

**Université : Batna 2**  
**Faculté : mathématique et informatique**  
**Département : informatique**

# **Chapitre 2**

# **UX / UI Design**

UX

=

User

eXperience

# Qu'est-ce qu'une Expérience ?

- ▶ Au sens UX, une expérience réussie est un moment vécu par un utilisateur face à un service numérique lui permet d'accomplir aisément des tâches qui lui sont utiles et de ressentir des émotions agréables.

**UTILITÉ**  
**EFFICACITÉ**  
**FACILITÉ**  
**PLAISIR**



# Qu'est-ce qu'une Expérience ?



# Qu'est-ce qu'une Expérience ?



DESIGNING THE **PRODUCT** VS DESIGNING THE **EXPERIENCE**

# Qu'est-ce qu'un User ?

- ▶ Celui qui utilise un service ou un produit numérique.



# Définition

- ▶ L'**UX** est un ensemble de **méthodologies** et de **processus centrés utilisateur** permettant d'**imaginer, de concevoir et d'améliorer** un service ou un produit numérique.
- ▶ On ne peut pas faire de l'UX si on a pas envie de faire plaisir à l'utilisateur

# Processus de conception centrés utilisateur

- ▶ La conception centrée utilisateur consiste à considérer les utilisateurs et leurs besoins tout au long du processus de développement d'une application informatique
  - ▶ le développement du produit doit être guidé par les besoins des utilisateurs plutôt que par les possibilités technologiques.
  - ▶ Si le produit final correspond à leurs besoins, envies et caractéristiques, il aura toutes les chances d'être adopté



# Étapes de l'UX

- **Définition d'une stratégie** : c'est là que débute la réflexion sur les utilisateurs, ce qu'ils recherchent, pourquoi ils se rendent sur votre site ou votre application.
- **Liste des besoins** : définition de ce qu'il est possible de faire ou non.
- **Définition de la structure** : on prépare les plans et on essaie de se mettre à la place de l'utilisateur.
- **Création des premiers schémas** : c'est ici que le dessin des wireframes intervient en esquisse.
- **Création du visuel** : c'est à ce moment-là que l'UI designer commence son travail

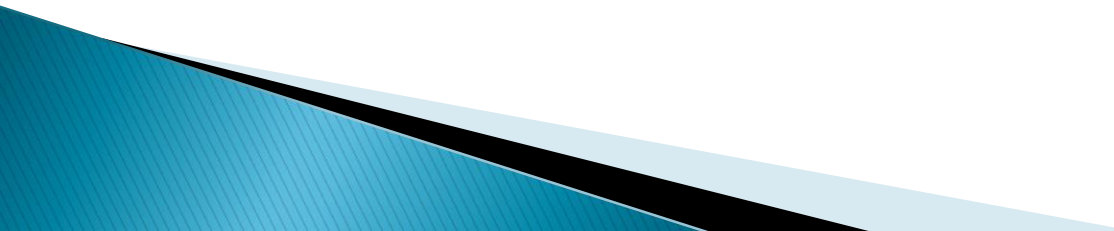
UI

=

User

Interface


# Définition

- ▶ L'**UI design** sert quant à lui à améliorer l'**interaction** d'un utilisateur avec un produit.
  - ▶ L'UI intervient dans toutes les étapes du développement de votre site et/ou application mobile.
- 

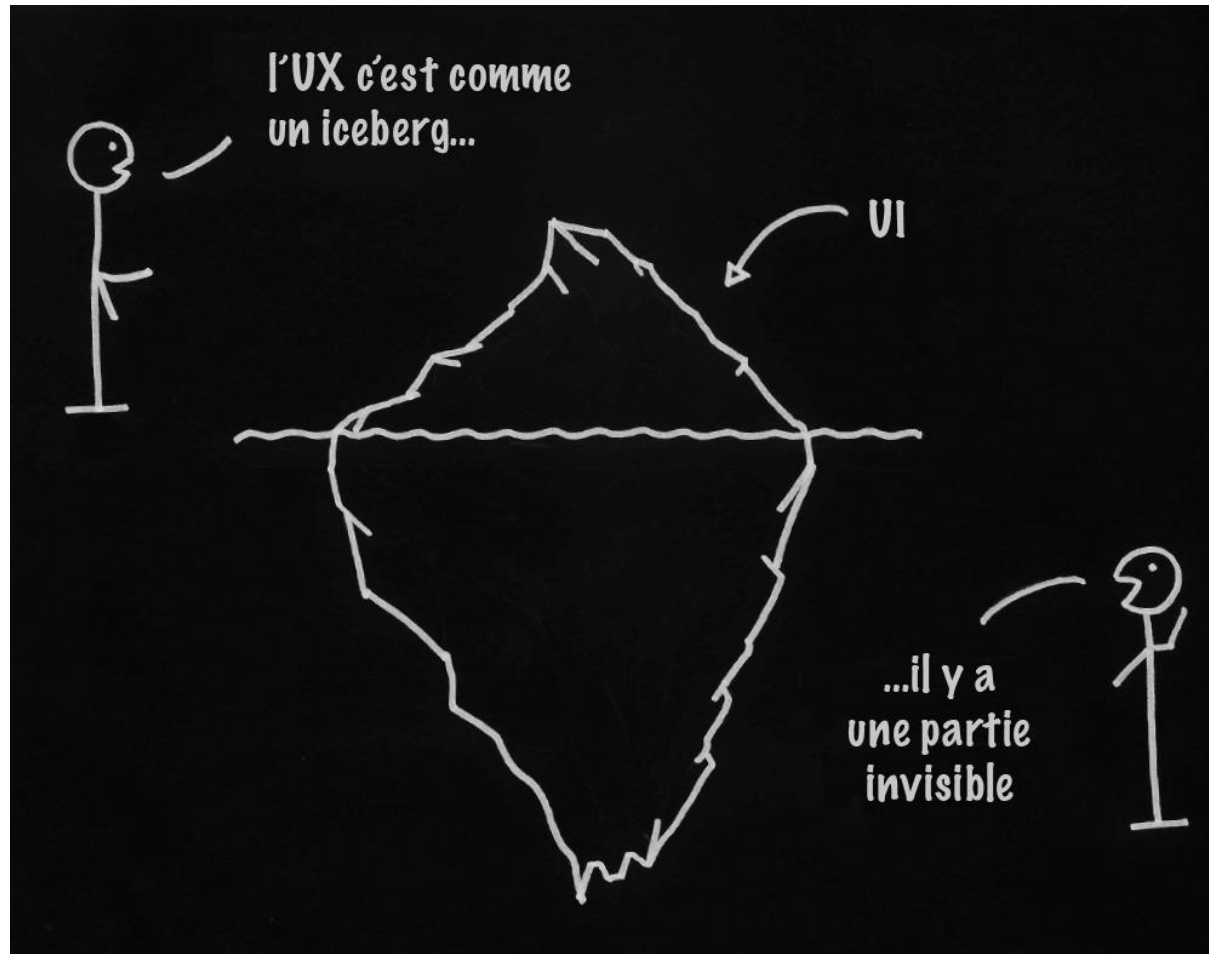
# Objectifs

- ▶ concevoir une interface agréable
  - Favoriser l'**engagement**, et donc trouver les outils pour y parvenir.
  - L'UI se centre davantage sur le **visuel** afin d'attirer le regard de l'utilisateur et de l'inciter à rester sur la page
  - L'UI facilitera ainsi la navigation (site ou app. Mobile)

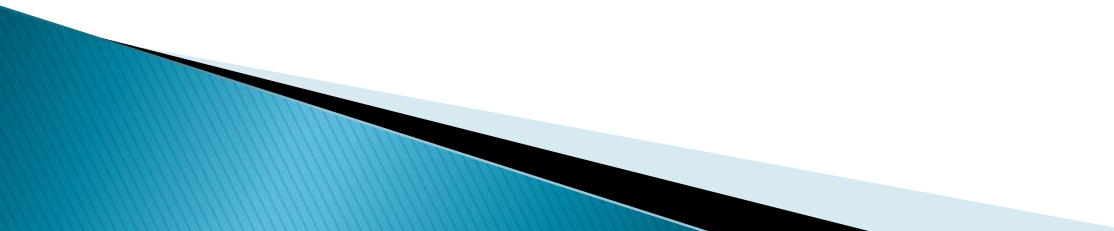
# Rôle de l'UI designer

- ▶ L'UI designer prend part aux discussions initiales avec **l'UX designer** et **le client** afin de déterminer les attentes de ce dernier, et ses objectifs de communication.
  - ▶ L'UI designer met en œuvre ses compétences techniques et sa créativité pour concevoir des maquettes graphiques
  - ▶ responsable de l'identité visuelle de son commanditaire et de l'aspect esthétique de l'interface
  - ▶ Il choisit notamment les couleurs, les caractères typographiques
- 

# UI et UX design



# LES OUTILS DE L'UX

- **Les personas**
  - **Les parcours utilisateurs**
  - **Les arborescences**
  - **Les wireframes**
  - **Les prototypes**
  - **Les tests utilisateurs**
- 

# Conclusion

- ▶ Les deux termes UX et UI, signifiant respectivement User Experience (expérience utilisateur) et User Interface (interface utilisateur), ont pour point commun d'avoir une approche user centric (centrée sur l'utilisateur).
- ▶ Ces deux métiers sont complémentaires et doivent travailler ensemble afin que toute l'approche centrée sur l'utilisateur soit cohérent et harmonieux