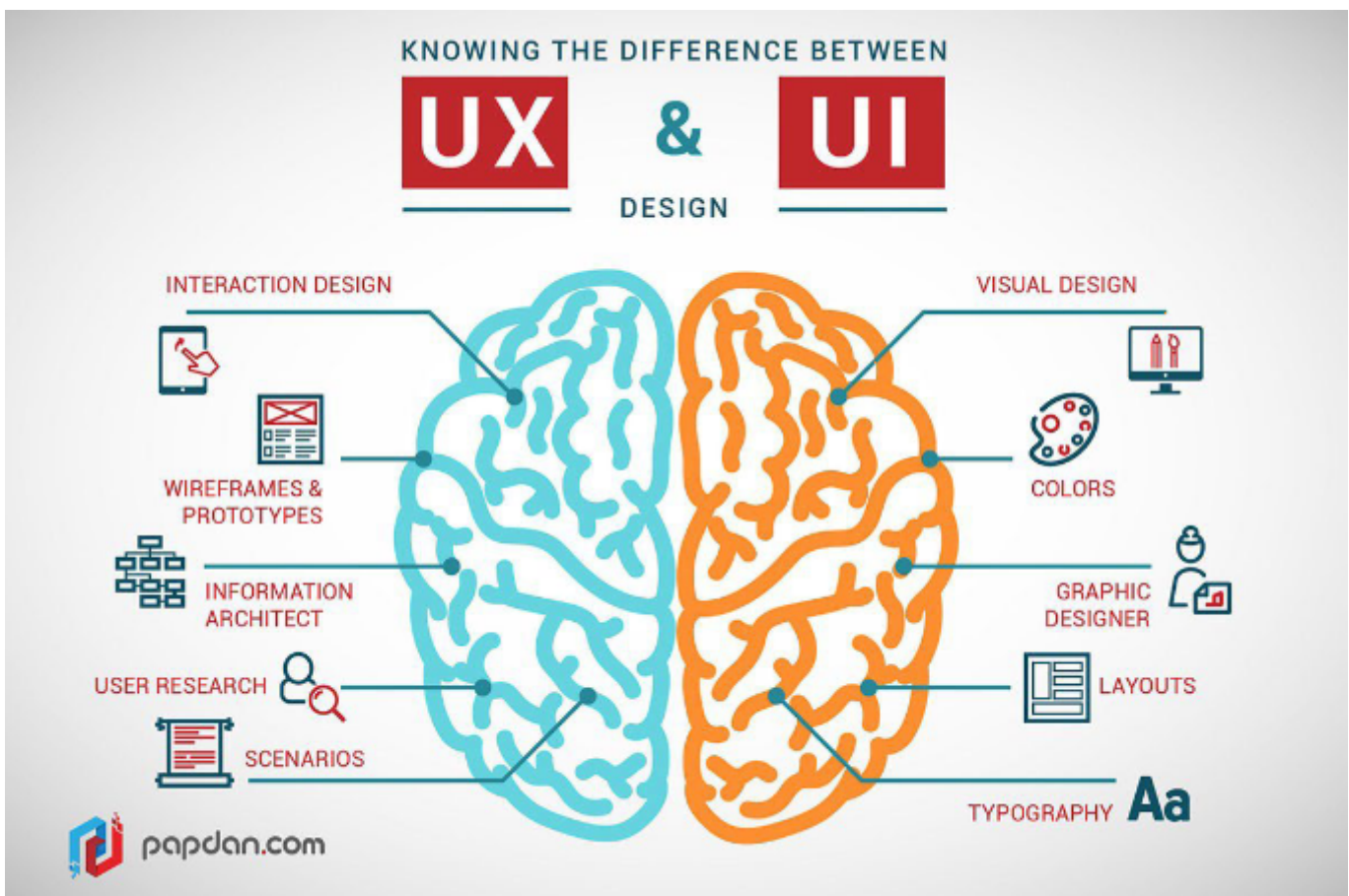


# Design UX

## UX vs UI

UX signifie User Experience tandis que UI signifie que User Interface. Le but de l'UX est d'évaluer les besoins des utilisateur·ice·s et leur expérience générale sur le logiciel tandis que l'UI est plus consacré au design et aux visuels.

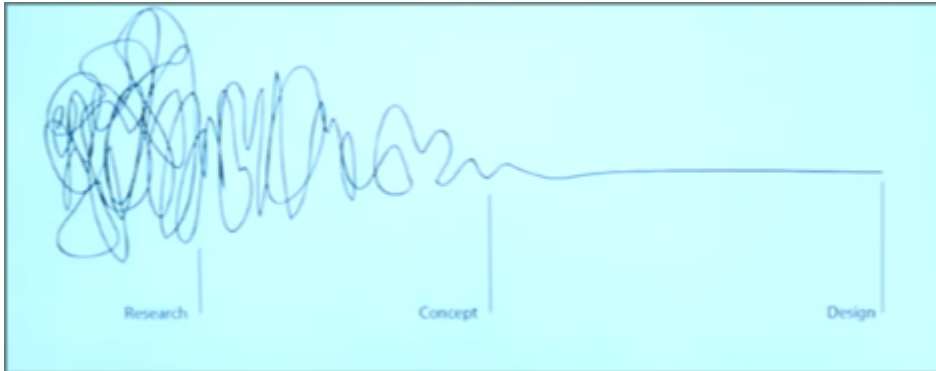


## Design UX (méthodologie)

L'UX correspond au ressenti des utilisateur·ice·s lorsque ces derniers utilisent une interface (web, application ou autre). Le but du designer UX est d'optimiser et améliorer l'expérience utilisateur à partir de tests réalisés sur les divers parcours des utilisateur·ice·s possibles.

La démarche de l'UX est dite "orientée utilisateur", cela consiste à mettre en oeuvre un processus itératif (un processus qui se répète) s'appuyant sur l'analyse de l'expérience des utilisateur·ice·s. Habituellement cette méthodologie se fait en 3 phases :

- L'analyse
- La conception
- L'évaluation



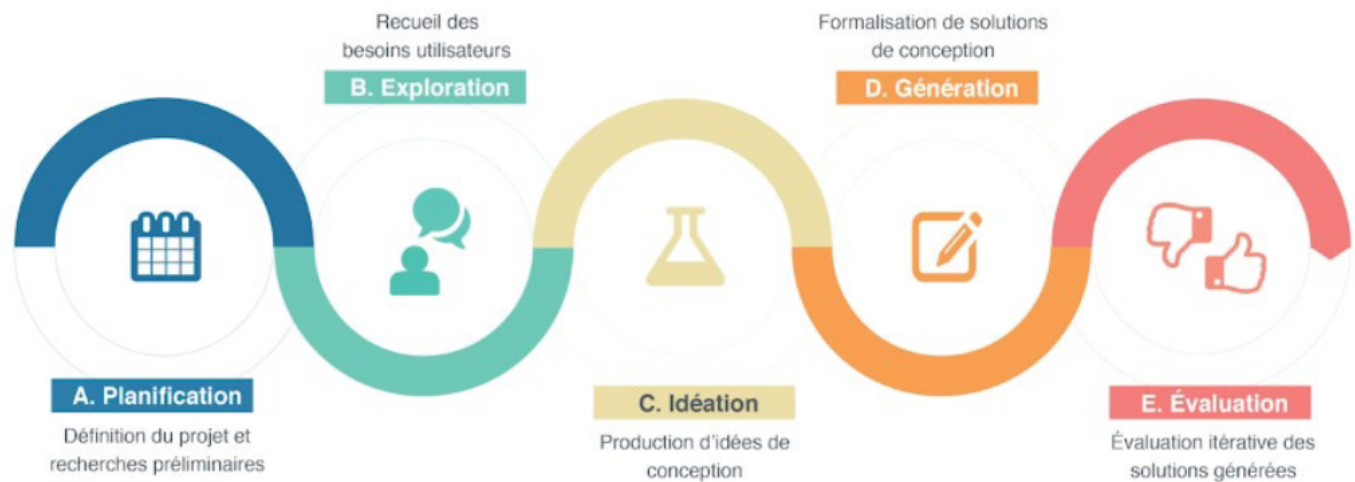
*Cette image représente le fait que l'on a plein d'idées dans tous les sens et que le but de l'UX design est de les catalyser dans un design final*

## 3 niveaux de design (voir vidéo)

[Cette vidéo](#) identifie 3 niveaux de design dans l'UX :

- Le niveau **viscéral**, c'est à dire la première impression liée à l'apparence, l'esthétique, l'attractivité, etc
- Le niveau **comportemental**, c'est-à-dire le plaisir d'utilisation, la simplicité
- Le niveau **réflexif**,

## Les 5 phases de la conception UX



## Interview et observation

L'interview a pour objectif de recueillir les besoins et attentes des utilisateur·ice·s au sujet des fonctionnalités et services qui devront être proposés par le système.

Il faut donc être préparé, c'est à dire que :

- L'utilisateur·ice rencontré·e doit être représentatif des utilisateur·ice·s réels du produit final
- La grille des questions doit être rédigée
- Ici on ne propose rien, on ne fait que recueillir les informations
- Il faut se rappeler que ce sont des données subjectives, cela s'appuie sur l'opinion de la personne et non sur ce qu'il fait réellement, il ne faut donc pas tirer des conclusions trop hâtives.

## Préparation des interview

Pour les premières itérations, on s'intéresse aux attentes :

- Quelles données vont être manipulées ?
- Que veulent-ils voir s'afficher sur l'écran ?
- Dans quelles circonstances le système va t'il être utilisé ?

Ensuite pour les itérations suivantes :

- On se focalise sur des questions précises en rapport avec un besoin particulier
- On rentre plus en détail dans le fonctionnement du produit

## Focus group

Le focus group est un atelier animé créatif regroupant les différents utilisateur·ice·s dont l'objectif est le recueil d'opinions, comprendre les motivations et les représentations mentales concernant

un produit ou service.

Au cours de ces sessions seules quelques thématiques préalablement identifiées sont abordées.

Le rôle de l'animateur des focus groups est de :

- Rester neutre
- Recentrer le débat sur les objectifs définis
- Relancer le débat, reformuler
- Synthétiser les résultats

## Préparation

- Identifier et recruter les participants
- Développer le script (checklist des thématiques, gestion du temps, etc)
- Choisir le lieu idéal (sympathique, confortable, etc)

## Déroulement

- L'introduction se fait via une activité brise-glace pour renforcer la cohésion de groupe, l'annonce des objectifs de la séance ainsi que les règles du jeu (pas de censure, chacun parle à son tour, etc)
- La réalisation dans lequel on va aborder chaque thématique, associer les idées, augmenter la précision et les détails
- La clôture via une synthèse écrite et orale de ce qui a été appris

Les sujets peuvent être abordés par questionnement ou par activité de groupe.

- Par questionnement, on demande la motivation des utilisateurs, on les fait réagir sur un nouveau design, etc
- Par activités de groupes, par exemple concevoir ensemble une interface en petits groupes puis les présenter

---

Revision #3

Created 2 October 2023 19:01:41 by SnowCode

Updated 2 October 2023 19:10:33 by SnowCode