

Devenez une star d'

UX

PLAN

Qui est cet étrange personnage qui nous parle ?

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Partie 2. Un projet wordpress façon UX

Partie 3. Quelques outils / ressources (c'est cadeau)

On va picoler ?



C'est qui ?

Julien BONZOM

Directeur artistique - UX designer

Agences de communication

10ans



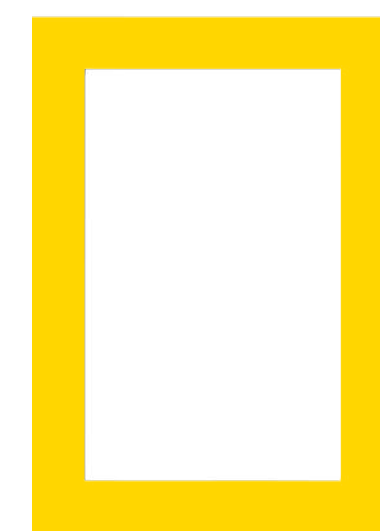
BOSCH

Tefal®

Groupe

Pierre & Vacances

CenterParcs



NAT GEO
WILD

C'est qui ?

Julien BONZOM

Directeur artistique - UX designer

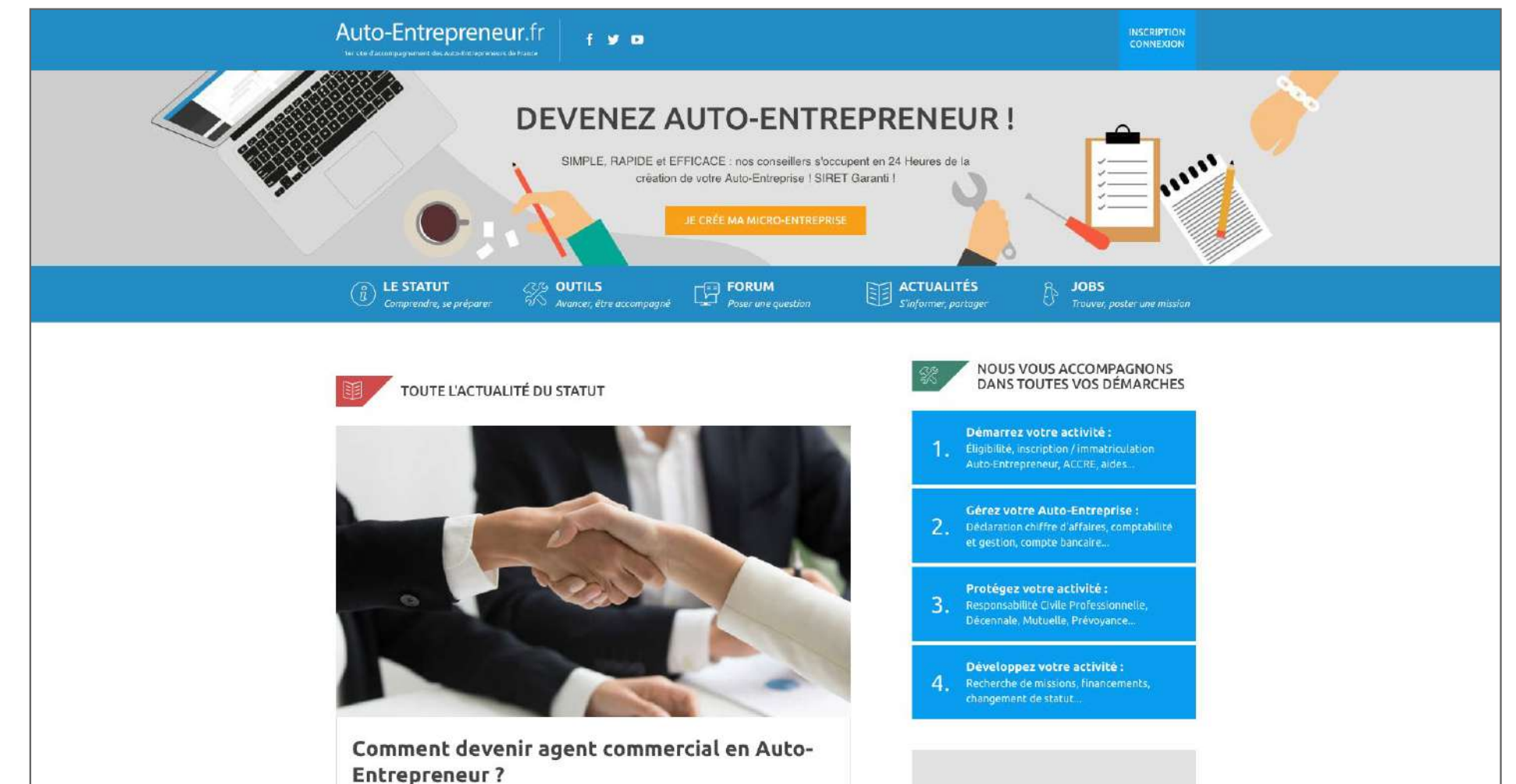
Depuis 2017



HEXAPOD

STUDIO

Site
+ Dashboard

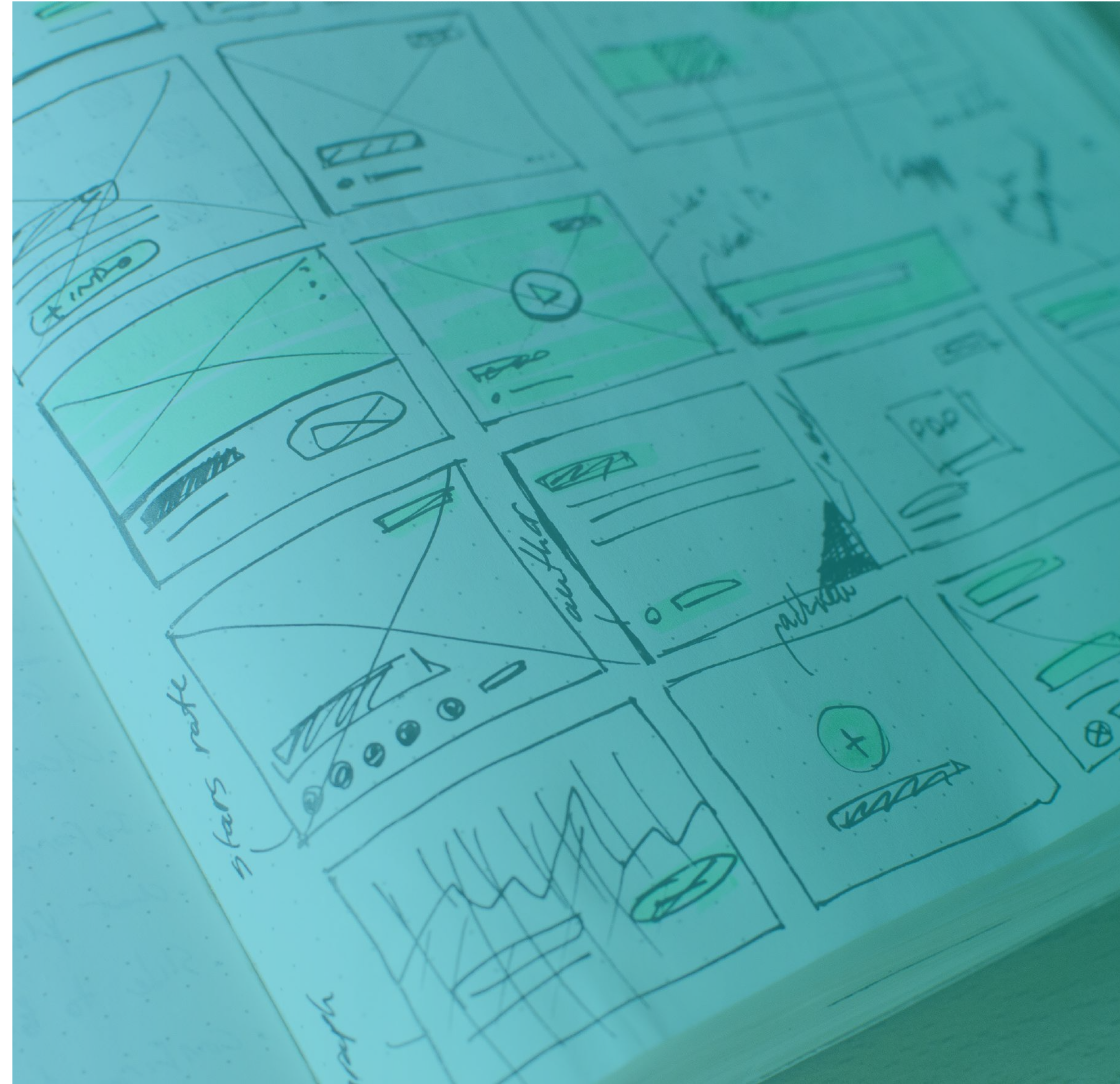


Dashboard
intranet

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

UX = User eXperience

L'expérience utilisateur est un ensemble de normes et de bonnes pratiques à la conception d'un site internet (d'un produit aussi mais là on ne parlera que de site).



Partie 1. L'UX design Quésaco ?

RENDRE L'UTILISATEUR
HEUREUX



Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Il ne faut pas confondre

UX $\neq$ UI

Expérience
Utilisateur

Design



Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Usabilité

« 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 »

- Norme ISO 9241-II



Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Affordance

Capacité d'un objet
ou d'une caractéristique
à suggérer son utilisation



Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Pour l'UX design, on peut se baser sur :

5
“lois”

- La loi de Fitts
- Loi de Hick-Hyman
- Loi de la charge cognitive & espace blanc
- Loi de proximité et de similitude
- Razon d'Ockham ou loi de simplicité

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Loi de Fitts
1954

$$T = a + b \log_2((D:L) * 2)$$

T est le temps moyen pour effectuer le mouvement

a et *b* sont des paramètres déterminés empiriquement par régression linéaire

D est la distance séparant le point de départ du centre de la cible

L est la largeur de la cible mesurée selon l'axe de mouvement

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Loi de
Hick-Hyman
1964

$$T = b * \log_2(n+1)$$

T est le temps moyen pour choisir

b sont des paramètres déterminés uniquement par régression linéaire

n est nombre de choix équiprobables

1 est l'incertitude de la réponse, ainsi que de son choix

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Expedia.ca

Welcome - Already a member? [Sign In] | My Itineraries | My Account | Customer Support | Feedback | Français

Online Check-in | Cancel My Hotel Booking

Home | Flights | Vacation packages | Hotels | LAS VEGAS | DEALS | DISNEY | Car rental | Cruises | Things to do | Insurance | Mobile

YOUR TRIP, YOUR WAY.

Flight only
Hotel only
Car only
Activities
Cruises
Pre-packaged Vacations

Flight + Hotel
Flight + Car
Flight + Hotel + Car
Hotel + Car

Book FLIGHT + HOTEL and SAVE C\$300*

Flight

What type of flight do you need?

Return One way Multiple Destinations

Leaving from: Departing: dd/mm/yy

Going to: Returning: dd/mm/yy

Who is going on this trip?

Adults (18-64) Seniors (65+) Children (0-17)

1 0 0

Show Additional Options

SEARCH FOR FLIGHTS

SEARCH FOR FLIGHT + HOTEL

Today on Expedia

The roaring, soaring, spending all week exploring smile. UP TO 50% OFF

USA VisitOrlando.ca BOOK NOW

VEGAS YOUR WAY. BOOK NOW

Today's TOP DEALS

Today's TOP PACKAGE DEALS

Select departure airport Toronto

Expedia.ca

Welcome - Already a member? [Sign In] | My Itineraries | My Account | Customer Support | Feedback | Français

Online Check-in | Cancel My Hotel Booking

Home | Flights | Vacation packages | Hotels | LAS VEGAS | DEALS | DISNEY | Car rental | Cruises | Things to do | Insurance | Mobile

YOUR TRIP, YOUR WAY.

Flight only
Hotel only
Car only
Activities
Cruises
Pre-packaged Vacations

Flight + Hotel
Flight + Car
Flight + Hotel + Car
Hotel + Car

Book FLIGHT + HOTEL and SAVE C\$300*

Flight

What type of flight do you need?

Return One way Multiple Destinations

Leaving from: Departing: dd/mm/yy

Going to: Returning: dd/mm/yy

Who is going on this trip?

Adults (18-64) Seniors (65+) Children (0-17)

1 0 0

Show Additional Options

SEARCH FOR FLIGHTS

SEARCH FOR FLIGHT + HOTEL

Today on Expedia

The roaring, soaring, spending all week exploring smile. UP TO 50% OFF

USA VisitOrlando.ca BOOK NOW

VEGAS YOUR WAY. BOOK NOW

Today's TOP DEALS

Today's TOP PACKAGE DEALS

Select departure airport Toronto

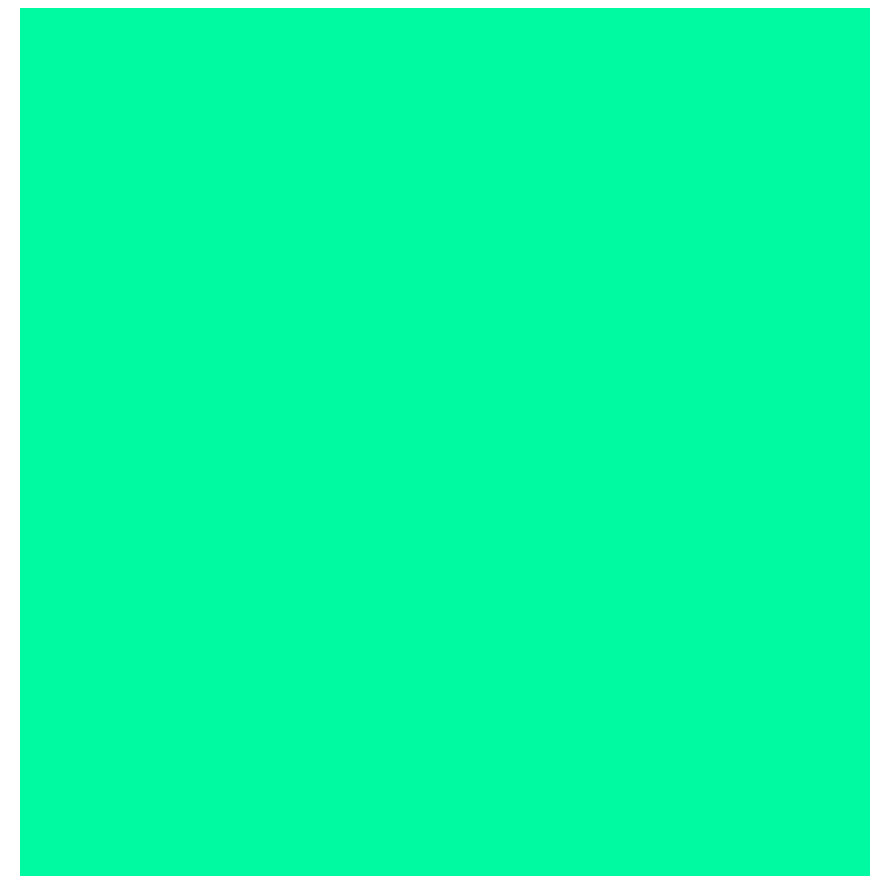
Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Loi de la charge cognitive & de l'espace blanc

Sweller 1994

“La théorie de la charge cognitive a été conçue pour assister à la présentation des informations d’une manière à encourager les activités de l’apprenti dans le but d’optimiser ses performances intellectuelles.”

Exemple :



CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN
CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CAR-
RÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST
UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ.
CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN
CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ.
CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN
CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ.
CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN
CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ.
CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN
CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI
EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ. CECI EST UN CARRÉ.

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

Loi de proximité et de similitude

Koffka, Köhler & M.

Wertheimer 1935

Exemple :



Acheter un Mac



Acheter un iPhone



Acheter un iPad



Acheter un iPod



Acheter l'Apple TV



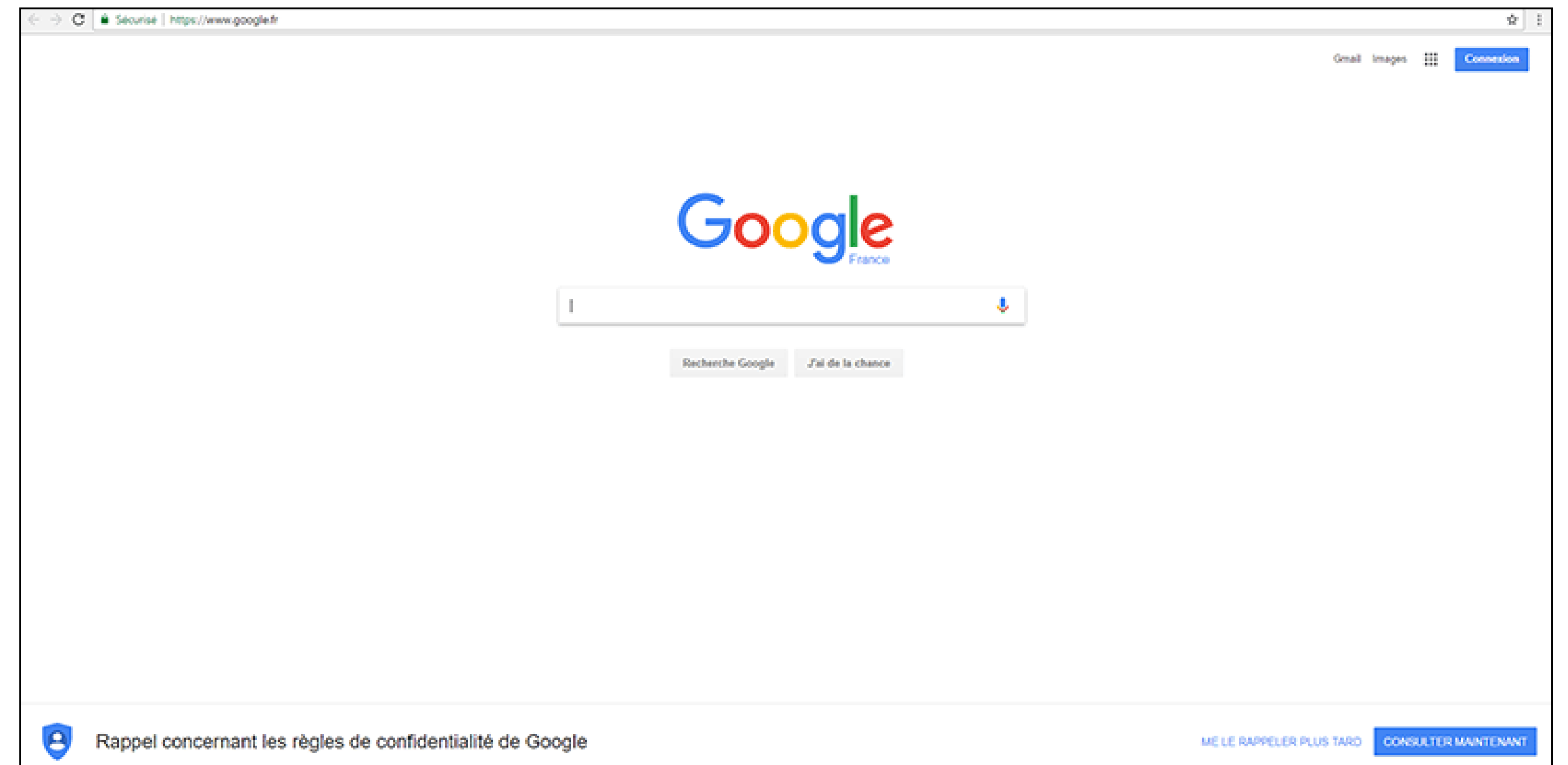
Acheter des accessoires

Partie 1. L'UX design Quésaco ?

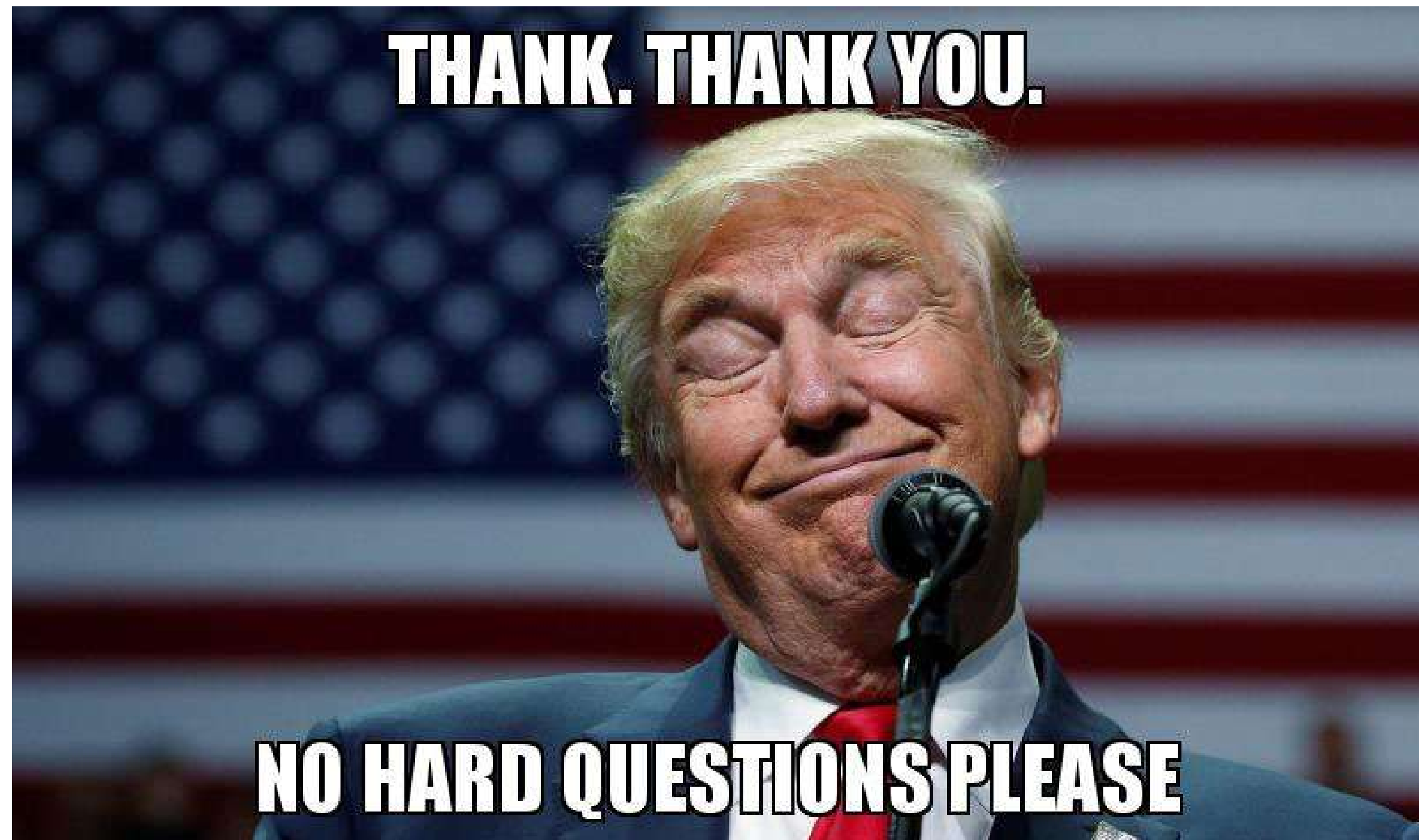
**Rasoir d'Ockham
ou loi de
simplicité**
Guillaume d'Ockham
1314

“Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem.”
Les multiples ne doivent pas être utilisés sans nécessité

Exemple :



DES QUESTIONS ?



The background of the slide features a computer monitor displaying the Facebook for iPad app interface. On the left side of the monitor, there is a potted plant with long green leaves and yellow flowers. The monitor screen shows the Facebook for iPad app with a 'Get the App' button at the top, a group photo in the center, and three columns of text: 'Connect', 'Look', and 'Chat'. The text 'Partie 2' is overlaid on the screen in a large, bold, dark grey font. Below it, the text 'Un projet façon' is overlaid in a large, bold, teal font. At the bottom, the letters 'UX' are overlaid in a very large, bold, teal font.

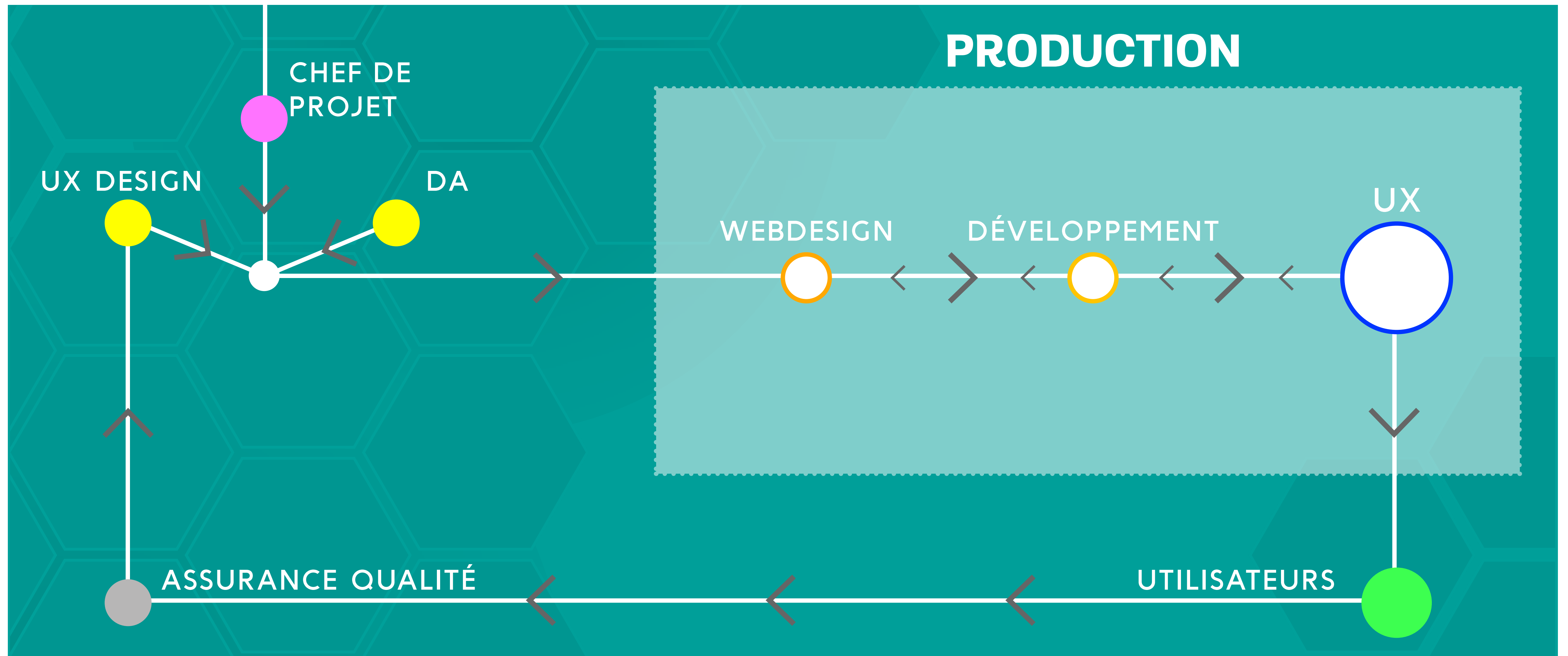
Partie 2

Un projet façon

UX

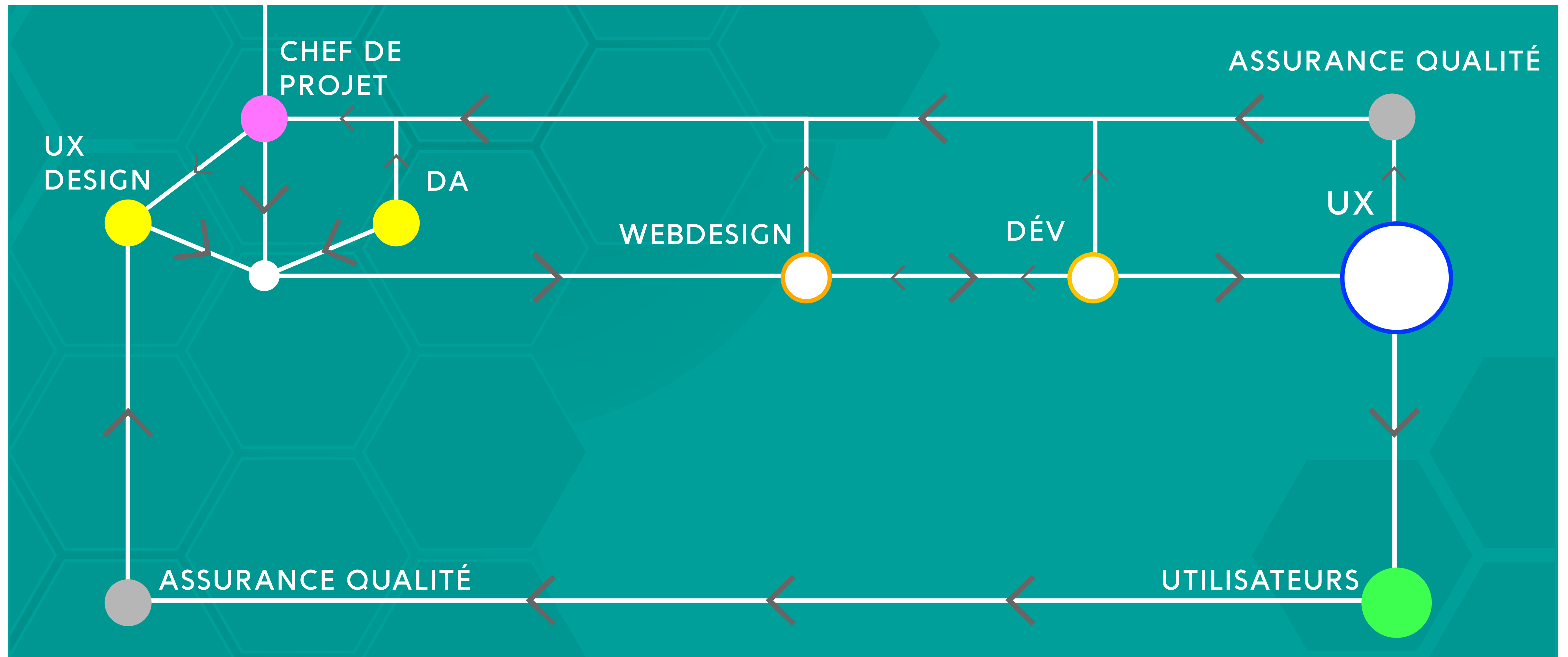
Partie 2. Un projet façon UX

Habituellement



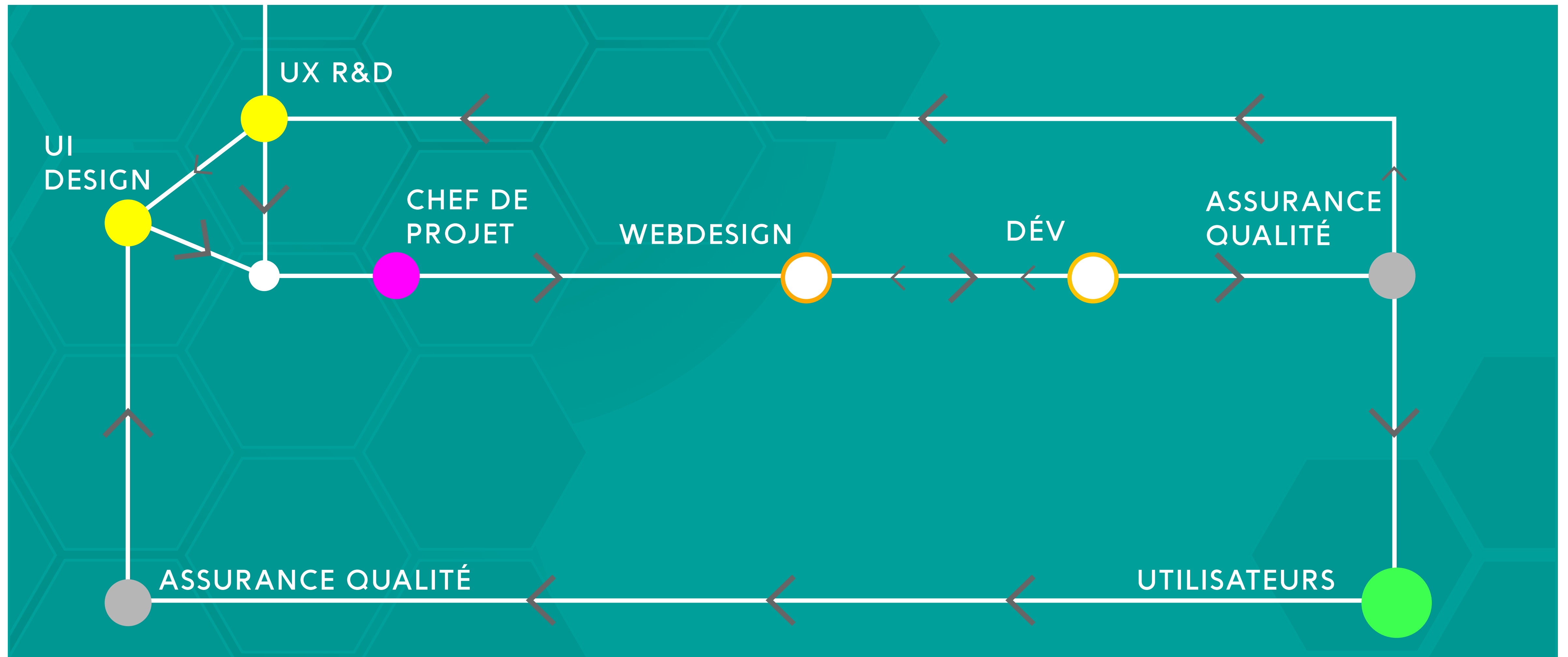
Partie 2. Un projet façon UX

Agile



Partie 2. Un projet façon UX

Lean UX



Partie 2. **Un projet façon UX**

Mettons-nous dans la peau d'un UX designer et réalisons ensemble un projet.

Étape 1 - Réunion client

Comment comprendre ses besoins

Étape 2 - Organiser l'information

On prépare un plan de bataille

Étape 3 - Conception

On passe sur du concret

Étape 4 - Analyse des retours

Avant et après le lancement



Partie 2. Un projet façon UX

Étape 1 – Réunion client

Quelle cible ? (âge, cadre social, les moyens qu'elle a pour atteindre son objectif, etc...)

Quelles attentes ? (de la part de l'utilisateur)

Quelles questions ? (de la part de l'utilisateur)

Quel but ? (transformation, notoriété, etc...)

Un site est-il déjà en place ?

Si non = On passe à l'étape suivante

Si oui = On passe par un audit du site existant soit avec des tests d'usabilité, on peut suivre une grille d'analyse (**Nielsen ou Bastien&Scapin**) ou encore une petite check-list d'évaluation rapide.

Quand mon client
m'entends parler d'UX



Partie 2. Un projet façon UX

Exemple “les heuristiques de Bastien & Scapin” :

1. Guidage

- I.1. Incitation
- I.2. Groupement / Distinction entre Items
 - I.2.1. Groupement / Distinction par la localisation
 - I.2.2. Groupement / Distinction par le format
- I.3. Feedback Immédiat
- I.4. Lisibilité

2. Charge de Travail

- 2.1. Brièveté
 - 2.1.1. Concision
 - 2.1.2. Actions Minimales
- 2.2. Densité Informationnelle

3. Contrôle Explicite

- 3.1. Actions Explicites
- 3.2. Contrôle Utilisateur

4. Adaptabilité

- 4.1. Flexibilité
- 4.2. Prise en compte de l'expérience de l'utilisateur

5. Gestion des Erreurs

- 5.1. Protection contre les Erreurs
- 5.2. Qualité des Messages d'Erreurs
- 5.3. Correction des Erreurs

6. Homogénéité / Cohérence

7. Signifiante des Codes et Dénominations

8. Compatibilité

Partie 2. Un projet façon UX

Étape 2 - Organiser l'information

“Maintenant qu'on a le cadre du projet, on pose tout à plat et on fait le point”

Julien Bonzom - 2019

Objectifs :

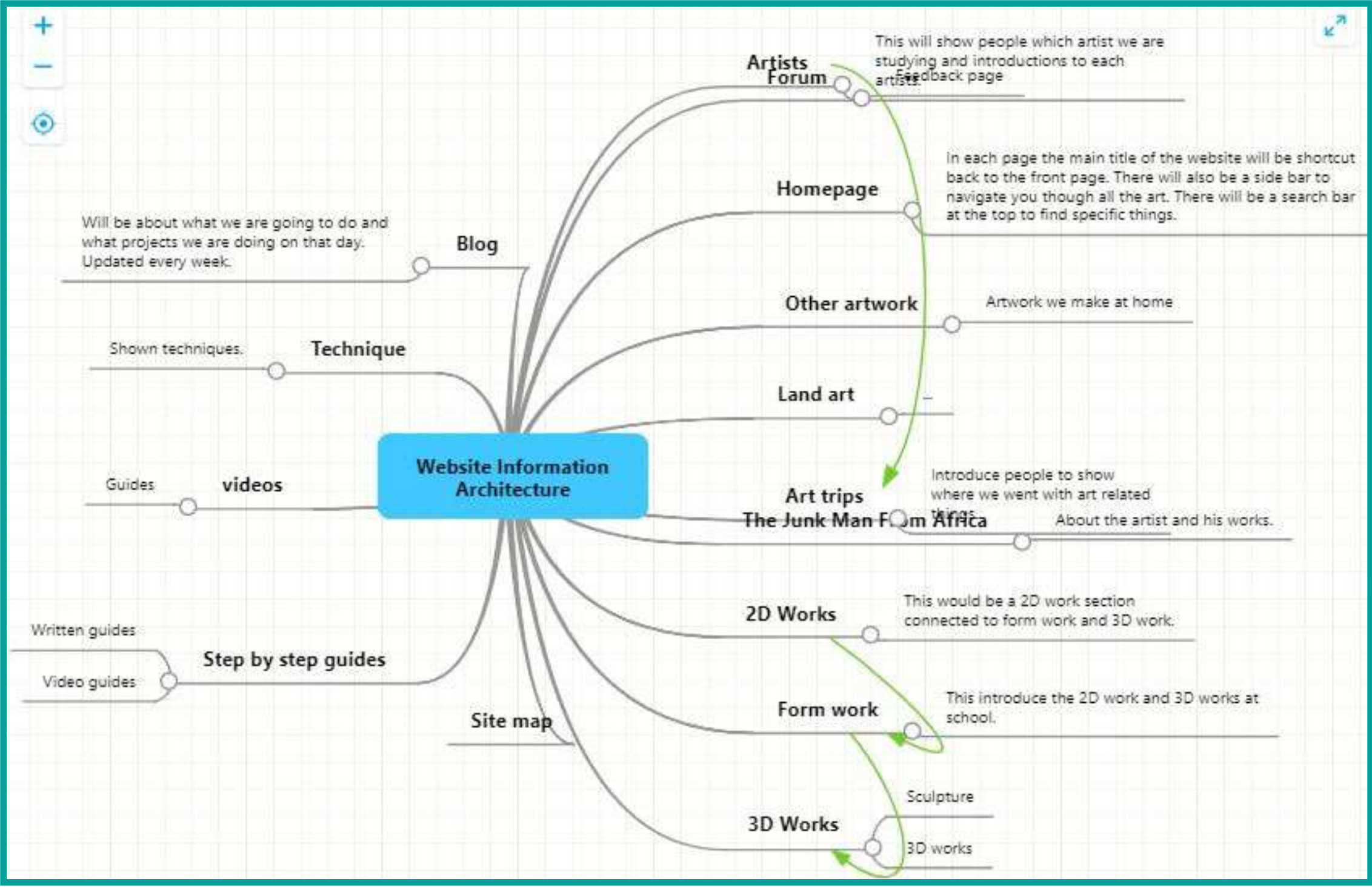
Regrouper les informations afin de faciliter l'utilisation du site

Dégager une structure du site et une architecture complète



Partie 2. Un projet façon UX

Arborescence-Auto-Entrepreneur.fr									
Fichier Édition Afficher Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Dernière modification Mise à jour en cours...									
100% € % ,0_ .00 123 Arial 11 B I A									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		N-1	N-2	N-3	N-4	Etat actuel	Gabarit	SEO	Etat NEW
2		ACCUEIL					N0_ACCUEIL		
3		LE STATUT					N0_1_STATUT_Accueil		
4		Comprendre, de préparer					N0_1_STATUT_Accueil	conserver contenu	
5		Présentation du statut					N0_1_STATUT_Accueil		
6		Fonctionnement gééral du régime				- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		
7			Le statut en 10 points			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		En ligne
8			Conditions d'accès au statut auto-entrepreneur			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		En ligne
9			Conditions d'inéligibilité			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		En ligne
10			L'auto-entreprise et la micro-entreprise			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		En ligne
11		Types d'activités en Auto-Entrepreneur				- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N0_1_STATUT_Accueil		
12			Activités artisanales			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
13			Activités commerciales			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
14			Activités libérales			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
15			Activités mixtes			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
16			Activités réglementées			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
17		Avantages du statut				- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N0_1_STATUT_Accueil		
18			Démarches administratives simplifiées			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		A valider Charles
19			La comptabilité			- manque shortcodes - SEO ok - push ok	N4_STATUT_Contenu		



Partie 2. Un projet façon UX

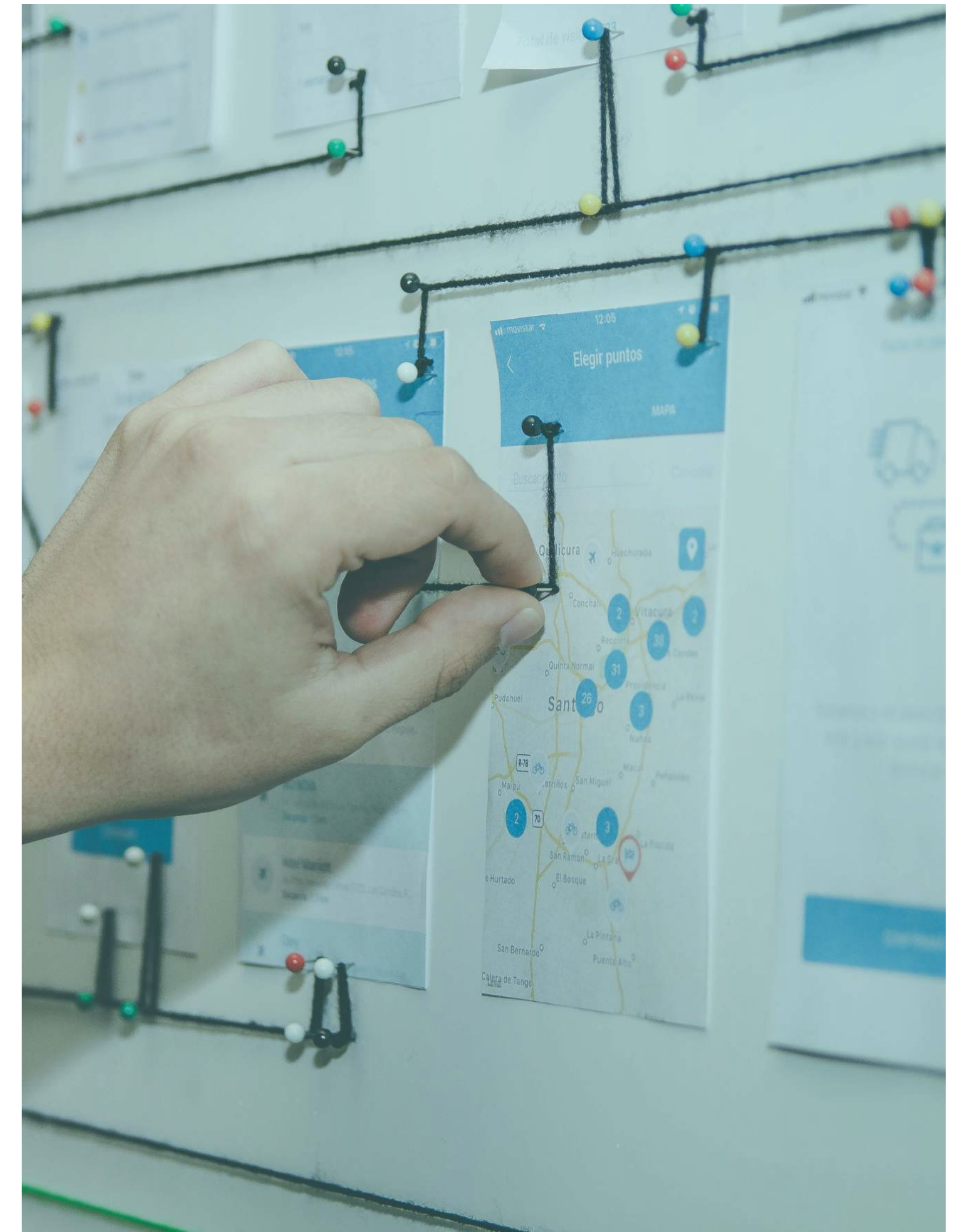
Étape 3 – Conception

On a toutes les cartes en main, on passe à l'action !

Qu'est-ce qu'un Wireframe ?

Qu'est-ce qu'un prototypage ?

Comment faire un test utilisateur ?



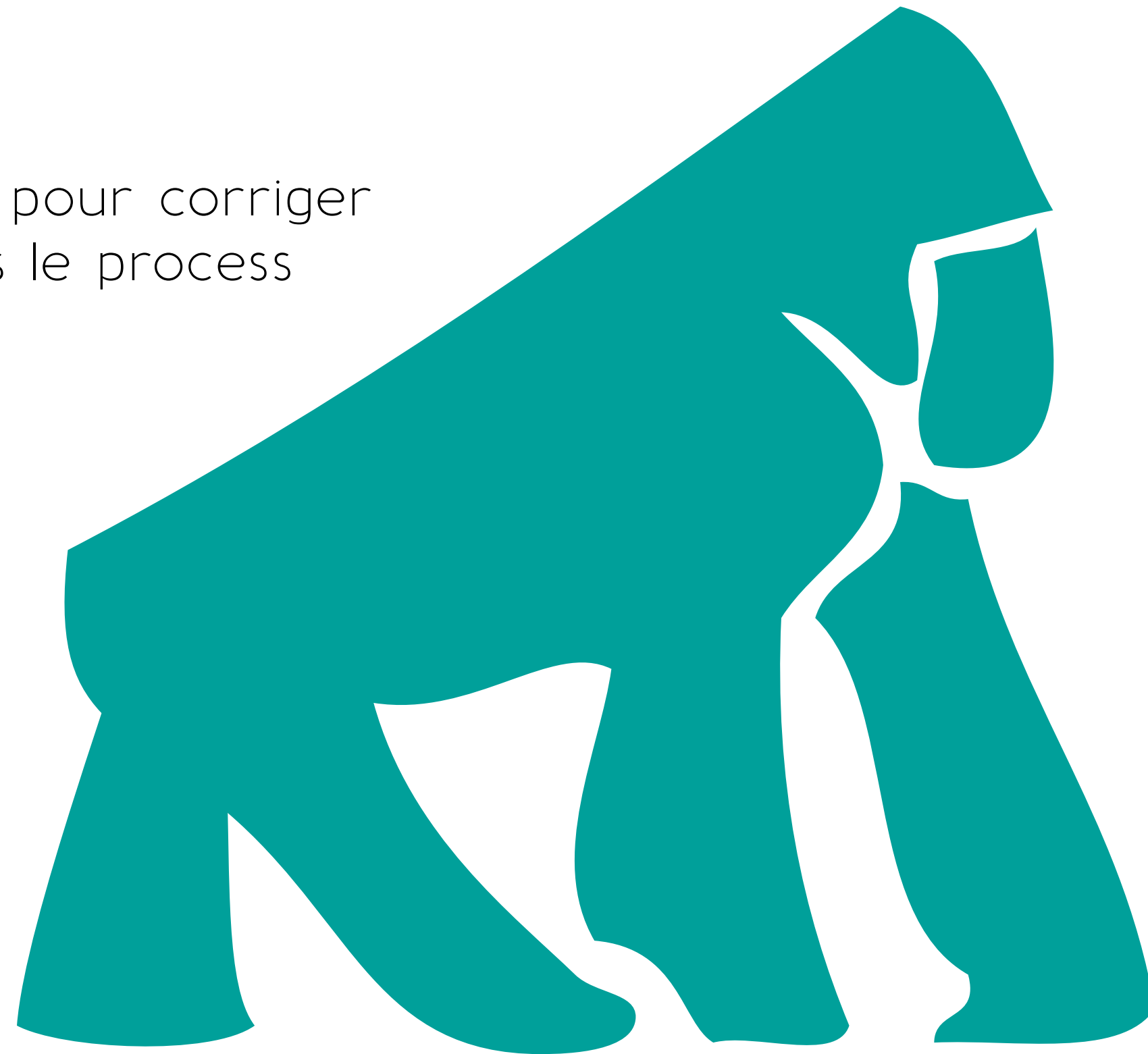
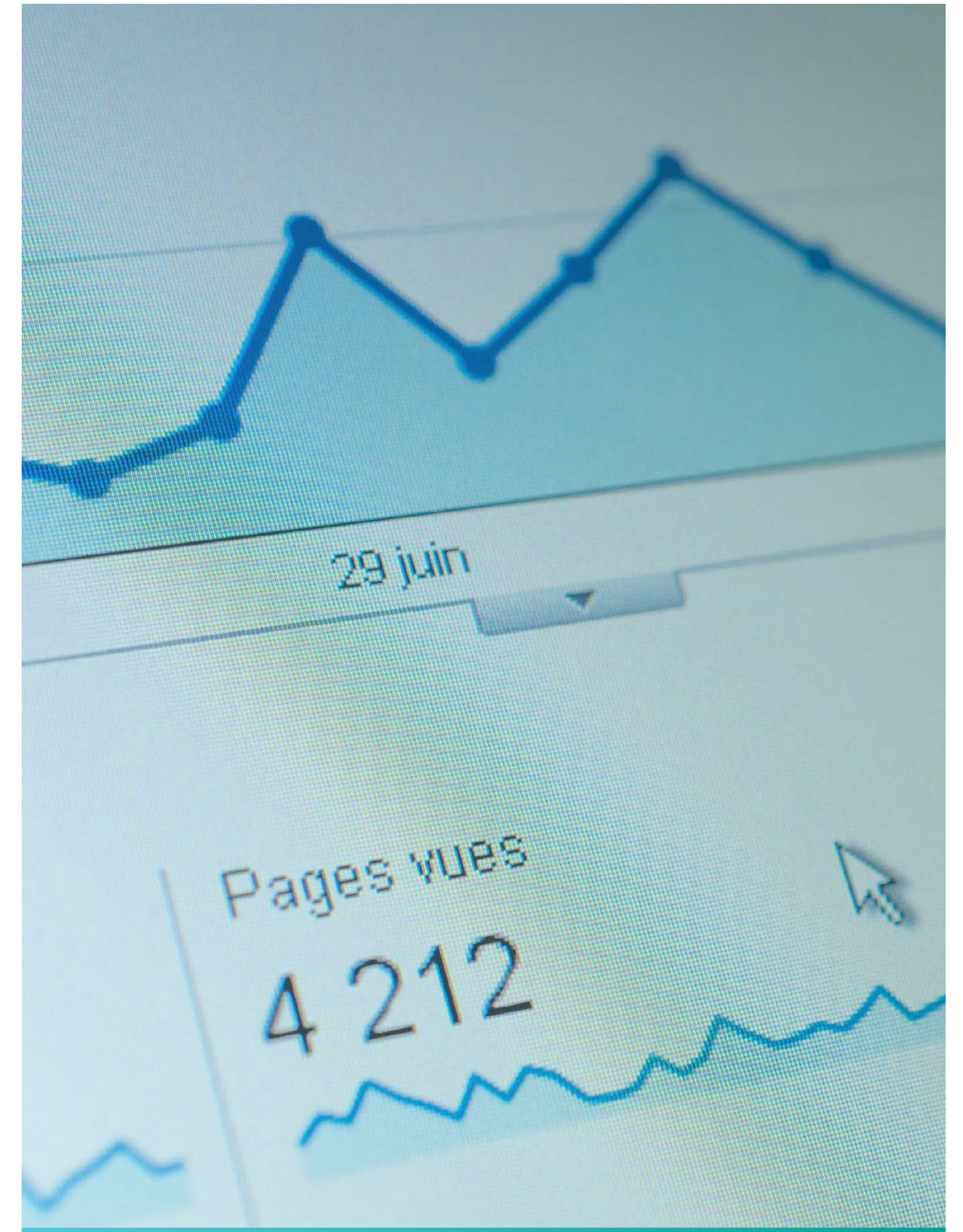
Partie 2. Un projet façon UX

Étape 4 - Analyse des retours

Quand fait-on les tests utilisateurs ?

Guerilla Testing :

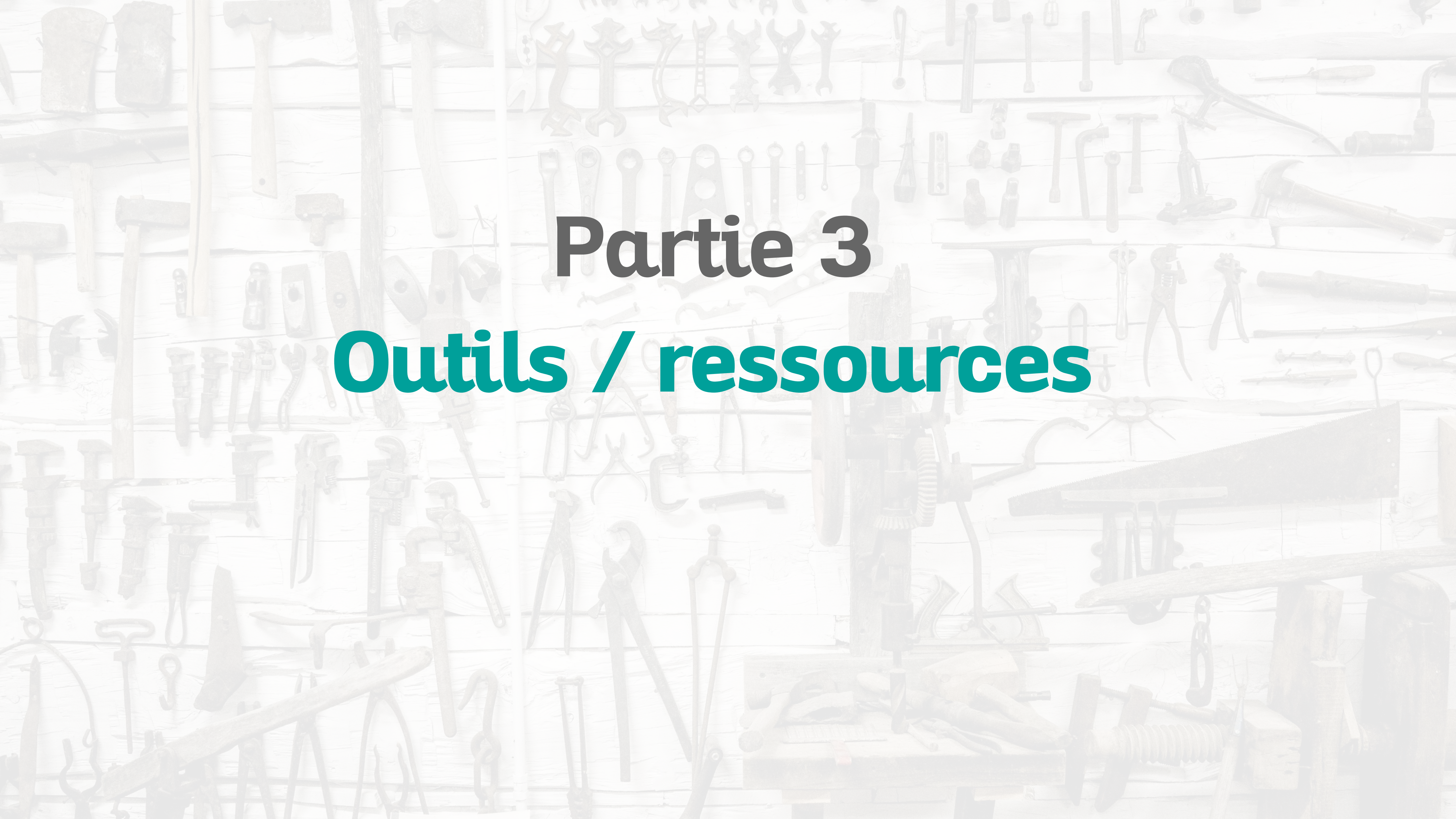
Principe : Tester rapidement pour corriger les erreurs directement dans le process et retester



DES QUESTIONS ?

BRACE YOURSELF

QUESTIONS ARE COMING



Partie 3

Outils / ressources

Partie 3. Outils / Ressources

Wireframe :

Adobe XD (UX + Design)

Axure

Balsamiq

UXpin (collaboratif)

Sketch (UX + Design)

Marvel (UX + Design)

Connexion de l'outil avec Sketch, Google drive et Dropbox

Crayon + Papier (pas chère)

Mindmap :

Freemind

Minmup

Excel

Prototypage :

InVision

Adobe XD

Testing :

Uxpressia.com (créer, visualiser et partager des personas, customer journeys et impact maps) - Payant

Google Optimize (la seule solution d'A/B testing avec un essai gratuit. Les fonctionnalités du gratuit sont cependant limitées (impossible de mettre un test en pause ou encore de modifier un test en cours). Il permet des cependant intégrations avec Google Analytics (reporting, réutilisation des segments...) très utiles.



HEXAPOD
STUDIO

C'est fini !
(enfin)