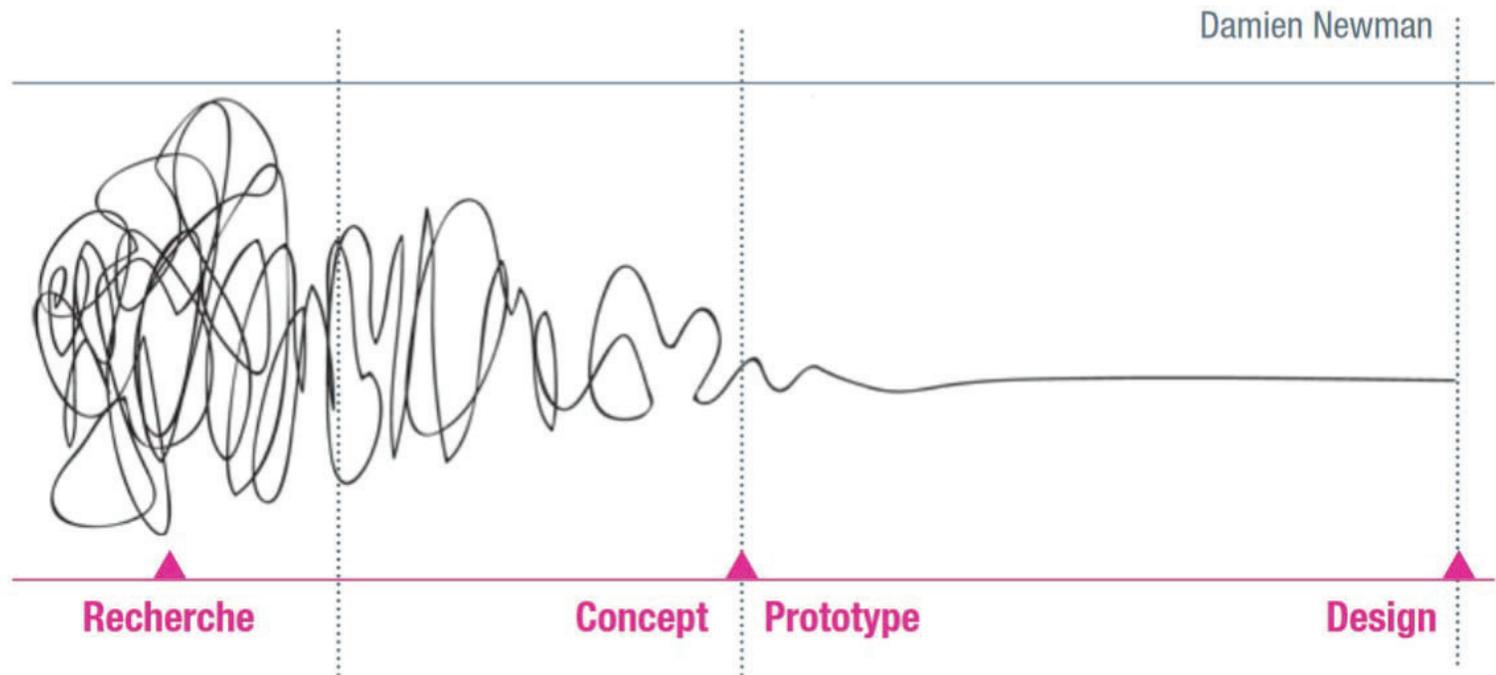


UX
UI



GÉRER LA COMPLEXITÉ Plus on avance dans le temps...

- Plus on va développer de nouvelles fonctionnalités
- Au bénéfice de l'utilisateur car l'outil est de + en + puissant
- Mais le coût cognitif est important car l'interface est de + en + difficile à maîtriser
- Il faut donc imaginer des stratégies, des fonctionnalités en + pour maîtriser l'outil dans un écran qui n'augmente pas au final...

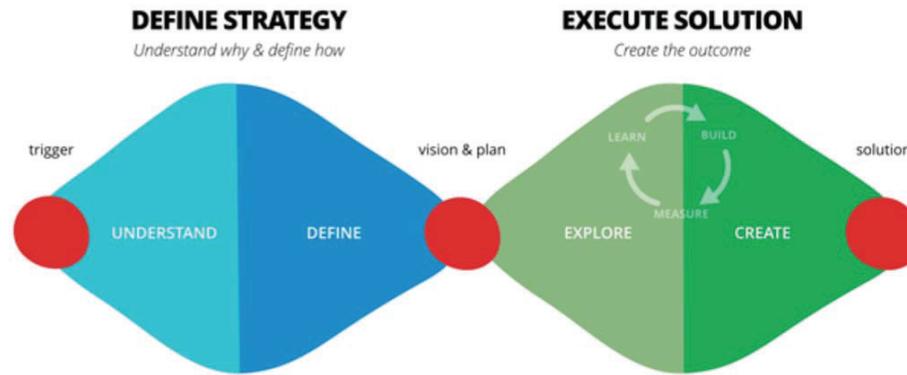
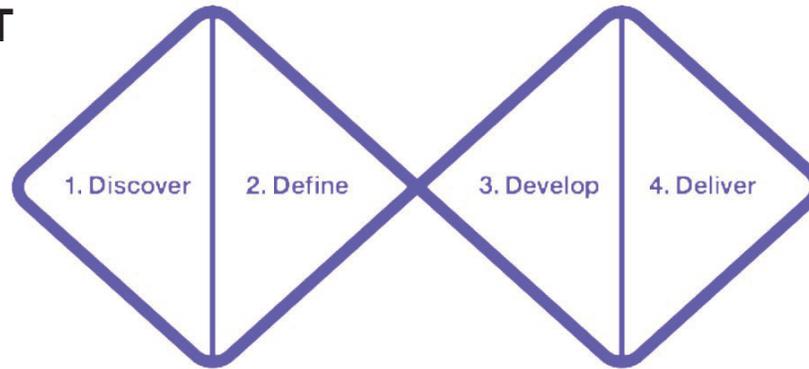


ÉVOLUTION ITÉRATIVE

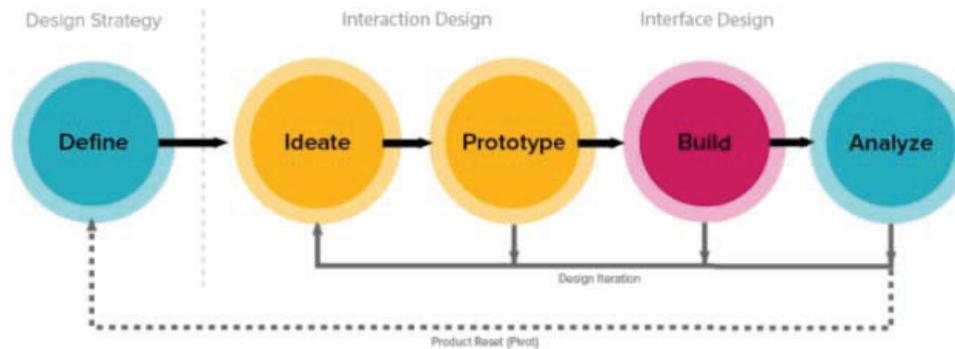
- Chaque évolution apporte ses nouveautés
- Chaque fonctionnalité doit être accompagnée d'un libellé explicite



DOUBLE DIAMANT



<https://www.thoughtworks.com/insights/blog/double-diamond>

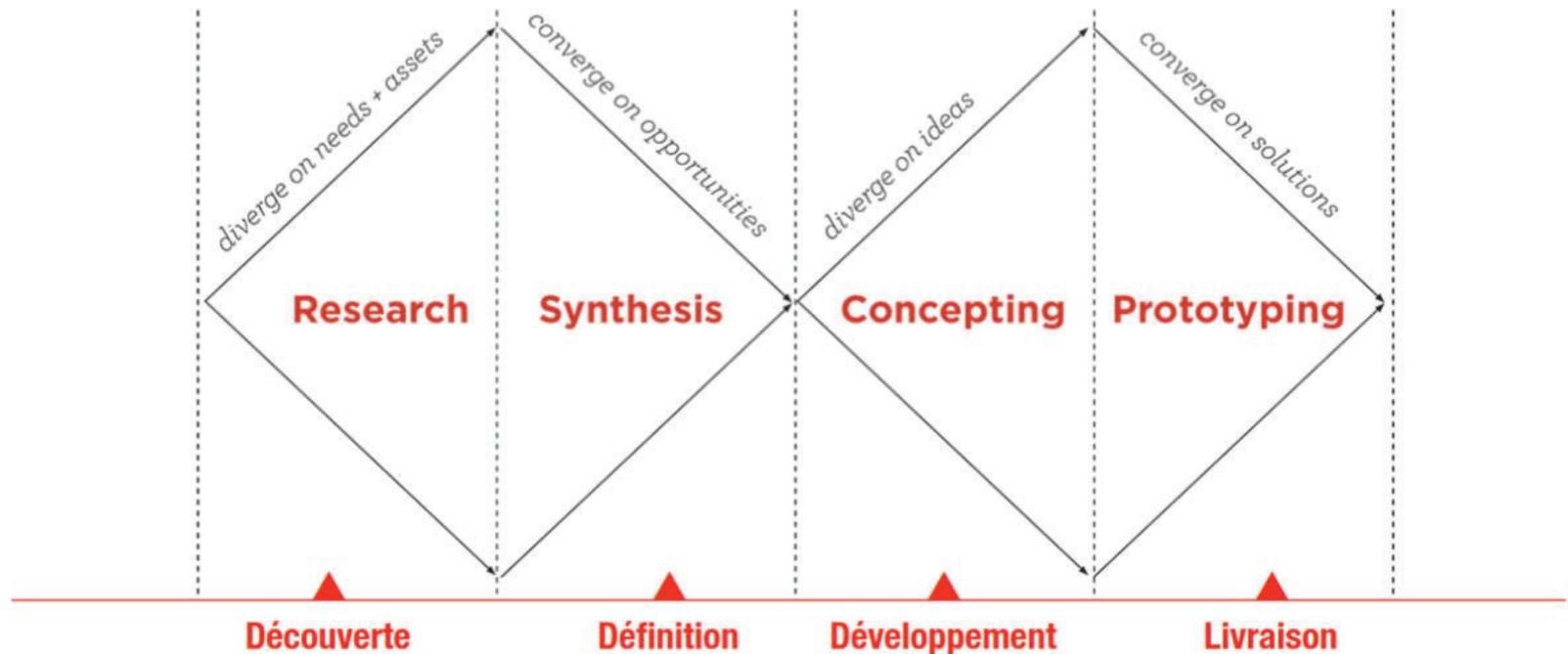


UXU

DOUBLE DIAMANT dans le détail

La théorie du Double Diamant

Design Council



1. DÉCOUVRIR

Collecter les informations nécessaires pour établir la vision d'ensemble. Identifier les problèmes à résoudre et les possibilités d'innovation. Étude de marché, recherche utilisateur, atelier de groupe...

2. DÉFINITION

Fixer le périmètre du projet, prioriser et concevoir. Établir un brief créatif clair, ideation, design d'interaction, design d'interface, design d'information...

3. DÉVELOPPEMENT

Création de la solution, prototypage, tests et itérations... Brainstorming, prototypage, design graphique, développement informatique, méthodes de tests...

4. LIVRAISON

Finalisation et lancement du produit ou du service, préparation du futur. Tests finaux, validation, évaluation, feedback loop...



UXU



4

Production

PRODUCTION PROTOTYPAGE TESTER ET MESURER SES IDÉES

« ITÉRATION » ÇA VEUT DIRE QUOI ?

- Définition : Action de répéter un processus, de faire de nouveau.
- La phase de prototypage et de test sert à valider les hypothèses émises et à les affiner au fur et à mesure de l'avancement du projet.
- Quoi ? Tout peut être testé : fonctionnalités, interfaces, contenus.
- Quand ? Il faut tester le plus tôt et le plus souvent possible, même à échelle réduite.

POURQUOI FAIT-ON DES PROTOTYPES ?

- Formaliser et clarifier visuellement les partis pris qui ont été décidé au cours du process UX
- Simuler l'interactivité afin qu'elle soit testée auprès des utilisateurs
- Ponctuer naturellement l'avancement du projet, allant du grossier vers le plus abouti
- Représenter un livrable auprès du commanditaire (facturable)
- Servir de base de travail au sein de l'équipe pour être ensuite testé

LES 4 QUESTIONS CLÉS À SE POSER

- Pour chaque écran
 - > Qu'est-ce que je vois ?
 - > Qu'est-ce que j'entends ?
 - > Qu'est-ce que je peux faire ?
 - > Qu'est-ce que je dois faire ?

UX



4 Production

PRODUCTION PROTOTYPAGE TESTER ET MESURER SES IDÉES

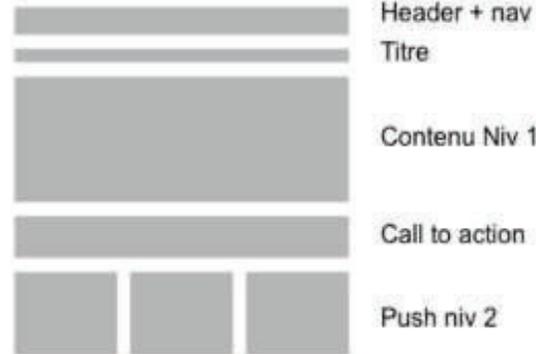
QUELS PROTOTYPES POUR QUEL USAGE ?

CROQUIS



Concrétise les parcours par des enchaînements de séries d'écrans et simulent l'interactivité

ZONING



Montre les grandes zones principales de contenu de manière très synthétique

WIREFRAME



Pose le design d'interface, le design d'information, le contenu de l'écran

STORYBOARD



Maquette interactive (type Axure ou Pop by Marvel) : simule les interactions dans un navigateur ou sur un terminal (mobile, tablette) avec le vrai contenu qui fait l'objet ensuite de tests utilisateurs.