

User experience focus utilisateur

↳ pour rendre un système ergonomique.

* Affordance : tout ce que je peux faire avec un système.

IT : touch, scroll, print, tapper, click

* Mapping : - relation action et réaction sur le système.

ex: volant, je tourne à gauche,
la voiture tourne à gauche.

- et faire un feedback

* Contraintes : sont les contraintes physique (carré dans un trou carré), sémantique (chariot tout le monde sait que c'est pour passer à la caisse), culture (feu rouge/vert), logique

* Causalité : c'est la conséquence d'un acte. (action : tourner volant)
cause : voiture tourner)

* Modèle conceptuel : comment un système fonctionne.

User centered design

- l'idée est de connaître l'utilisateur.

- Usabilité : comment j'utilise le système avec efficacité.

↳ but : safety

· Utility

· effectiveness

· efficiency

· Appeal

livre recommandé :

UX Book

User experience results from interaction

- Une bonne expérience utilisateur est basé sur 7 éléments :

1. utile
2. désirable
3. valorisante
4. accessible
5. crédible
6. utilisable
7. trouvable

Comment ?

1. Analyser
2. Designer
3. Implémenter
4. Evaluer