

UX Design & Ergonomie

Alioune Badara Mbengue

Objectifs du cours

Design?

"Design est un drôle de mot. Certaines personnes pensent que 'design' signifie 'à quoi un objet ressemble'. Mais, si vous creusez plus profond, c'est vraiment comment cet objet fonctionne."



Steve Jobs

UX?

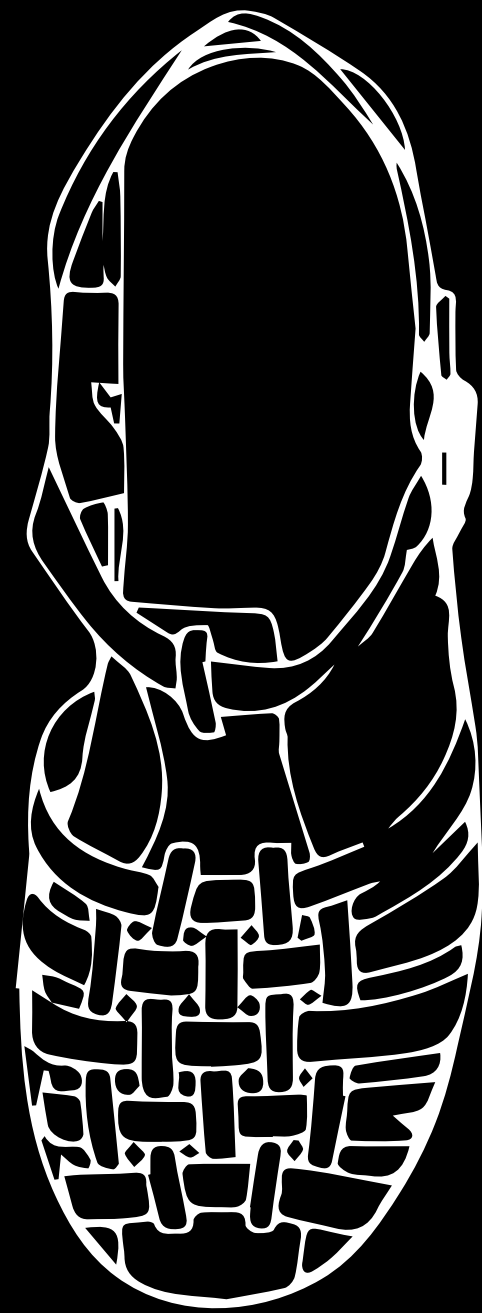


Ux : User Experience.



Ux : Expérience utilisateur

« L'UX est un ensemble de normes et de bonnes pratiques dont l'objectif est double : concevoir un produit, mais aussi l'expérience de son utilisation. »



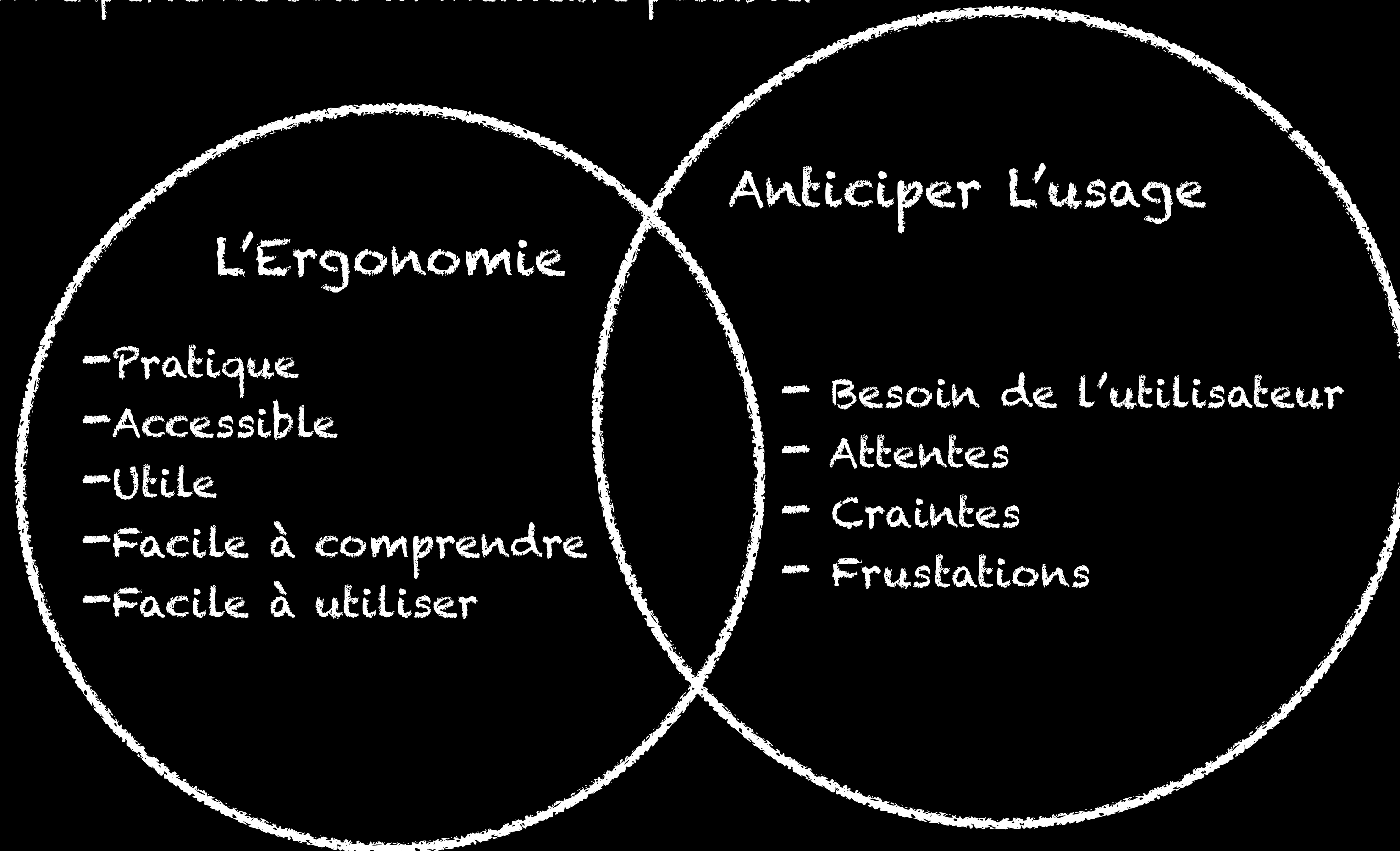
Le Produit

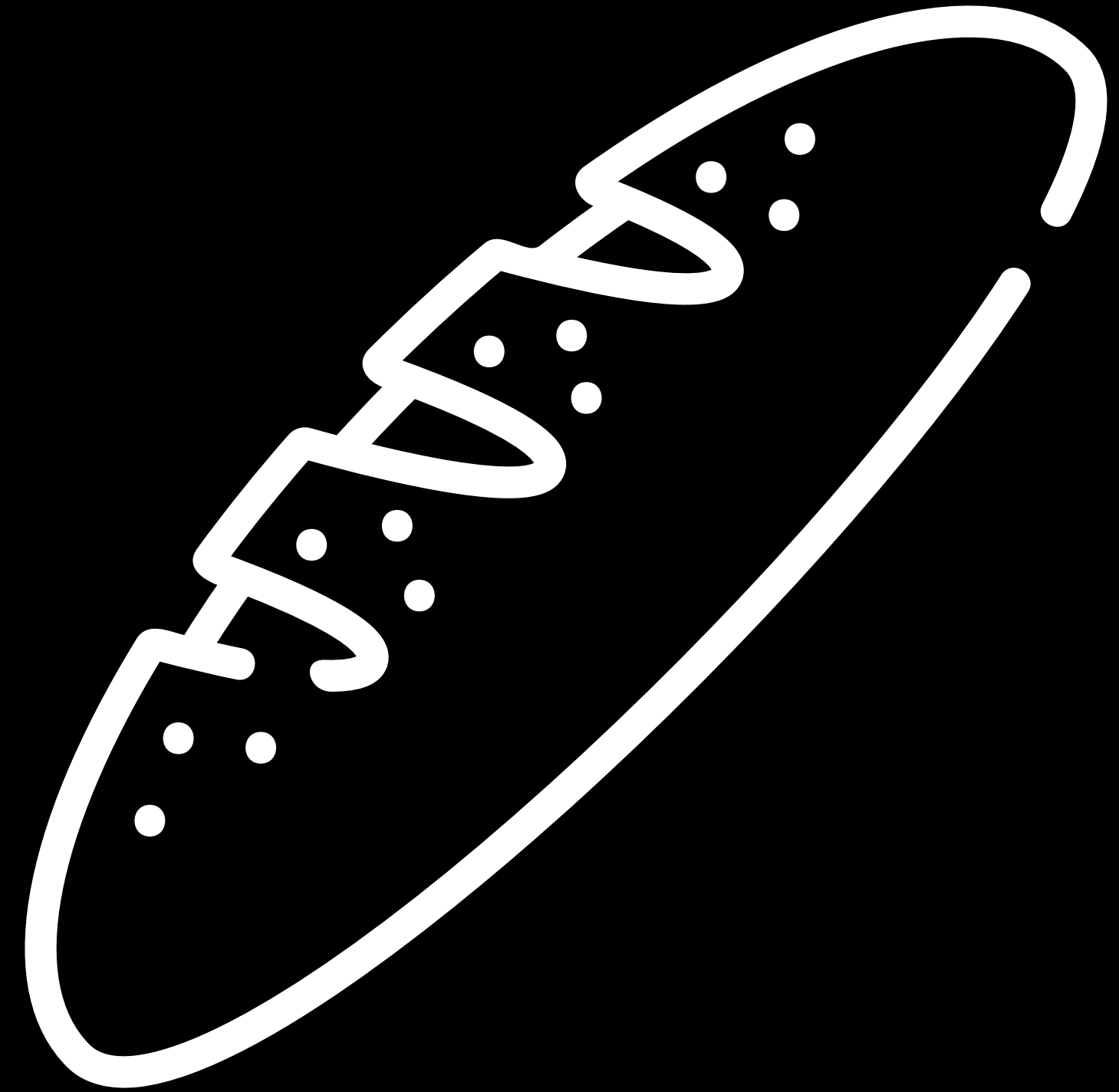


L'Expérience

Notre ambition :

Répondre très exactement aux besoins et aux attentes de l'utilisateur en faisant en sorte que son expérience soit la meilleure possible.





UL = UX

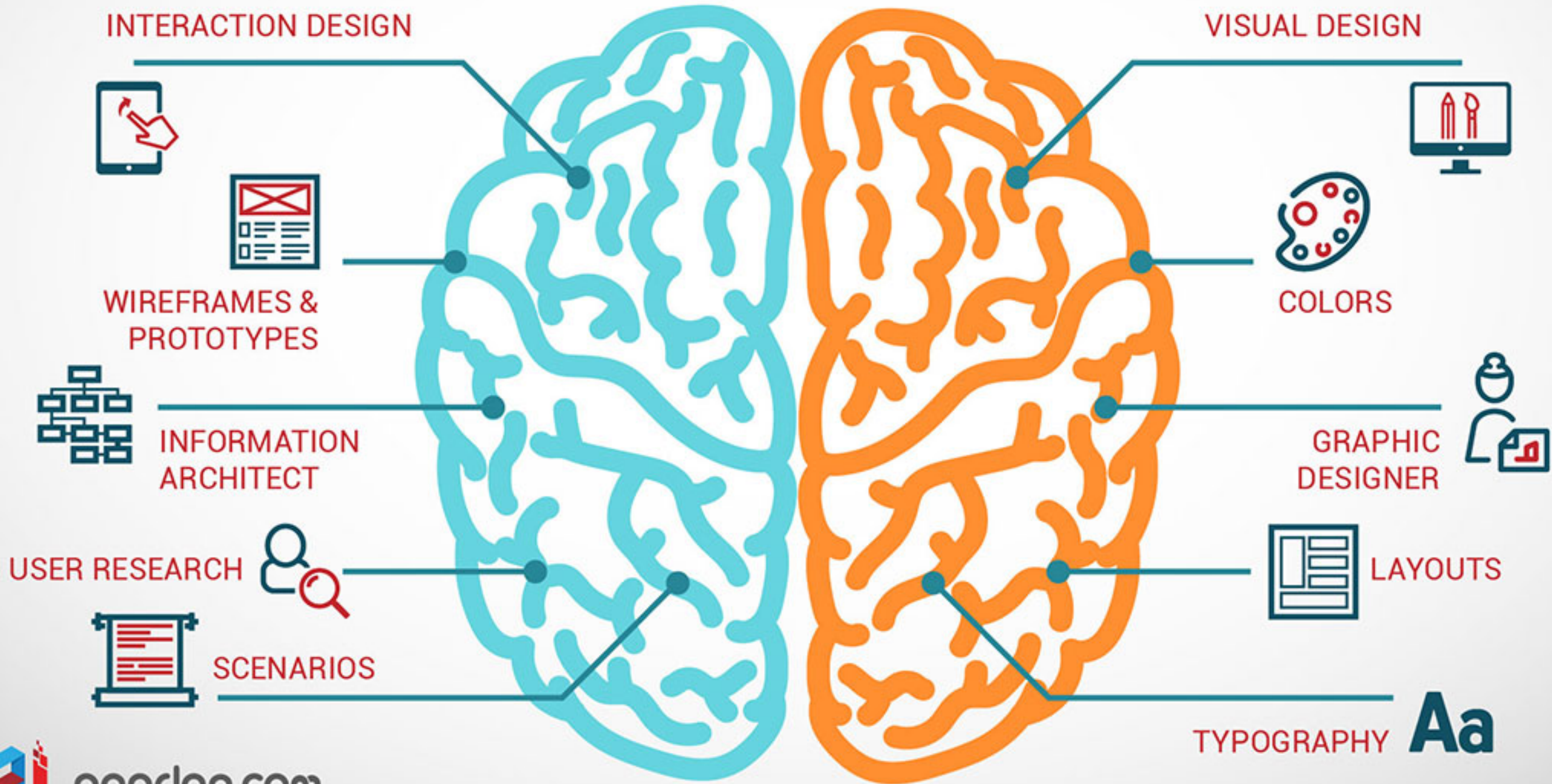
KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

UX

&

UI

DESIGN





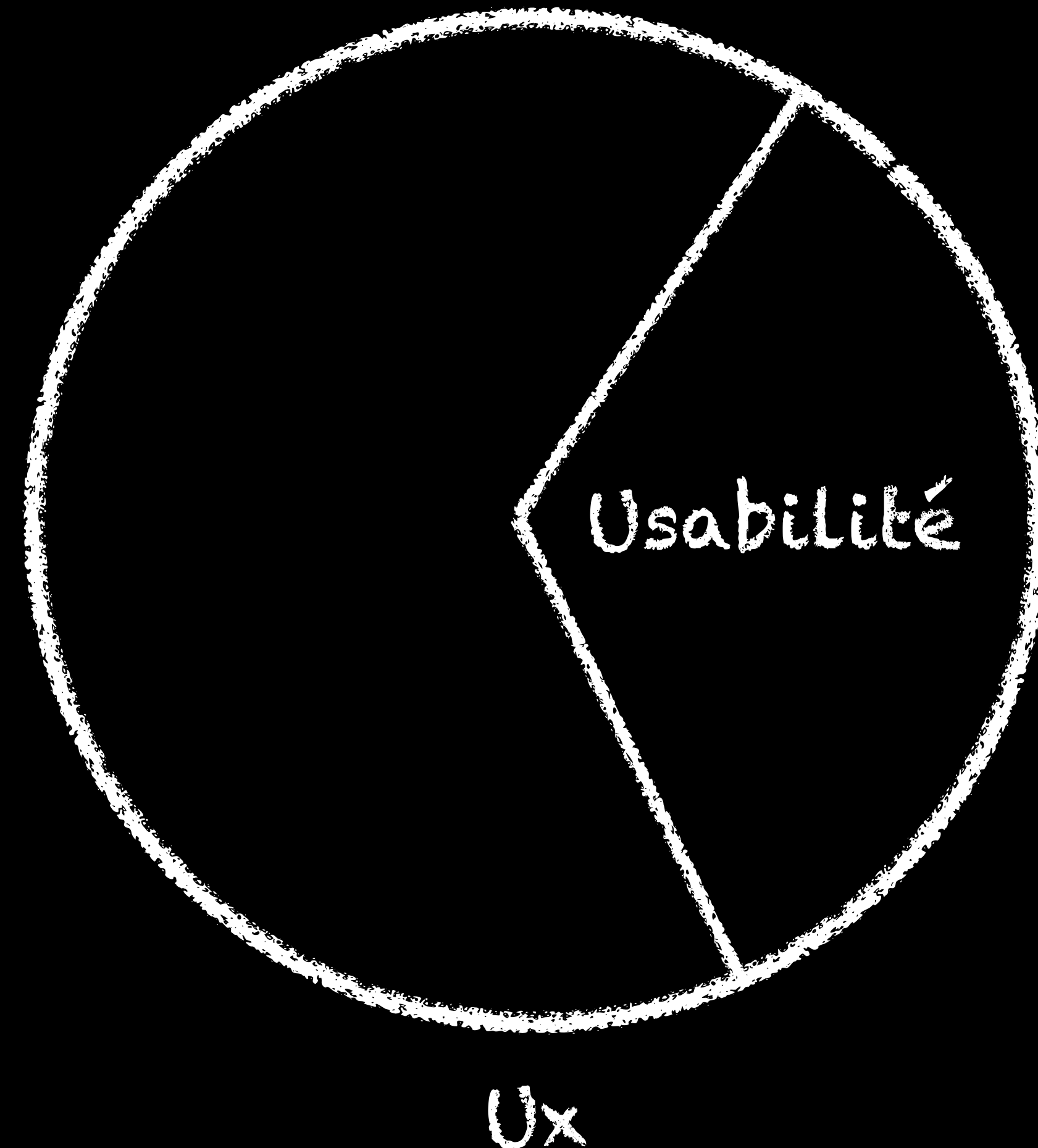


« Usabilité ? »

Le terme "usabilité" est traduit de l'anglais « usability »
et il désigne la capacité d'un utilisateur à utiliser un produit, à comprendre l'usage d'un produit :
à quoi il sert, et comment on s'en sert.

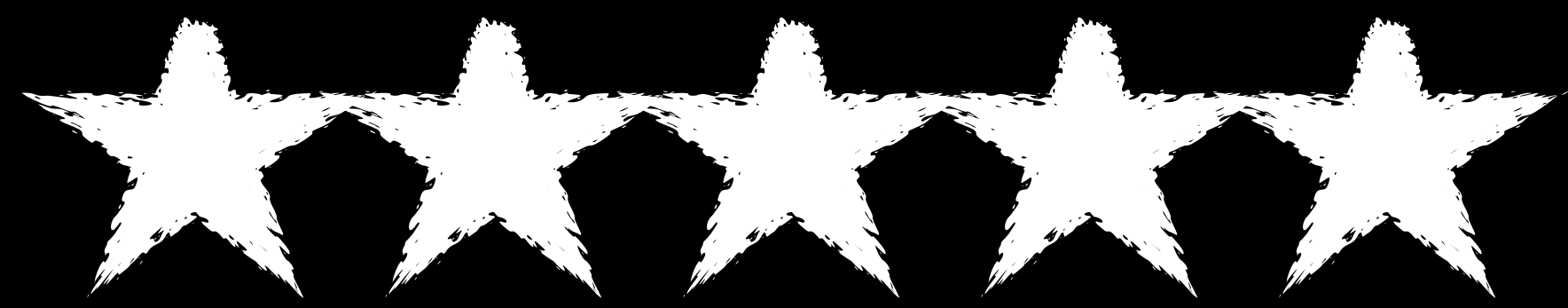
Critères :

- utile
- utilisable
- navigable
- accessible
- compréhensible
- simple



MESURER L'UX ?

Mesure qualitative



Mesure qualitative

Le taux de rétention

La part d'utilisateurs qui continuent d'aller régulièrement sur une app ou un site web plus de 3 mois après l'avoir découvert et utilisé pour la première fois.

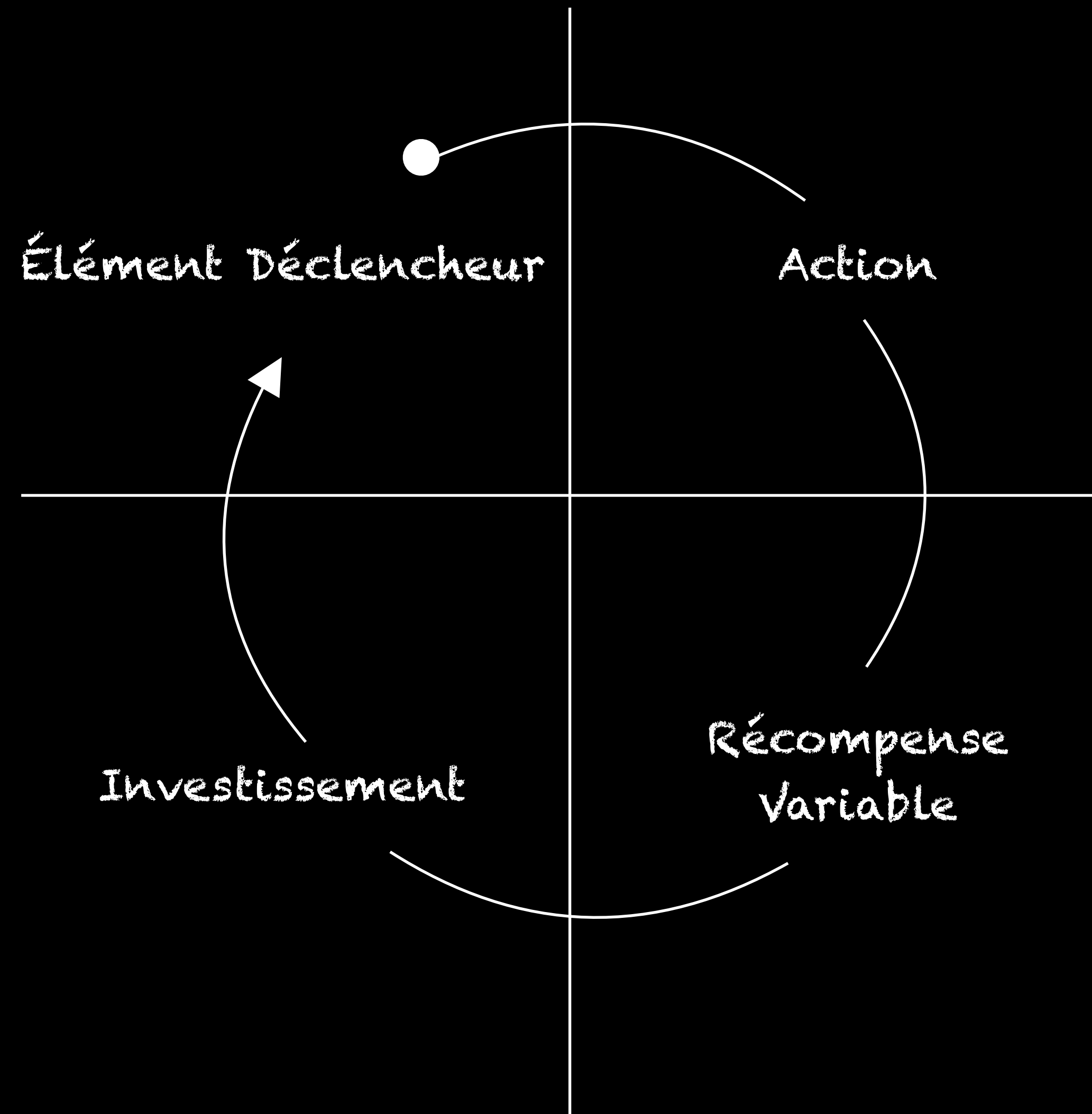
Facebook (98%)
WhatsApp (77%)

Viser >30%

Comment mesurer le taux de rétention ?

Comment retenir les utilisateurs ?

Le modèle Hook



Phase 1 : Élément déclencheur

Déclencheurs internes



Solitude



Ennui



Peur de manquer
Quelque chose

Déclencheurs externes



Notifications, Publicités, Call To Action etc

Phase 2 : Action

Une fois l'expérience déclenchée, l'utilisateur doit pouvoir passer à l'action souhaitée le plus facilement possible.

~~FRICTION~~

~~RÉFLEXION~~

Phase 3 : Récompense variable

L'utilisateur ne sait pas exactement ce qu'il va y trouver et c'est cet élément de surprise qui le pousse à revenir ou à rester plus longtemps sur l'application.

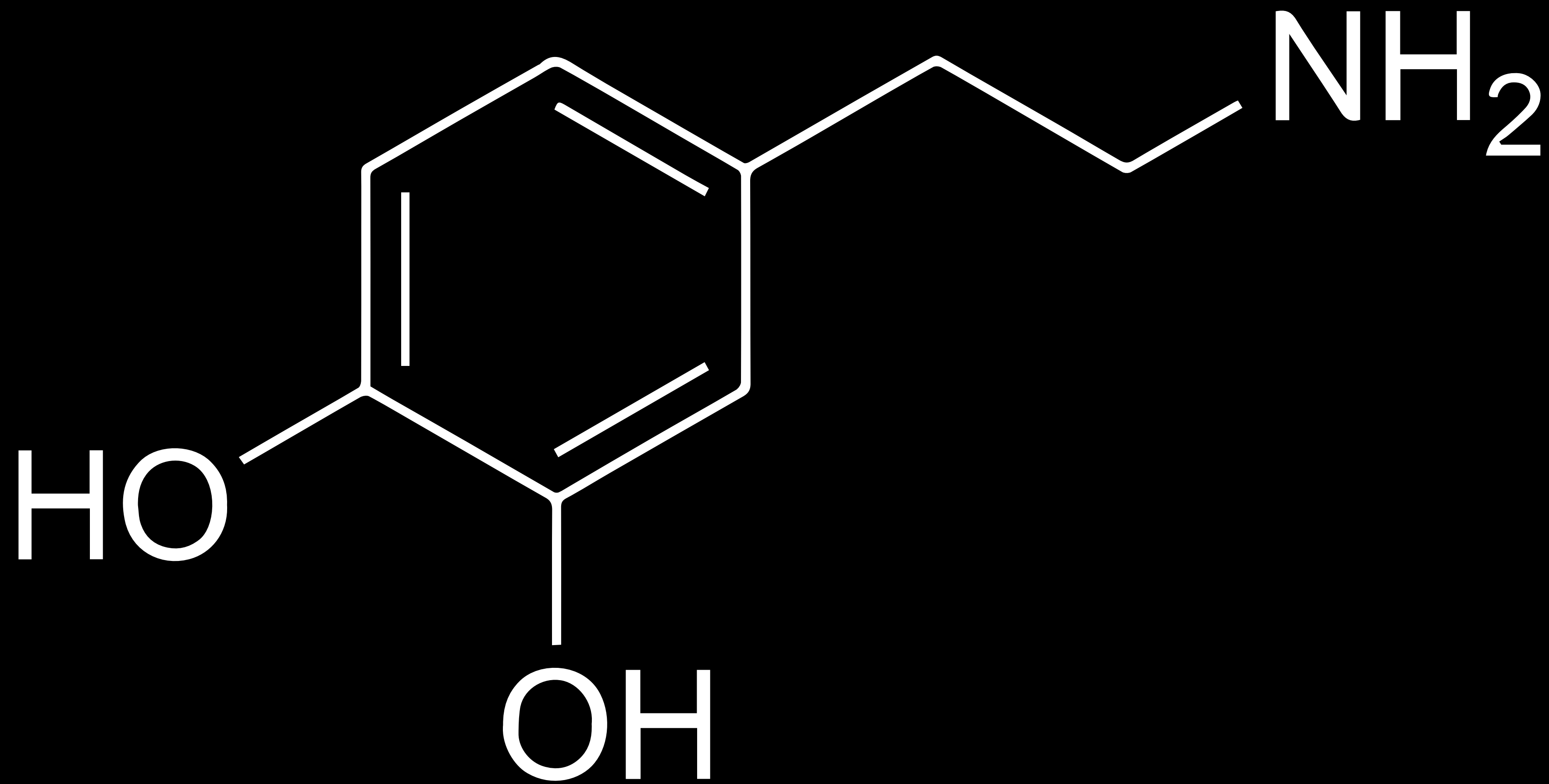
- le nombre de mentions "j'aime" ou autres réactions sur une photo ;
- un commentaire sur un statut ;
- la réponse à un message privé ;
- un nouvel ami (Facebook), follower (Twitter), relation (LinkedIn) ou affinité (Tinder)

Phase 4 : Investissement

À l'inverse d'un produit physique qui se dévalue avec le temps, plus on utilise une application, plus on y crée et on y stocke de la valeur.

- en rentrant des données (compléter ou mettre à jour un profil),
- en s'abonnant à une page ou à une chaîne,
- en publiant une photo ou vidéo ou encore,
- en envoyant un message privé,





Se centrer sur l'utilisateur

"Un bon design commence par une bonne compréhension de la psychologie humaine." - Steve Krug

Règle $n=1$

Nous créons pour NOS utilisateurs

Règle $n=2$

Plus c'est SIMPLE mieux c'est

Règle $n=3$

M-O-B-I-L-I-T-É

Règle $n=3$

M-O-B-I-L-I-T-É