

Sommaire

1. Introduction
 2. UX, un terme
 3. UX, un métier
 4. l'UX, une méthode
 5. Conclusion
-

1. Introduction

Le vocabulaire

Out of the box

uberisation

Insights

LEAN management

Disruptif

innovant

burn-out

growth-hacking

“Mise en place
de l’agilité”

Kick-off

Design Thinking

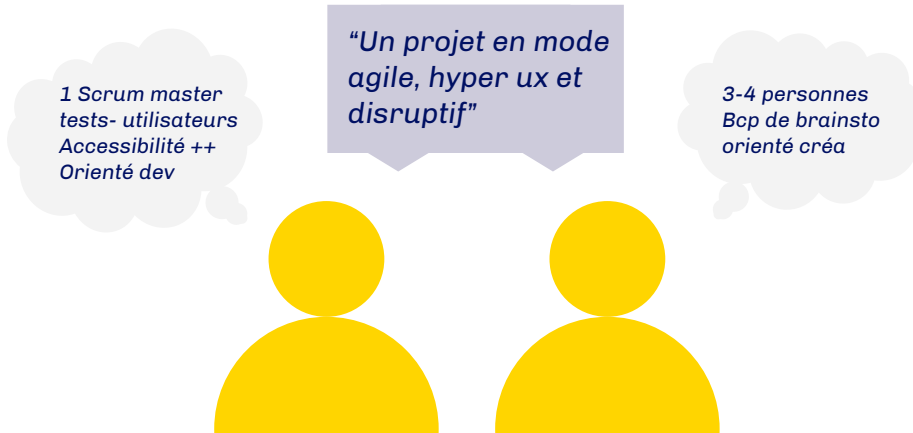
Chief officer

Leur point commun

Ce sont des termes souvent **mal définis**, qui englobent **plusieurs visions** différentes.

Conséquence

Les gens pensent parler de la même chose alors que ce n'est pas forcément le cas.



l'UX, dans le langage courant, c'est...

Une méthode, le
design thinking

Un métier, UX
Designer !

C'est l'appellation
d'une interface

L'expérience qu'on
a d'un produit

Le terme donné aux
wireframes

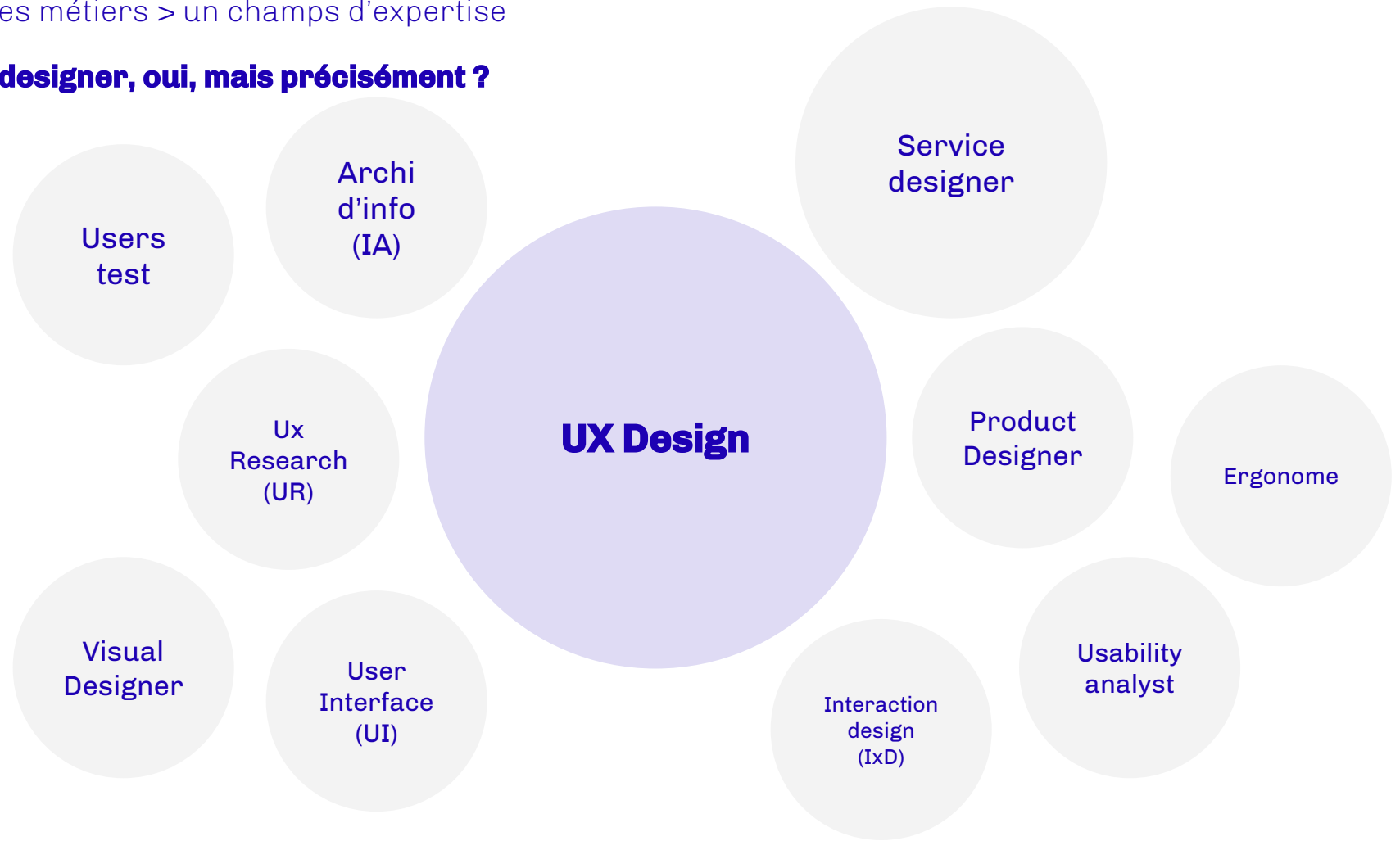
C'est le fait de parler
à ses utilisateurs

"l'UX de ce site est vraiment nulle"
...peut vouloir dire tout un tas de choses.

Un problème de conception, un besoin mal compris, un contenu difficile à trouver, un problème d'accessibilité de l'interface, un problème de performance (temps de chargement trop long, requêtes au serveur qui échouent), des informations mal sauvegardées, etc etc...

L'UX, des métiers > un champs d'expertise

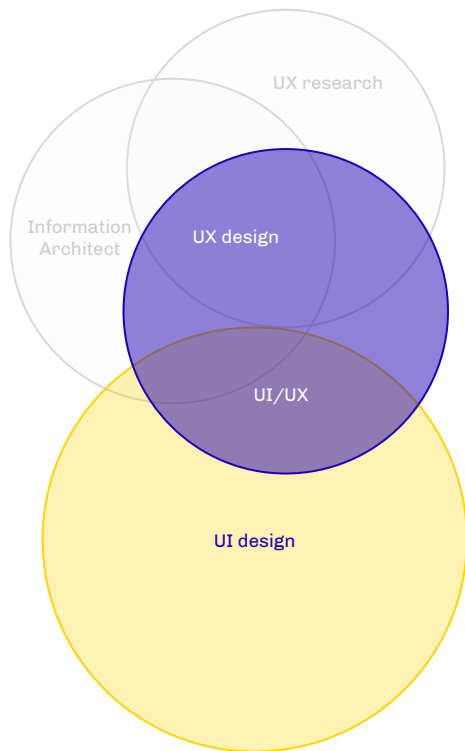
Un UX designer, oui, mais précisément ?



UX-UI Designer

En aval

En amont



C'est un terme qui revient beaucoup, c'est en fait un designer graphique qui est focalisé sur la qualité de l'interface d'un produit.

- Travaille en création graphique
- Prend en compte l'aspect produit
- Travaille sous forme de flows
- Peut utiliser/créer un kit UI
- Reprend souvent une charte graphique existante

Lean UX

Think - Make - Check

On réduit la phase de recherche et on part d'hypothèses

Leur point commun:
Mettre les **besoins utilisateurs**
au centre de la réflexion

Design Thinking

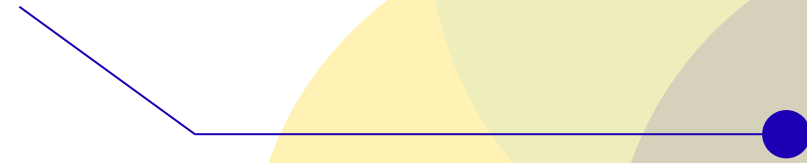
Observe - Define - Ideate - Prototype - Test - Implement

C'est une méthode complète, de la recherche en amont jusqu'à l'implémentation. Utilisable pour tout type d'innovation (ponts, vêtements, téléphone, etc)

User-Centric Design

Discover - Design - Develop - Check

C'est le cycle le plus courant dans la création de softwares/produits digitaux.



1

Ressources & budget

“Donnez-vous assez de temps et de ressources à vos équipes UX?”

S'ils ont besoin de 4 semaines pour creuser un problème important côté produit, allez-vous leur accorder?

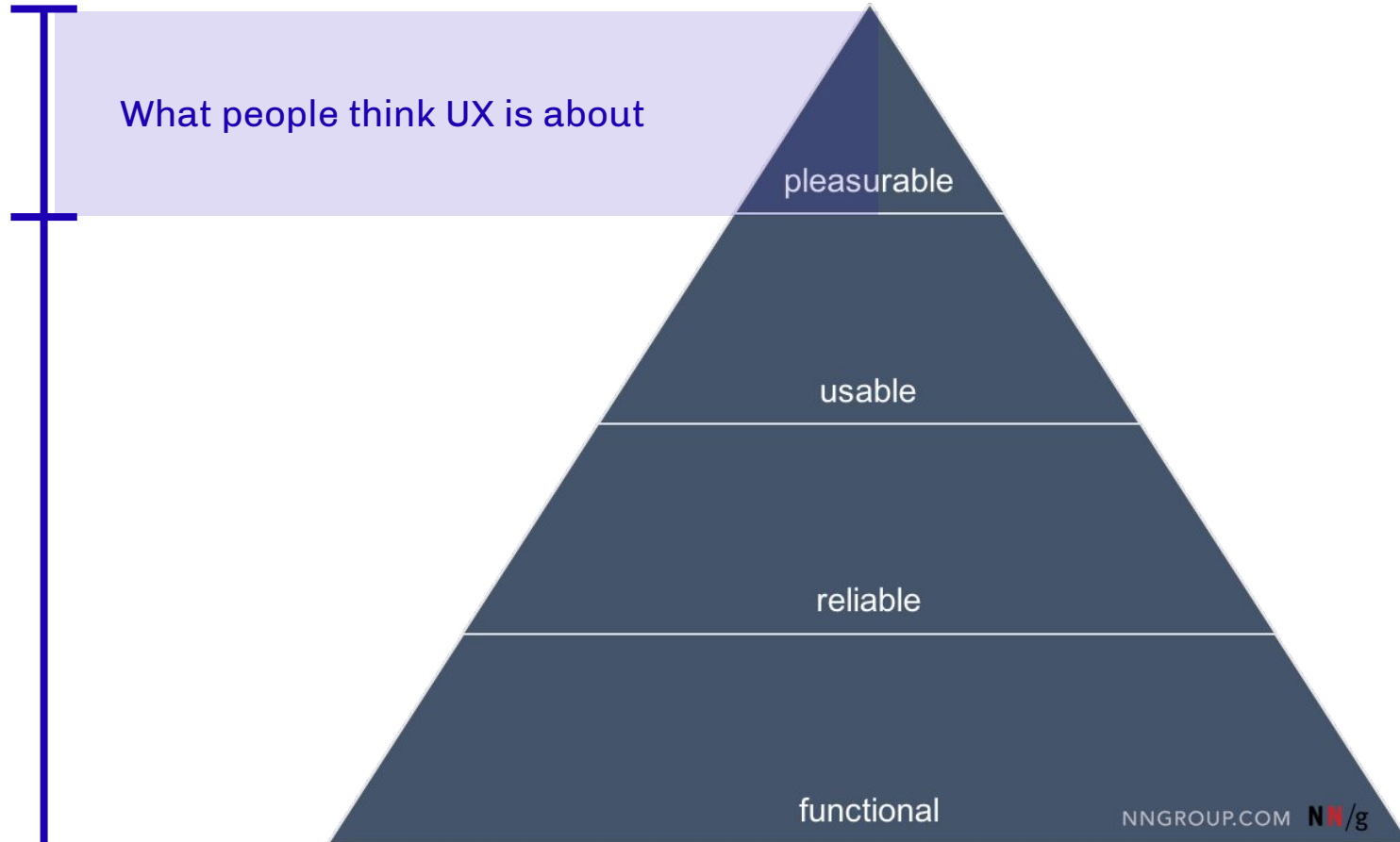
Ou êtes vous plutôt de ceux qui ont entendu que la recherche utilisateur consommait trop de temps et **coûtait trop cher**, et qu'ils suffit juste de faire quelques exercices de Design Thinking pour définir le problème ?

Si vos équipes n'ont pas assez de moyens, le Design thinking ne vous aidera pas et pourra se retourner contre vous.”

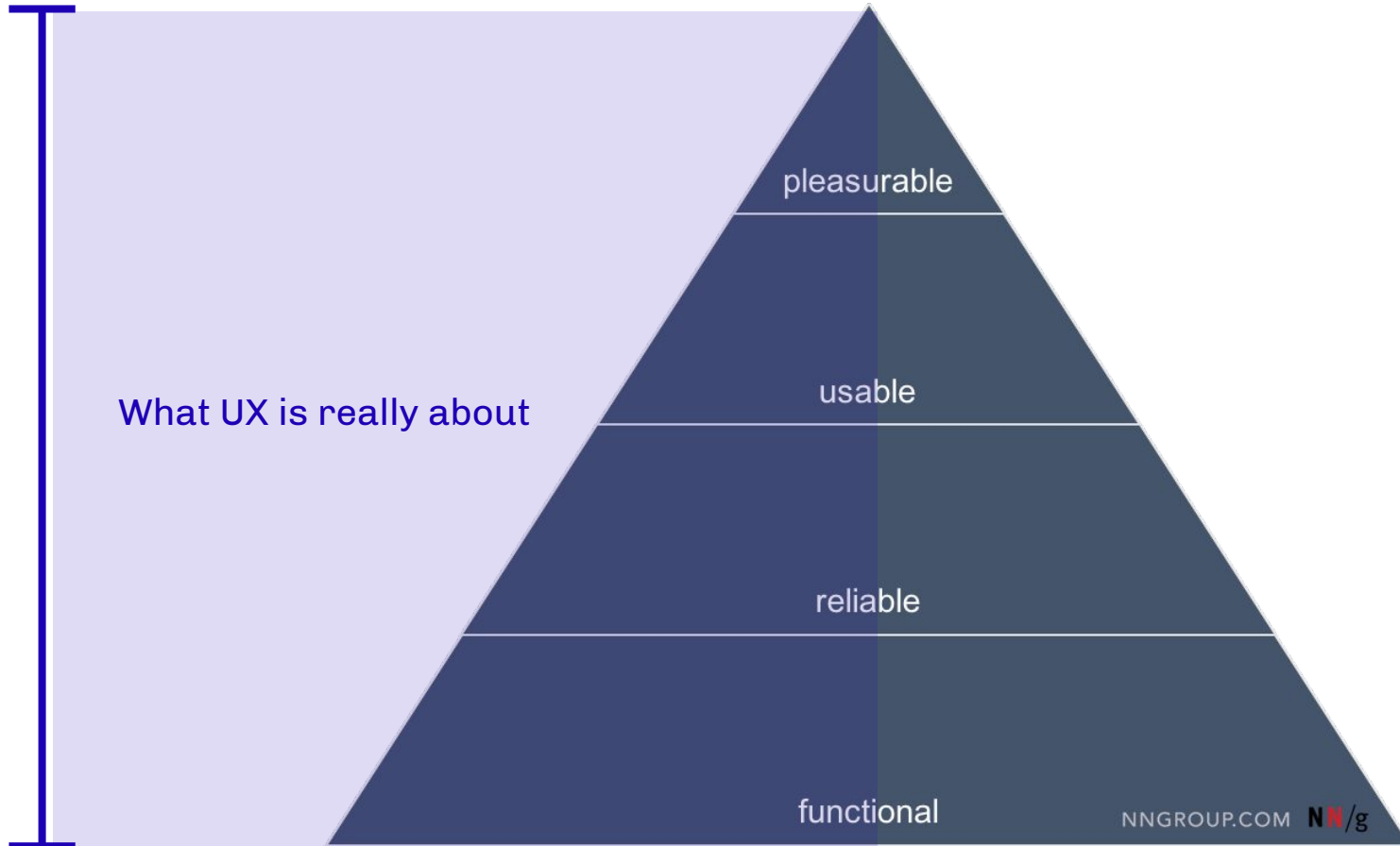
Quand quelqu'un **mentionne le mot UX**,
vous devez identifier si on parle :

- **D'attentes** (résultats d'un usage *"l'ux de ce produit"*)
- **D'un corps de métier** (*si oui, quelle compétences clés*)
- **De méthodologie** (*si oui, cadrer le besoin plus en détails*)

Aarron Walter's Hierarchy of User Needs



Aarron Walter's Hierarchy of User Needs





“Ruined by Design: How designers destroyed the world and what they can do to fix it”

Mike Monteiro

“The world is working exactly as designed. And it’s not working very well. Which means we need to do a better job of designing it. Design is a craft with an amazing amount of power. The power to choose. The power to influence. As designers, we need to see ourselves as gatekeepers of what we are bringing into the world, and what we choose not to bring into the world. Design is a craft with responsibility.

The responsibility to help create a better world for all.”

[Voir le site du livre](#)

**Vous souhaitez voir
le support en entier?**

Contactez-moi [à cette adresse](#)