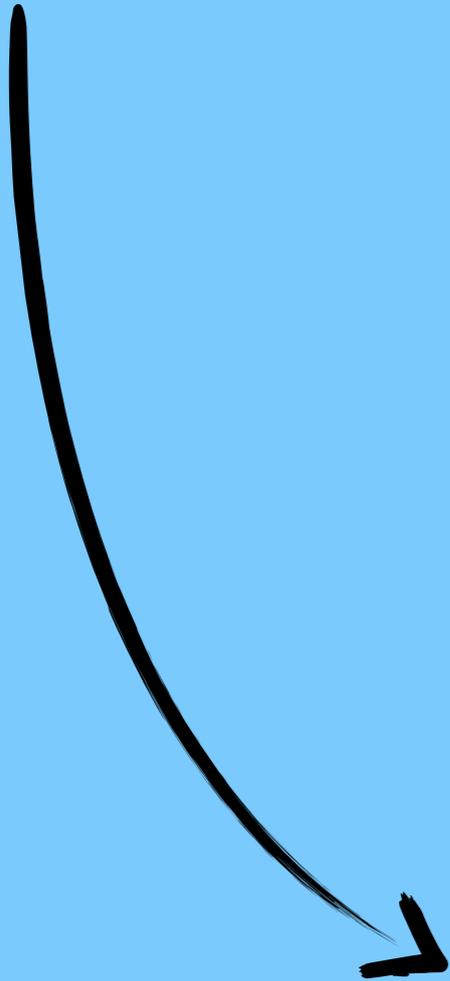


Slow UX

Raphaël Yharrassarry



Lead UX Designer,
Psychologue, *freelance*
Depuis le dernier millénaire



De l'art de la lenteur dans
les processus de conception
centrés sur l'usage



FAST & FURIOUS

U.K.

L'atelier UX,
le plus rapide du monde ?

**Quels sont ses
besoins ?**

(2 minutes)







- ▶ Observations
- ▶ Interprétations
- ▶ Besoins
- ▶ Solutions

4 x 2 minutes

Design Sprint,
ou design marathon ?

Lundi

Mardi

Mercredi

Jeudi

Vendredi

Objectif

Esquisser
des
solutions

Décider

Prototyper

Tester

Préparation

3 semaines

Objectif

Esquisser
des
solutions

Décider

Prototyper

Tester

Restitution

1 semaine

Objectif

Esquisser des solutions

Décider

Prototyper

Tester

5 semaines

Le temps et l'UX

« It revealed highly significant main effects of beauty, $F(1, 9) = 17.56$, $p < .01$, and attribute group, $F(2, 18) = 6.05$, $p < .05$ »

$p < .01$

$p < .05$

Il y a moins d'1% de chance que l'effet observé soit dû au hasard.

Ou 99% de chance qui soit bien dû aux conditions mise en place et donc **généralisable** à la population parente.



$p < .01$

$p < .05$

**= du
Temps**

Validité = Temps

Des méthodes quick, mais
pas dirty ?



— Eprouvette —

Capture l'ambiance idéale



Dang Bunker and Phil Green
Completed Student Design
Sugar College of Art
Washington State
Lesson 10/1/2000

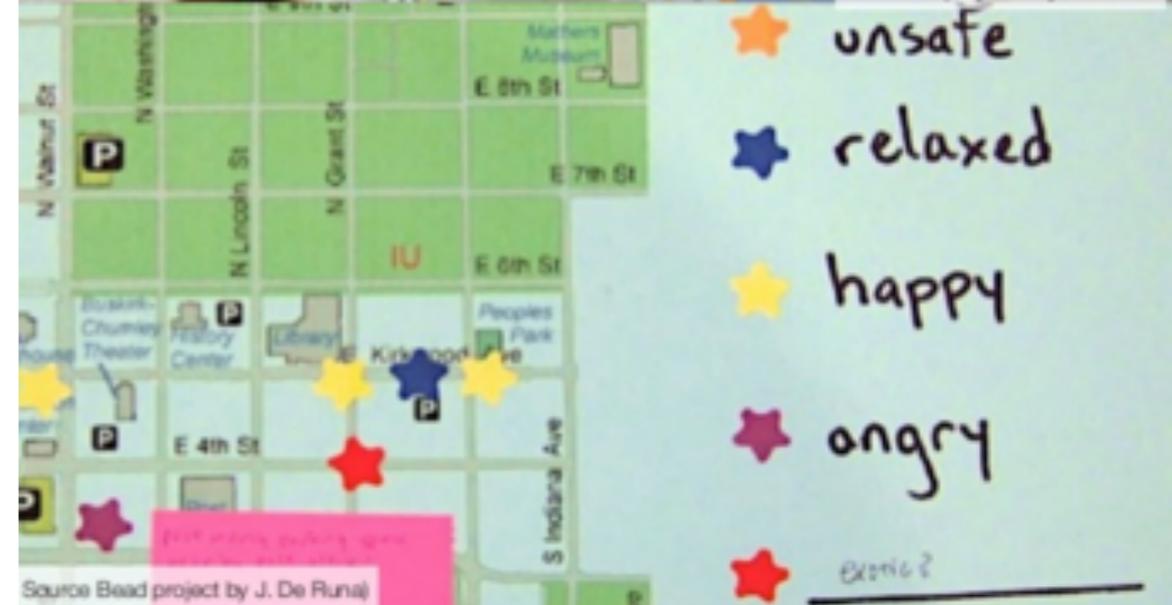


Les sondes culturelles

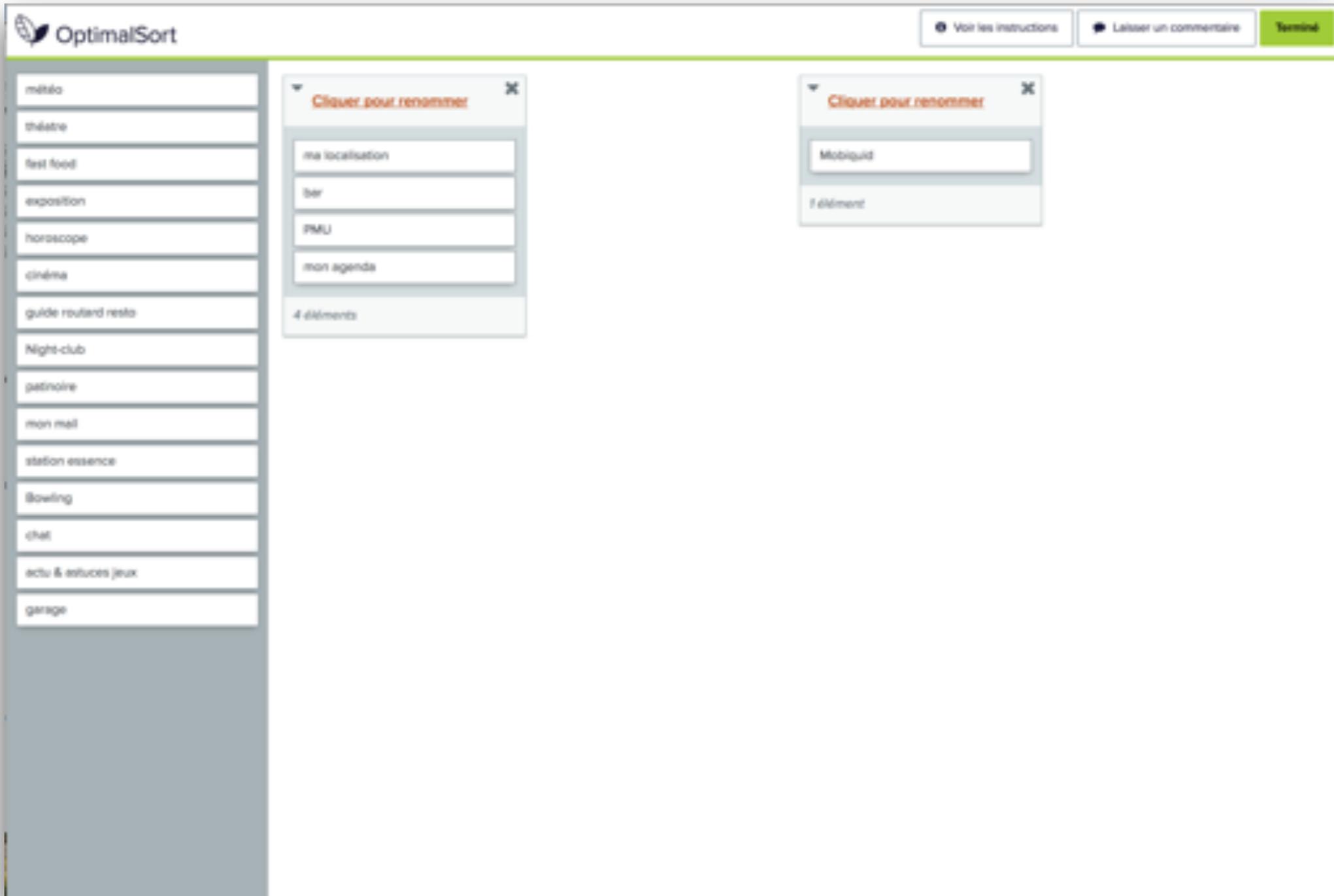
Vous donnez aux utilisateurs des objets, parfois improbables, leur permettant de retracer une activité.

Ils vous les restituent une fois remplis.

<https://uxmind.eu/2018/06/02/sondes-culturelles/>

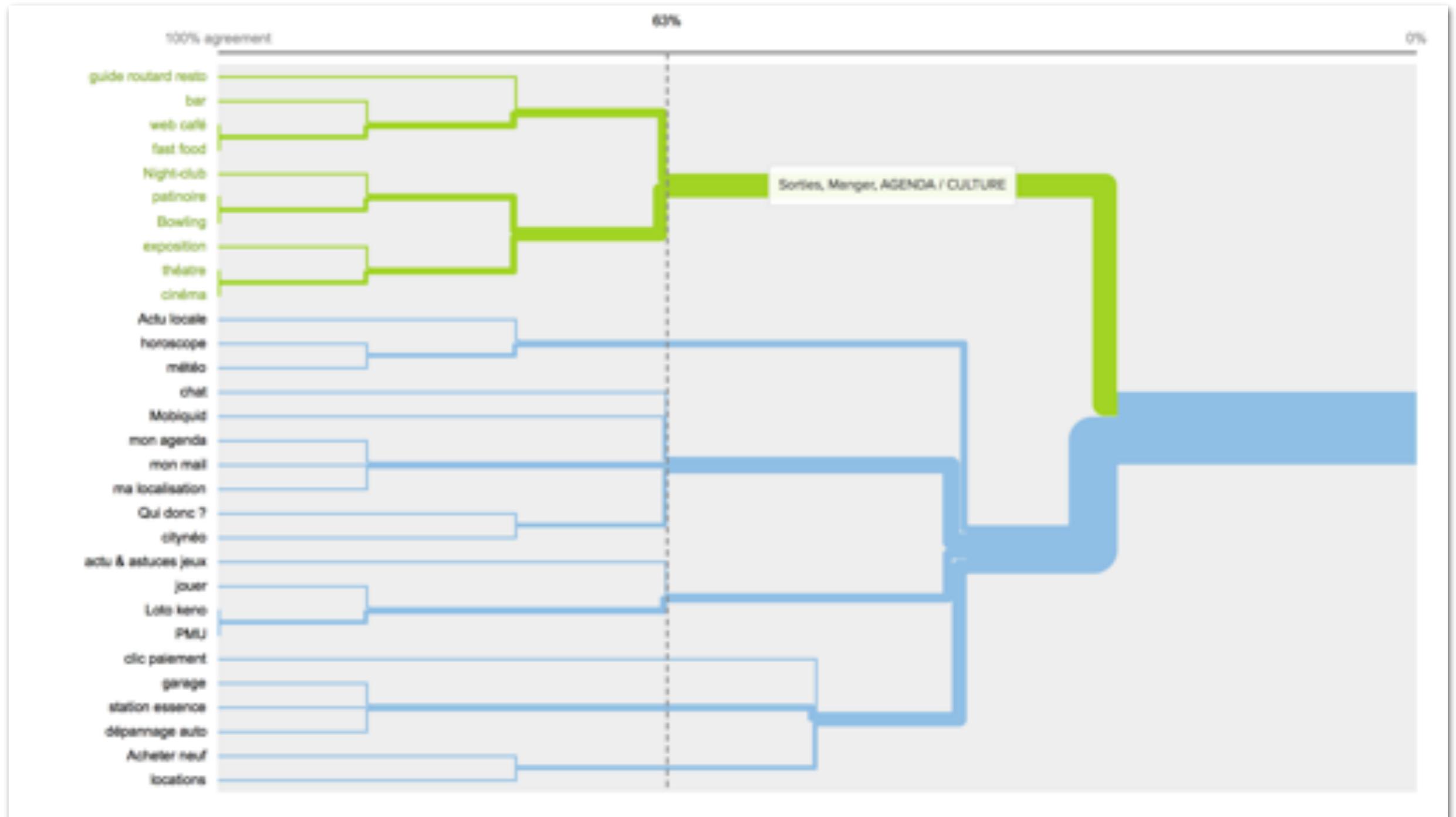


Le tri par cartes en lignes



<https://ows.io/os/4268zk12>

Le tri par cartes en lignes



<https://ows.io/os/4268zk12>

Les tests utilisateurs en ligne

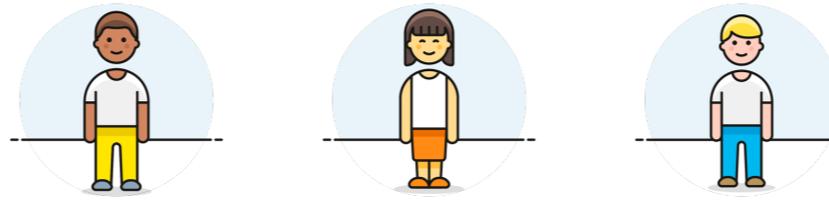
Important ! Les formes sur cette feuille et le formulaire sont à fin de test.

de lire la consigne qui s'affiche dans le bandeau en dessous de cette page.
Il s'agit de la fonction "Je compare la consigne" qui sera testée et affichée en



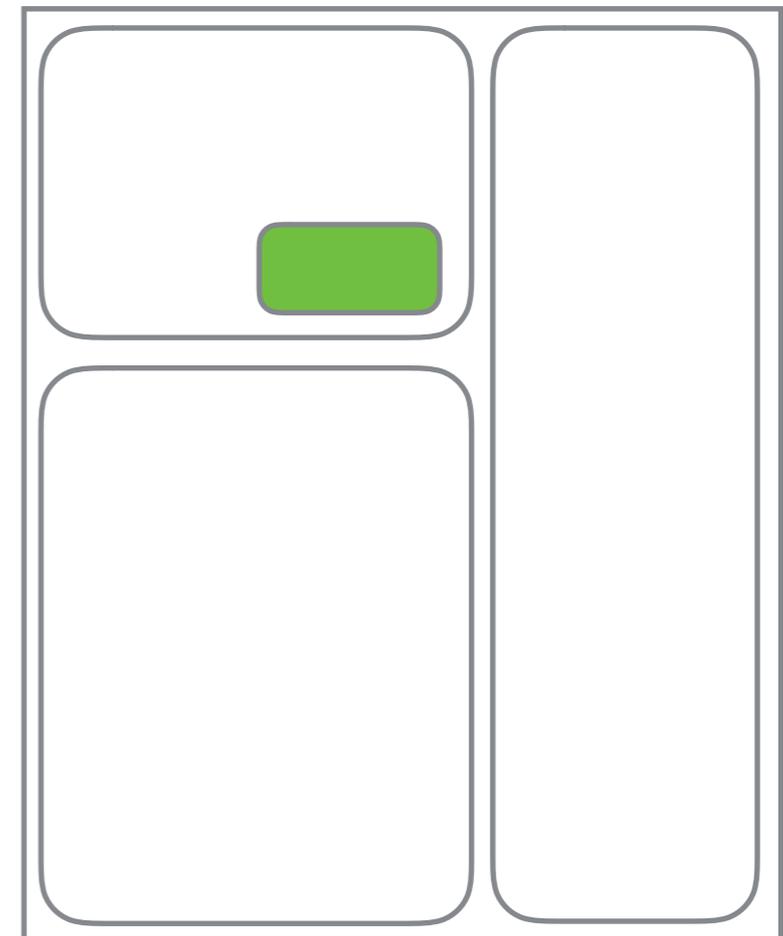
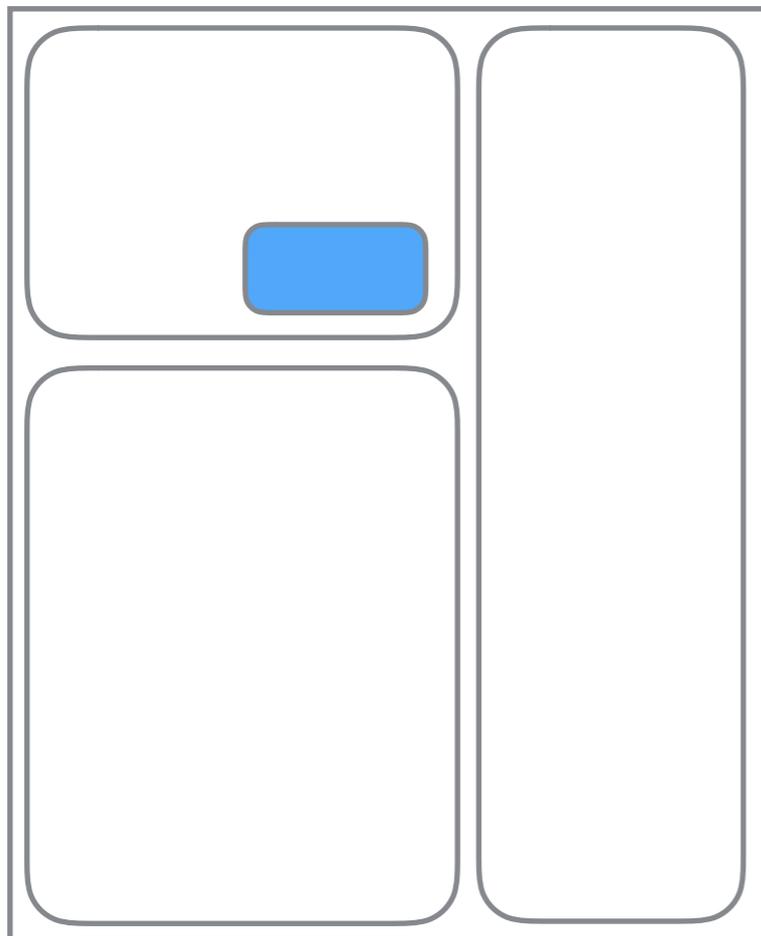
Les utilisateurs et le temps

A/B testing

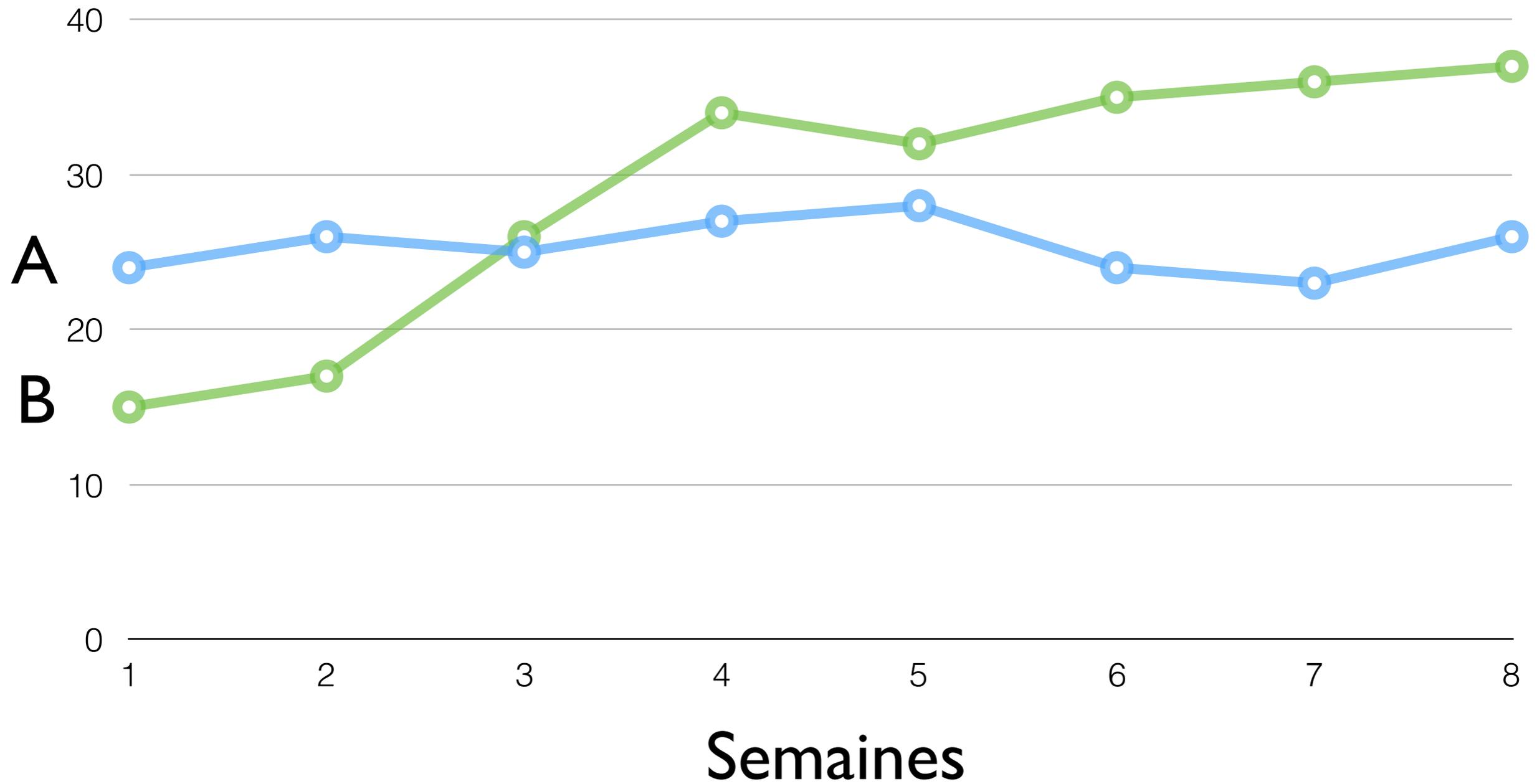


A : condition de référence

B : condition de test

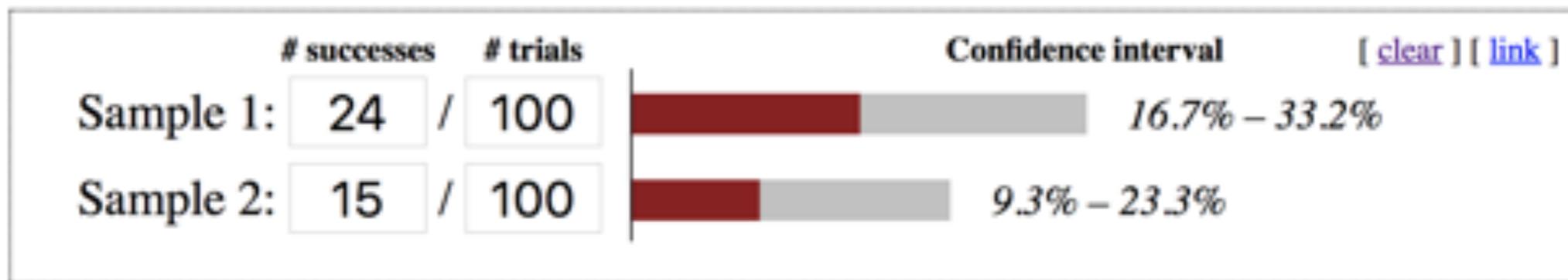


A/B testing



Test du khi²

Est-ce que l'effet observé est dû au hasard la 1^{er} semaine ?



Verdict:

No significant difference

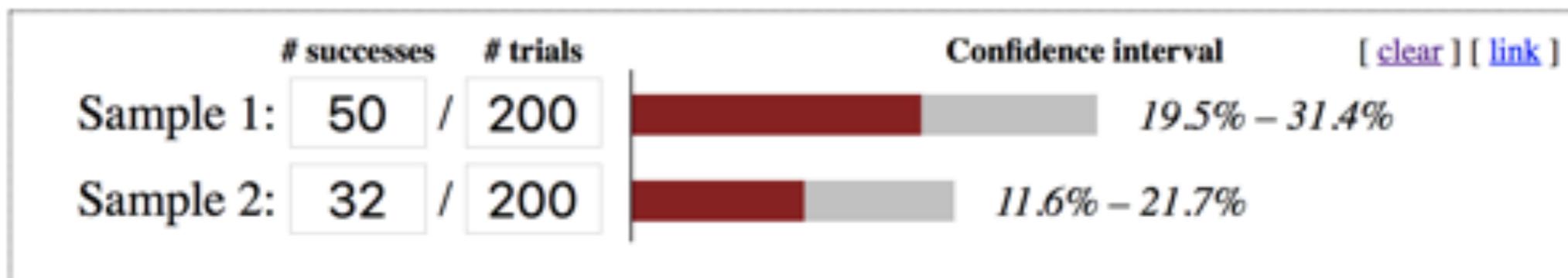
($p = 0.11$)

Confidence level: 95%

<https://measuringu.com/ab-cal/>

Test du khi²

Est-ce que l'effet observé est dû au hasard la 1^{ère} et la 2^{ème} semaine ?



Verdict:

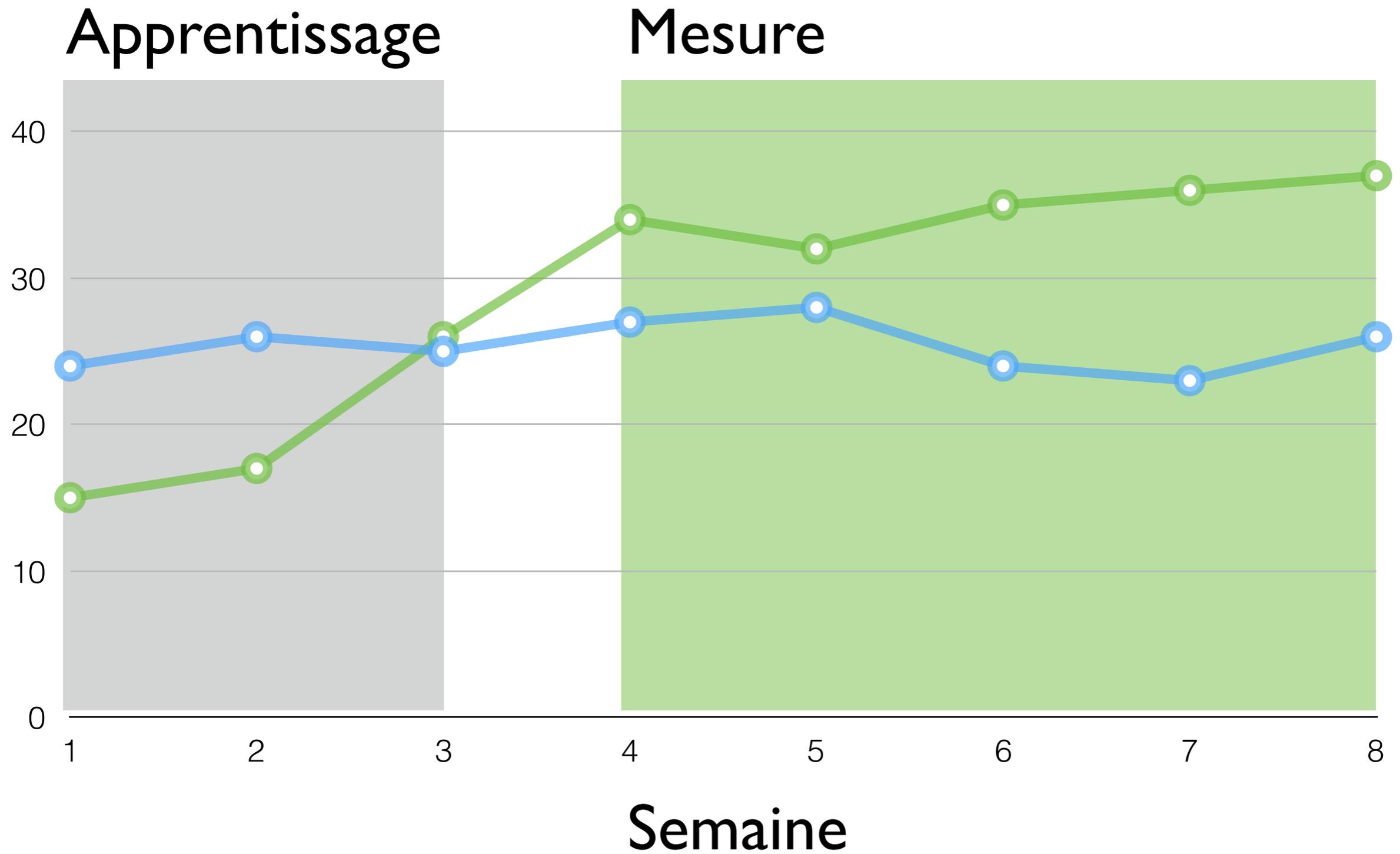
Sample 1 is more successful

(p = 0.0258)

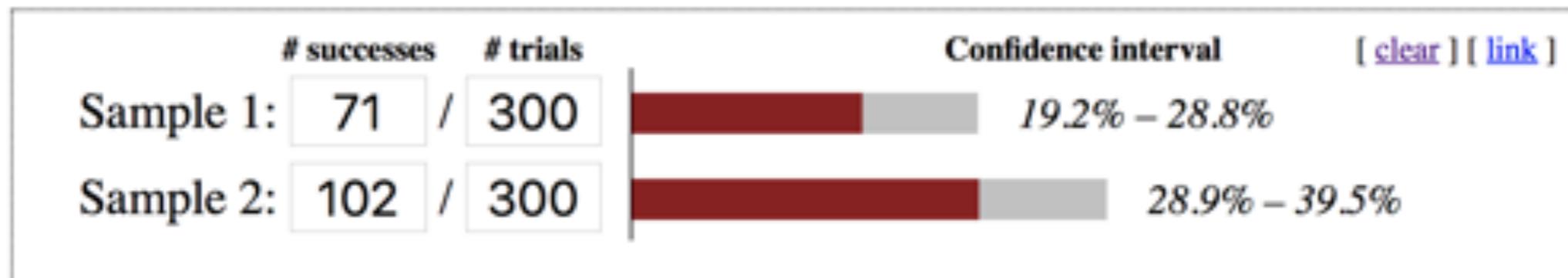
Confidence level: 95%

<https://measuringu.com/ab-cal/>

A/B testing



Sur les 3 semaines suivantes ?



Verdict:

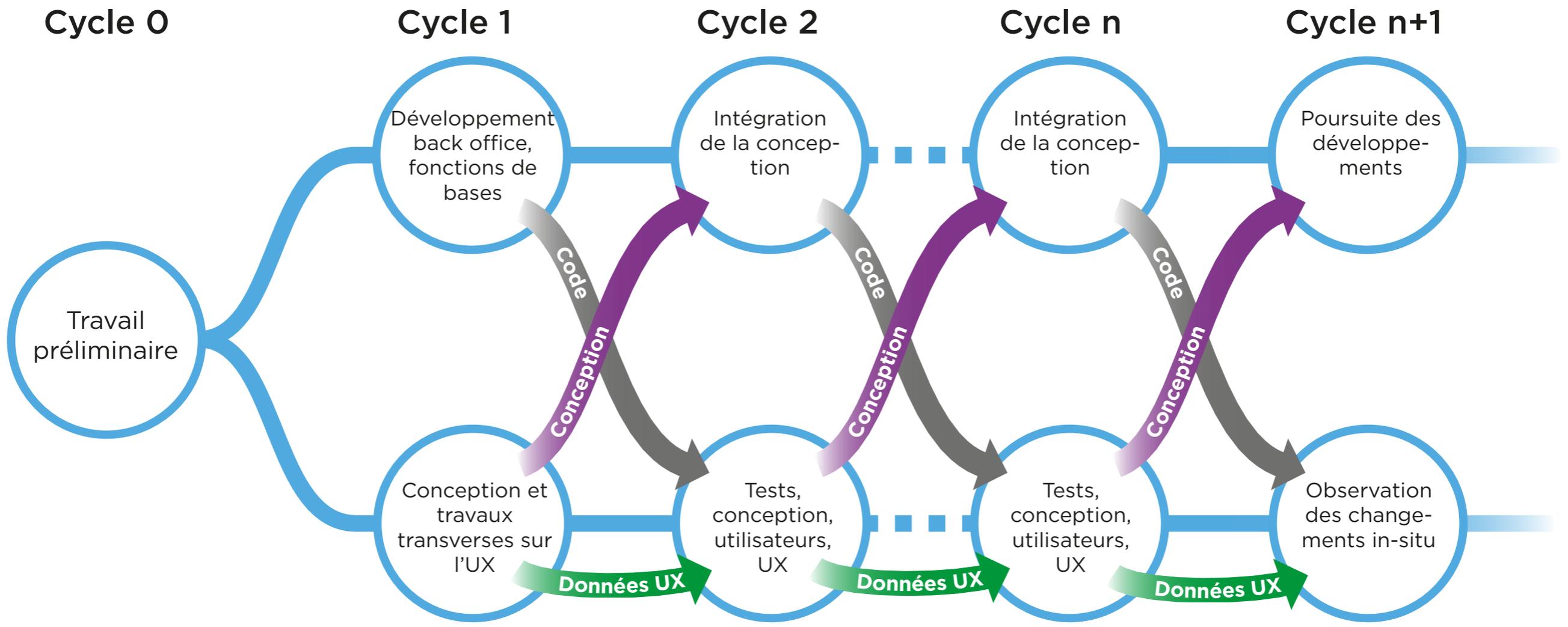
Sample 2 is more successful

($p = 0.00521$)

Confidence level: 95%

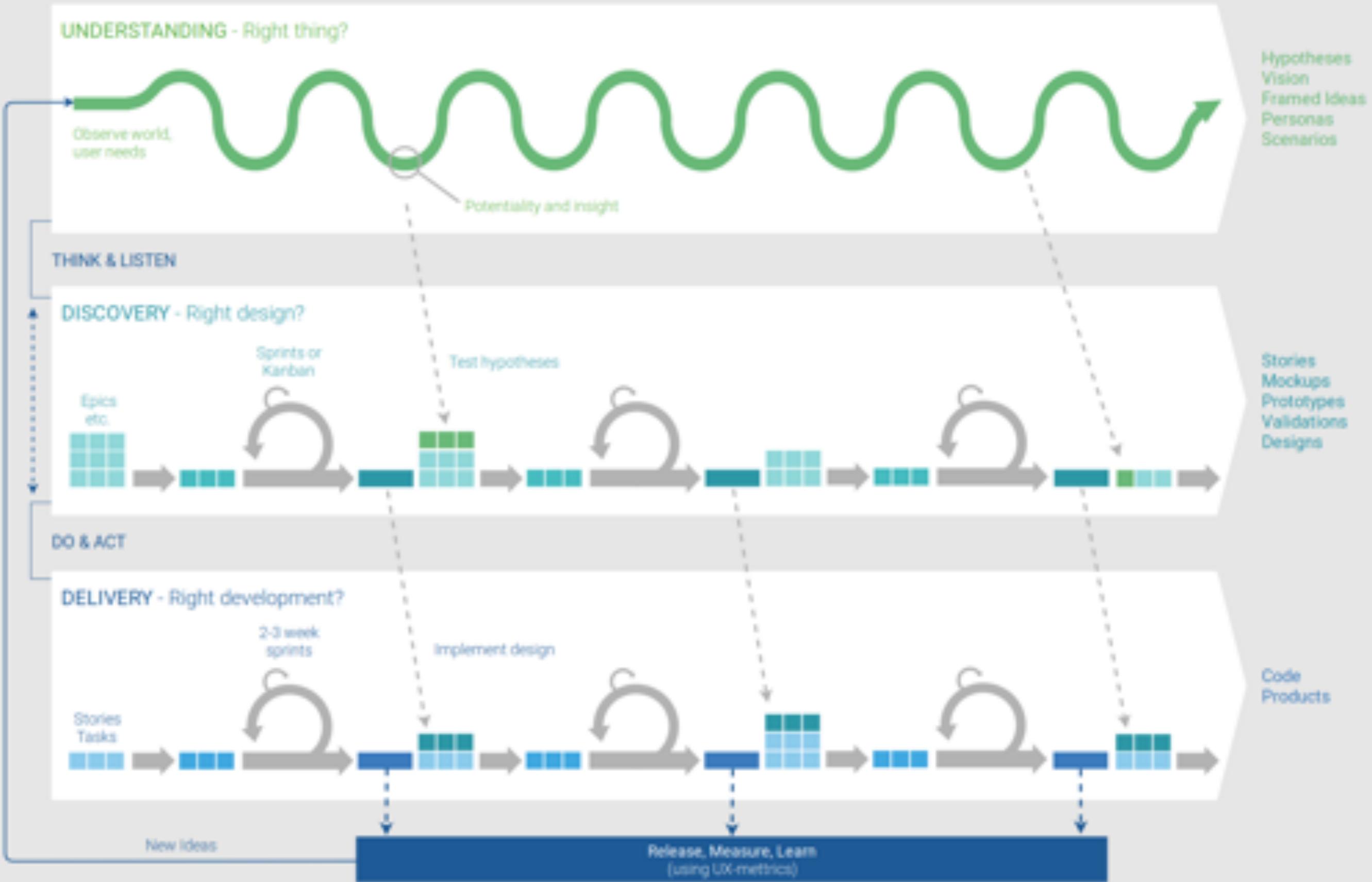
Revenons à la conception

En mode Agile « classique »



« Design ops »

Comment faire du design en
production ?



UX

UI

DEV

Comprendre



Concevoir



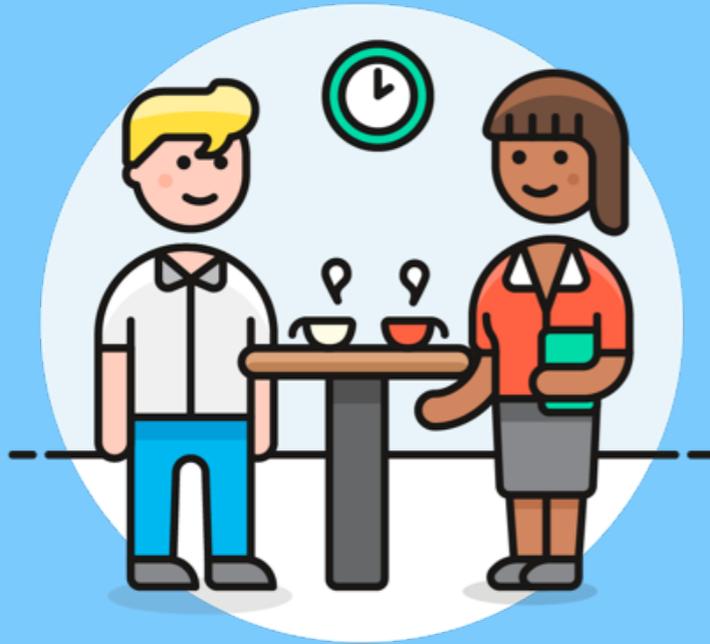
Produire



En Freelance ?

ou sur plusieurs projets,

vu que c'est un peu mon cas.



La première solution est
probablement médiocre*.

*suffisante pour satisfaire le client





BBC AMERICA

Dirk Gently

iErgo

Merci

Des questions ?