Cartographie de l'UX Raphaël Yharrassarry - iErgo http://blocnotes.iergo.fr Etat de l'art Expérimentation -La littérature scientifique est abondante sur Pour valider ou invalider une hypothèse, il est des sujets très variés. L'état de l'art permet nécessaire de réaliser une expérimentation de recouper les connaissances existantes et en faisant varier uniquement certains facteurs d'envisager les domaines qui peuvent être et gardant "toutes choses égales par ailleurs". explorés. Oculométrie Etude sociologique, ethnogra-Ou eyetracking, ensemble de techniques permettent d'enregistrer les mouvements phique oculaires. Ces études centrées sur des groupes Modèle mental d'utilisateurs permettent de comprendre globalement les usages et les valeurs autour L'utilisateur se crée systématiquement une d'un objet ou d'une situation d'usage. 🗸 représentation mentale fonctionnelle dès objets qu'il manipule. Cette représentation, Story-board -Groupe de travail SUS Tri par carte ce modèle s'enrichit, s'affine en fonction de Représentation simplifiée de l'ensemble du Pour System Usability Scale. C'est un ques-Le tri par carte est une méthode permettant Lors des projets, les groupes de travail per-Analyse des usages l'expérience de l'utilisateur. mettent d'inclure les utilisateurs finaux dans de concevoir l'architecture de l'information site dans le but de formaliser la navigation et tionnaire composé de dix questions qui Ensemble de méthodes permettant de sur la base d'une classification de termes les interactions en amant de la conception le processus de conception afin de valider permettent de recueillir le point de vue comprendre les usages sans nécessairement réalisée par les utilisateurs. détaillée les choix liés à leurs métiers. subjectif de l'utilisateur sur un service. passer par une observation directe, par exemple en analysant des traces de l'activité Entretiens individuels ou en Persona comme les appuis sur les touches ou les groupes. Archétypes des utilisateurs possibles du ISO 20282 statistiques d'utilisations. Méthode d'enquête permettant de recueillir service ou de l'application auxquels les Norme ISO définissant "Méthode d'essai concepteurs pourront se référer lors de la les opinions et les motivations des utilisateurs pour produits de consommation courante". à partir des expériences vécues, sans touteconception. Test utilisateurs DIY Test utilisateurs à distance Cette méthode mesure l'efficacité, l'efficience fois en déduire les comportements. Exemple: http://usability.gov/methods/analy-Analyse de l'activité et la satisfaction afin de valider un service. DIY pour Do It Yourself, réaliser des tests utilisa-Le test utilisateur est une méthode d'évaluaze_current/personas.html Observation in situ de l'activité des utilisateurs avec les moyens dont on dispose afin de tion d'un service avec la participation des Test utilisateurs teurs afin de comprendre l'activité réelle, réduire les coûts et d'en réaliser tout au long du Analyse de la tâche utilisateurs. Les tests "à distance" sont réalisés Le but d'un test utilisateur est de relever les ses contraintes, ses besoins et formaliser Scénarios d'usage processus de conception. par l'utilisateur chez lui, sur son poste ce qui L'analyse des tâches consiste à relier objectifs, problèmes d'ergonomie afin de les corriger. Le l'ensemble. Elle permet de distinguer l'acti-Un service doit permettre la réalisation cerprésente des avantages, mais exclut d'emblée tâches et actions. Il s'agit de comprendre les nombre d'utilisateurs nécessaire varie en fonction vité réelle de l'activité prescrite. taines tâches de bases. Les scénarios d'usages certaines catégories de la population objectifs des utilisateurs et de comprendre du site et du pourcentage de problème à trouver. permettent d'envisager les procédures types comment ils passent des objectifs aux tâches http://www.measuringusability.com/problem_discovepour que l'utilisateur puisse réaliser ces tâches. puis aux actions. Modélisation Spécifications détaillées Analyse concurrentielle Architecture de l'information Navigation Nomenclature Etudes des produits et des services concur-L'analyse de l'activité et des tâches peut L'architecture de l'information est la catégo-Définit les différents modes de navigation : Définit l'ensemble des termes utilisés dans Document spécifiant l'ensemble des élérents afin d'en comprendre les avantages et donner lieu à une modélisation. De nomrisation de l'information en une structure comenu, retour à l'accueil, liens, actions,... dans le site ou le service en fonction du champ breux formalismes existent : GOMS, MAD, les inconvénients. hérente adaptée à la population d'utilisateur le site ou le service, ainsi que les moyens de lexical des utilisateurs. CTT, DIANE+H, GTA, ... repérages. 🔨

Audit ergonomique

Audit ergonomique, inspection cognitive, ou évaluation heuristique, l'audit peut prendre différente forme mais a pour but d'évaluer un service existant en suivant une méthodologie précise.

Guidelines

Document spécifiant l'ensemble des aspects Interface Humain Machine afin de permettre une conception cohérente. Exemple: iOS Human Interface Guideline.

Concept produit, service

Lors des phases amonts de design, plusieurs concepts peuvent être réalisés afin de prospecter et d'illustrer les options possibles.

Wireframe

Description détaillée des écrans sous la forme de maquettes en "fil de fer", permettant de fixer la position, la taille et le contenu de chaque élément sans aborder les aspects graphiques.

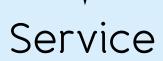
Maquette -

Réalisation du service sous une forme simplifiée mais fonctionnelle, par exemple en HTML/CSS, mais sans lien avec une base de données.

ments à l'interface d'un service ou d'un site. La navigation, la nomenclature, par exemple se retrouvent dans ce document ainsi que la description de toutes les interactions.

Prototype

Maquette réaliste avec un niveau d'interactions des plus poussés, permettant par exemple de mettre en œuvre des tests utilisateurs sur tout ou une partie du service.



Avancement du projet

Découverte

Concept

Organisation

Design

Production