





# Développer une interface utilisateur pour l'iPhone



# Qui je suis

- Vous pouviez pas mieux tomber pour vous renseigner sur l'interface utilisateur : je suis utilisateur.
- Doctorant en sociologie à TELECOM ParisTech. Travail sur la conceptions des interfaces utilisateur.
- Développeur web et généralement bidouilleur quand j'ai le temps.
- Intrus ! Mais pas ignorant. Compilé l'expérience d'un peu tout le monde, avec mes recherches et mes idées.



# Qui je suis

Utilisateur,

- Vous pouviez pas mieux tomber pour vous renseigner sur l'interface utilisateur : je suis utilisateur.
- Doctorant en sociologie à TELECOM ParisTech. Travail sur la conceptions des interfaces utilisateur.
- Développeur web et généralement bidouilleur quand j'ai le temps.
- Intrus ! Mais pas ignorant. Compilé l'expérience d'un peu tout le monde, avec mes recherches et mes idées.



# Qui je suis

Utilisateur,

Chercheur (doctorant),

- Vous pouviez pas mieux tomber pour vous renseigner sur l'interface utilisateur : je suis utilisateur.
- Doctorant en sociologie à TELECOM ParisTech. Travail sur la conceptions des interfaces utilisateur.
- Développeur web et généralement bidouilleur quand j'ai le temps.
- Intrus ! Mais pas ignorant. Compilé l'expérience d'un peu tout le monde, avec mes recherches et mes idées.



# Qui je suis

Utilisateur,

Chercheur (doctorant),

Webdesigner,

- Vous pouviez pas mieux tomber pour vous renseigner sur l'interface utilisateur : je suis utilisateur.
- Doctorant en sociologie à TELECOM ParisTech. Travail sur la conceptions des interfaces utilisateur.
- Développeur web et généralement bidouilleur quand j'ai le temps.
- Intrus ! Mais pas ignorant. Compilé l'expérience d'un peu tout le monde, avec mes recherches et mes idées.



# Qui je suis

Utilisateur,

Chercheur (doctorant),

Webdesigner,

Pas développeur iPhone.

- Vous pouviez pas mieux tomber pour vous renseigner sur l'interface utilisateur : je suis utilisateur.
- Doctorant en sociologie à TELECOM ParisTech. Travail sur la conceptions des interfaces utilisateur.
- Développeur web et généralement bidouilleur quand j'ai le temps.
- Intrus ! Mais pas ignorant. Compilé l'expérience d'un peu tout le monde, avec mes recherches et mes idées.



Pour commencer,

**Une histoire qui  
fait peur**



Pour commencer,

**Une histoire qui  
fait peur**



**En juillet dernier, à quelques jours  
de la sortie des premières  
application natives, une application  
testée par la presse fait des  
remous dans la communauté des  
utilisateurs Mac.**



**En juillet dernier, à quelques jours  
de la sortie des premières  
application natives, une application  
testée par la presse fait des  
remous dans la communauté des  
utilisateurs Mac.**

[http://www.macworld.com/article/134706/2008/07/triplog\\_review.html](http://www.macworld.com/article/134706/2008/07/triplog_review.html)

<http://www.flickr.com/photos/gruber/2635257578/>



# TripLog/1040

Les goûts,  
les couleurs...

AT&T 4:53 PM

Today Yesterday Other Car #1

Distance:

Type:

Business

Charity

Medical

Other

Destination: Apple Cupertino

Purpose: Consulting

Frequent Trips:

Post Office (3.2)

FedEx (4.4)

Fry's Electronics (20.7)

Santa Clara Valley Audubon (6.7)

+ Edit

\$ Spent

Save Data Clear

Latest:

Date	Distance	Destination
6/18/08	20.7	Fry's Electronics
6/19/08	5.5	Dentist
6/20/08	3.2	Post Office

Je vous rassure, on ne va pas passer l'heure à casser du sucre sur les interfaces des autres.



**Mais surtout, Macworld, les seuls à avoir testé le logiciel, en font une critique plutôt négative. L'interface en question est postée sur Flickr par l'éditeur du très suivi site [daringfireball.net](http://daringfireball.net).**



**Mais surtout, Macworld, les seuls à avoir testé le logiciel, en font une critique plutôt négative. L'interface en question est postée sur Flickr par l'éditeur du très suivi site [daringfireball.net](http://daringfireball.net).**



**Les commentaires sont cinglants,  
parfois d'une violence rare.  
Le développeur intervient et répond  
avec presque autant d'arrogance  
que ses détracteurs.**

Et là, ça dégénère.



**Les commentaires sont cinglants,  
parfois d'une violence rare.  
Le développeur intervient et répond  
avec presque autant d'arrogance  
que ses détracteurs.**

Et là, ça dégénère.



**Le développeur se prévaut de son  
expérience sur les plate-formes  
Palm, et justifie son interface ainsi :  
tout faire en un seul écran.**

Le développeur se justifie.  
On verra plus tard que faire de sa proposition.



**Le développeur se prévaut de son  
expérience sur les plate-formes  
Palm, et justifie son interface ainsi :  
tout faire en un seul écran.**

Le développeur se justifie.  
On verra plus tard que faire de sa proposition.



**Mais au bout du compte, le développeur se retrouve avec une mauvaise réputation et une mauvaise relation à ses clients potentiels.**

Mais il y a des dégâts durables sur sa réputation, et sur ses affaires.  
Les commentaires laissés sur les pages de l'App Store sont en grande partie désagréables.



**Mais au bout du compte, le développeur se retrouve avec une mauvaise réputation et une mauvaise relation à ses clients potentiels.**

Mais il y a des dégâts durables sur sa réputation, et sur ses affaires.  
Les commentaires laissés sur les pages de l'App Store sont en grande partie désagréables.



Après tout, l'application marche. Elle fait ce qu'elle doit faire. Les fonctions sont là.

# Pourquoi ?

Pourquoi toute cette mauvaise presse ?

Pourquoi tant de haine ?

Le développeur a respecté la réglementation américain en ce qui concerne ce genre d'applications. Les fonctions sont là.



Après tout, l'application marche. Elle fait ce qu'elle doit faire. Les fonctions sont là.

# Pourquoi ?

Pourquoi toute cette mauvaise presse ?

Pourquoi tant de haine ?

Le développeur a respecté la réglementation américain en ce qui concerne ce genre d'applications. Les fonctions sont là.



AT&T 4:53 PM

Today Yesterday Other Car #1

Distance:

Type:

Business

Charity

Medical

Other

Destination: Apple Cupertino

Purpose: Consulting

Frequent Trips:

Post Office (3.2)

FedEx (4.4)

Fry's Electronics (20.7)

Santa Clara Valley Audubon (6.7)

\$ Spent

Save Data Clear

Latest:

Date	Distance	Destination
6/18/08	20.7	Fry's Electronics
6/19/08	5.5	Dentist
6/20/08	3.2	Post Office

# L'interface ?



# L'interface

- Très mauvaise première impression
- Mais bien plus grave : rien d'évident au premier regard



# L'interface

Les utilisateurs n'ont pas aimé.

- Très mauvaise première impression
- Mais bien plus grave : rien d'évident au premier regard



# L'interface

Les utilisateurs n'ont pas aimé.

Les utilisateurs n'ont pas compris.

- Très mauvaise première impression
- Mais bien plus grave : rien d'évident au premier regard



# Choc culturel

- Choc culturel entre le développeur, armé de principes, et les utilisateurs, particulièrement ceux issus du monde Mac.
- Mais surtout, incompréhension des les usages réels et quotidiens



# Choc culturel

Les principes du développeurs ne sont pas ceux de ses utilisateurs.

- Choc culturel entre le développeur, armé de principes, et les utilisateurs, particulièrement ceux issus du monde Mac.
- Mais surtout, incompréhension des les usages réels et quotidiens



# Choc culturel

Les principes du développeurs ne sont pas ceux de ses utilisateurs.

Le développeur ne s'est pas adapté à l'appareil.

- Choc culturel entre le développeur, armé de principes, et les utilisateurs, particulièrement ceux issus du monde Mac.
- Mais surtout, incompréhension des les usages réels et quotidiens



# Morale de l'histoire

- Stevens Creek a mis les fonctions avant tout
- A jugé avoir raison sur ses utilisateurs potentiels
- A sous-estimé l'importance du bouche à oreille et discussions en ligne



# Morale de l'histoire

Importance de l'interface,

- Stevens Creek a mis les fonctions avant tout
- A jugé avoir raison sur ses utilisateurs potentiels
- A sous-estimé l'importance du bouche à oreille et discussions en ligne



# Morale de l'histoire

Importance de l'interface,  
de la relation aux utilisateurs,

- Stevens Creek a mis les fonctions avant tout
- A jugé avoir raison sur ses utilisateurs potentiels
- A sous-estimé l'importance du bouche à oreille et discussions en ligne



# Morale de l'histoire

Importance de l'interface,  
de la relation aux utilisateurs,  
de la relation à la communauté  
(presse et sites).

- Stevens Creek a mis les fonctions avant tout
- A jugé avoir raison sur ses utilisateurs potentiels
- A sous-estimé l'importance du bouche à oreille et discussions en ligne



# Développer une interface utilisateur pour l'iPhone ?

Ça va plus loin que l'interface.  
On a parlé de culture, de relation, d'image.



# Développer une ~~interface~~ utilisateur pour l'iPhone ?

Ça va plus loin que l'interface.  
On a parlé de culture, de relation, d'image.



**Développer une expérience  
utilisateur pour l'iPhone.**



**Développer une expérience  
utilisateur pour l'iPhone.**



# Principes et astuces pour le développement d'une expérience utilisateur sur l'iPhone

Alors, on reprend.



# Grandes questions, grands principes

Comment on va s'y prendre



# Grandes questions, grands principes

Comment on va s'y prendre



Questions et principes

# L'iPhone n'est pas un ordinateur

On va commencer par mettre les questions les plus théoriques derrière nous.



Questions et principes

# L'iPhone n'est pas un ordinateur

On va commencer par mettre les questions les plus théoriques derrière nous.



Questions et principes

# **Il faut commencer par les interactions**

Puis voir le déroulement général d'un travail de développement.



Questions et principes

# **Il faut commencer par les interactions**

Puis voir le déroulement général d'un travail de développement.



Questions et principes

# **Il faut respecter les règles**

Ensuite, le gros du travail : les règles d'utilisabilité, et les guidelines. Il y a une grande tradition de ça sur les plate-formes Apple.



Questions et principes

# **Il faut respecter les règles**

Ensuite, le gros du travail : les règles d'utilisabilité, et les guidelines. Il y a une grande tradition de ça sur les plate-formes Apple.



Questions et principes

# Il faut respecter les règles

Ne réinventez pas tout

Ensuite, le gros du travail : les règles d'utilisabilité, et les guidelines. Il y a une grande tradition de ça sur les plate-formes Apple.



Questions et principes

# **Il faut inventer**

Ne respectez pas toutes les règles

Et l'exact contraire du principe précédent.



Questions et principes

# Il faut inventer

Ne respectez pas toutes les règles

Et l'exact contraire du principe précédent.



Questions et principes

# Le design ne se limite pas à l'interface

Les autres dimensions de l'expérience utilisateur. Ne se limite pas à l'interface.



Questions et principes

# Le design ne se limite pas à l'interface

Les autres dimensions de l'expérience utilisateur. Ne se limite pas à l'interface.



**Les liens et les diapos seront  
bientôt sur mon site  
<http://meidosem.com>.**

Tout du long : exemples d'apps existantes, et témoignages de développeurs.  
Règle : pas de règle absolue.  
Sur le site : les diapos, et un espace pour les commentaires et les suggestions. Et (c'est tout neuf), l'avancement de mon travail...



**Les liens et les diapos seront  
bientôt sur mon site  
<http://meidosem.com>.**

Tout du long : exemples d'apps existantes, et témoignages de développeurs.  
Règle : pas de règle absolue.  
Sur le site : les diapos, et un espace pour les commentaires et les suggestions. Et (c'est tout neuf), l'avancement de mon travail...



**Spécificité de l'iPhone** ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ Innover  
▶ Autour de l'interface



**Spécificité de l'iPhone** ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ Innover  
▶ Autour de l'interface



**L'iPhone n'est pas  
un ordinateur**



**L'iPhone n'est pas  
un ordinateur**



(pour le développeur, si, c'est un ordinateur)

# Comment ça !



(pour le développeur, si, c'est un ordinateur)

# Comment ça !



# Pas pour l'utilisateur

- Pour le développeur oui, mais pas pour l'utilisateur.
- Il y a des abstractions, sur l'ordinateur, qui facilitent la manipulation et l'échange des données.



# Pas pour l'utilisateur

L'ordinateur permet la manipulation abstraite de données, quel que soit leur type.

- Pour le développeur oui, mais pas pour l'utilisateur.
- Il y a des abstractions, sur l'ordinateur, qui facilitent la manipulation et l'échange des données.



# Pas pour l'utilisateur

L'ordinateur permet la manipulation abstraite de données, quel que soit leur type.

*Fichiers*

- Pour le développeur oui, mais pas pour l'utilisateur.
- Il y a des abstractions, sur l'ordinateur, qui facilitent la manipulation et l'échange des données.



# Pas pour l'utilisateur

L'ordinateur permet la manipulation abstraite de données, quel que soit leur type.

*Fichiers*

*Presse-papier*

- Pour le développeur oui, mais pas pour l'utilisateur.
- Il y a des abstractions, sur l'ordinateur, qui facilitent la manipulation et l'échange des données.



# Pas de ça sur l'iPhone

L'iPhone est un appareil mobile. Utilisation différente d'un ordinateur. C'est une des raisons de son succès et de sa facilité.



# Pas de ça sur l'iPhone

L'utilisateur perçoit toutes les données  
comme des objets concrets.

L'iPhone est un appareil mobile. Utilisation différente d'un ordinateur. C'est une des raisons de son succès et de sa facilité.



# Pas de ça sur l'iPhone

L'utilisateur perçoit toutes les données  
comme des objets concrets.

Il n'envoie pas un fichier en pièce jointe  
mais une photo.

L'iPhone est un appareil mobile. Utilisation différente d'un ordinateur. C'est une des raisons de son succès et de sa facilité.



La communication entre les applications passe par des ponts spécifiques.



Il n'y a pas de dialogue pour aller chercher les fichiers sur le disque. Les options 2 et 4 sont des ponts à sens unique : on n'accède à ces fonctionnalités que depuis cette feuille.



**Le système de l'iPhone est centré  
sur les tâches, pas sur les données.**



**Le système de l'iPhone est centré  
sur les tâches, pas sur les données.**



# Tout ce qui est technique est caché

- Caché est même un abus de langage : du point de vue de l'interface, ça n'existe pas.
- Ça n'est pas que l'informatique qui est caché (ce qui vient de l'ordi). C'est aussi toute la technique qui vient du téléphone.



# Tout ce qui est technique est caché

L'emplacement des photos.

- Caché est même un abus de langage : du point de vue de l'interface, ça n'existe pas.
- Ça n'est pas que l'informatique qui est caché (ce qui vient de l'ordi). C'est aussi toute la technique qui vient du téléphone.



# Tout ce qui est technique est caché

L'emplacement des photos.

L'exportation des données personnelles, comme les appels ou les SMS.

- Caché est même un abus de langage : du point de vue de l'interface, ça n'existe pas.
- Ça n'est pas que l'informatique qui est caché (ce qui vient de l'ordi). C'est aussi toute la technique qui vient du téléphone.



# Tout ce qui est technique est caché

L'emplacement des photos.

L'exportation des données personnelles, comme les appels ou les SMS.

En combien de messages un SMS va-t-il être envoyé ?

- Caché est même un abus de langage : du point de vue de l'interface, ça n'existe pas.
- Ça n'est pas que l'informatique qui est caché (ce qui vient de l'ordi). C'est aussi toute la technique qui vient du téléphone.



**Qu'est-ce que ça  
change ?**



**Qu'est-ce que ça  
change ?**



# Les utilisateurs préfèrent

- Utiliser le téléphone ne demande pas de gros effort mental d'adaptation
- Utiliser le téléphone se passe dans la continuité des autres activités quotidiennes



# Les utilisateurs préfèrent

On peut utiliser le téléphone sans s'interrompre pour réfléchir à son fonctionnement.

- Utiliser le téléphone ne demande pas de gros effort mental d'adaptation
- Utiliser le téléphone se passe dans la continuité des autres activités quotidiennes



# C'est dur à reproduire

- Il faut s'intégrer dans l'activité de l'utilisateur, dans son travail.
- Ça demande de faire des choix.



# C'est dur à reproduire

Les développeurs *desktop* doivent acquérir de nouvelles habitudes.

- Il faut s'intégrer dans l'activité de l'utilisateur, dans son travail.
- Ça demande de faire des choix.



# C'est dur à reproduire

Les développeurs *desktop* doivent acquérir de nouvelles habitudes.

L'application doit pouvoir fonctionner dès qu'on l'allume, sans réglages particuliers.

- Il faut s'intégrer dans l'activité de l'utilisateur, dans son travail.
- Ça demande de faire des choix.



# C'est dur à reproduire

Les développeurs *desktop* doivent acquérir de nouvelles habitudes.

L'application doit pouvoir fonctionner dès qu'on l'allume, sans réglages particuliers.

« Vais-je me servir de cette fonction en me baladant dans la rue ou en patientant dans les embouteillages ? » — Craig Hockenberry

<http://furbo.org/2008/02/11/so-youre-going-to-write-an-iphone-app/>

- Il faut s'intégrer dans l'activité de l'utilisateur, dans son travail.
- Ça demande de faire des choix.



**Allez au plus simple**



# Allez au plus simple

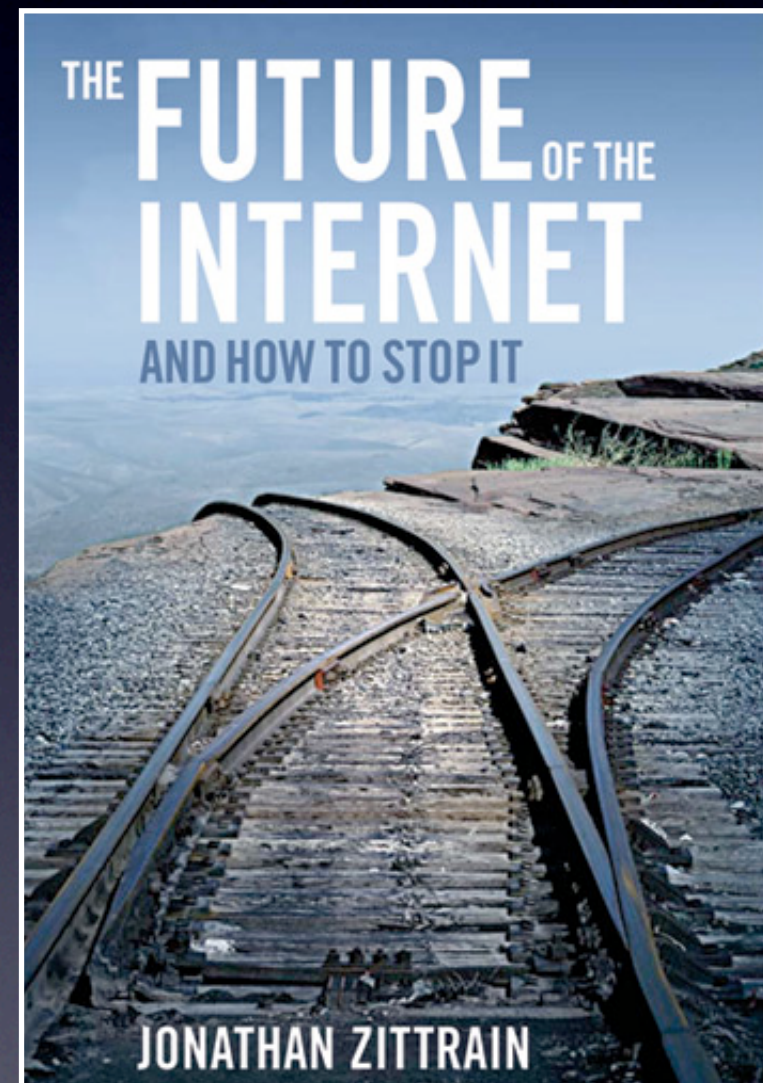
« Trouvez le minimum absolu dont vous avez besoin pour réaliser votre idée, contentez-vous en, et peaufinez-en à mort l'expérience. » — John Gruber

[http://daringfireball.net/2008/11/iphone\\_likeness](http://daringfireball.net/2008/11/iphone_likeness)



# Politiquement, c'est mal

Le fonctionnement de l'appareil s'impose aux utilisateurs, qui ne peuvent pas directement le modifier.

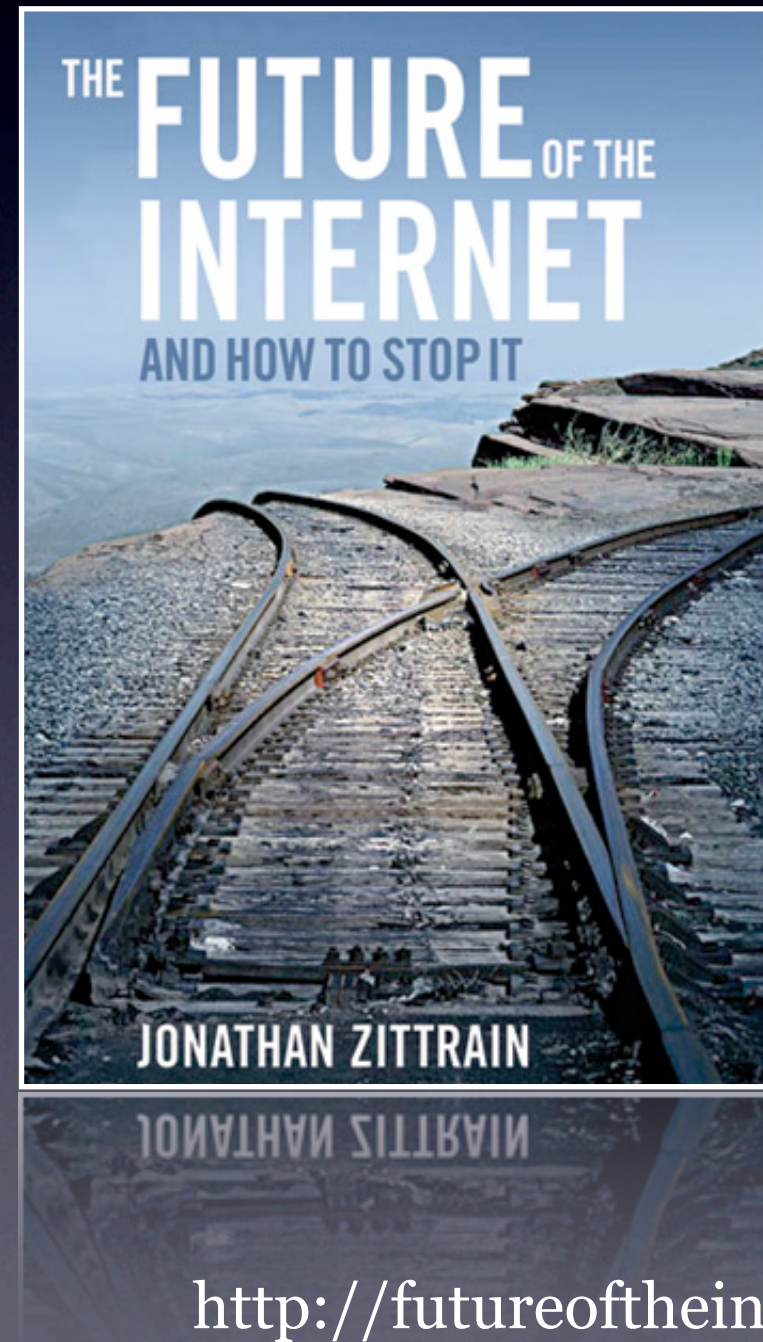


- Thèse de Zittrain : l'iPhone n'est pas une technologie générative. C'est une appliance, quasiment un appareil ménager, que l'utilisateur ne peut pas étendre de lui-même (il est limité à ce qu'Apple lui propose).
- C'est le contraire du PC.
- Ça va se répandre.



# Politiquement, c'est mal

Le fonctionnement de l'appareil s'impose aux utilisateurs, qui ne peuvent pas directement le modifier.



<http://futureoftheinternet.org/>

- Thèse de Zittrain : l'iPhone n'est pas une technologie générative. C'est une appliance, quasiment un appareil ménager, que l'utilisateur ne peut pas étendre de lui-même (il est limité à ce qu'Apple lui propose).
- C'est le contraire du PC.
- Ça va se répandre.



Spécificité de l'iPhone ▶ **Design & développement** ▶ Guidelines ▶  
Innover ▶ Autour de l'interface



Spécificité de l'iPhone ▶ **Design & développement** ▶ Guidelines ▶  
Innover ▶ Autour de l'interface



« Une application, c'est un ensemble de détails »

– Wil Shipley

# La méthode de travail

Shipley : développeur Mac et iPhone.



« Une application, c'est un ensemble de détails »

– Wil Shipley

# La méthode de travail

Shipley : développeur Mac et iPhone.



# L'interaction en premier

Pour la plupart des applications, ce qui fait leur principal intérêt, ce ne sont pas les fonctionnalités. Leur différence est dans l'exécution : est-ce que c'est adapté à l'iPhone ?



# L'interaction en premier

Qu'est-ce qui fait la différence ?

Pour la plupart des applications, ce qui fait leur principal intérêt, ce ne sont pas les fonctionnalités. Leur différence est dans l'exécution : est-ce que c'est adapté à l'iPhone ?



# L'interaction en premier

Qu'est-ce qui fait la différence ?

Pouvoir s'en servir.

Pour la plupart des applications, ce qui fait leur principal intérêt, ce ne sont pas les fonctionnalités. Leur différence est dans l'exécution : est-ce que c'est adapté à l'iPhone ?



# Trois choses

---

L'interaction vient en premier  
(Eventuellement avec les graphismes)

Il faut penser au code après

– Deux processus possibles. En tous les cas, ce sont les interactions qui viennent en premier.



# Trois choses

Le code.

---

L'interaction vient en premier  
(Eventuellement avec les graphismes)

Il faut penser au code après

– Deux processus possibles. En tous les cas, ce sont les interactions qui viennent en premier.



# Trois choses

Le code.

Les graphismes.

---

L'interaction vient en premier  
(Eventuellement avec les graphismes)  
Il faut penser au code après

- Deux processus possibles. En tous les cas, ce sont les interactions qui viennent en premier.



# Trois choses

Le code.

Les graphismes.

Les interactions.

---

L'interaction vient en premier  
(Eventuellement avec les graphismes)

Il faut penser au code après

– Deux processus possibles. En tous les cas, ce sont les interactions qui viennent en premier.

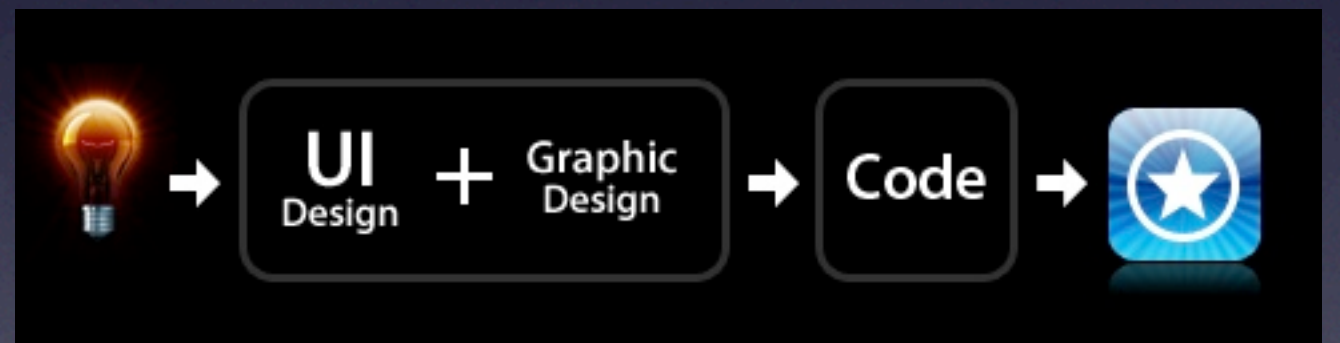
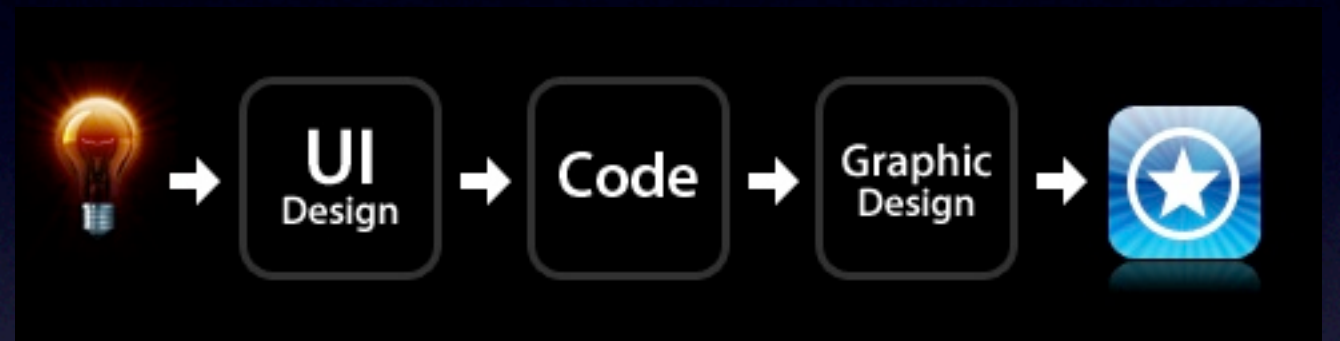


# Trois choses

Le code.

Les graphismes.

Les interactions.



<http://www.taptaptap.com/blog/the-design-session/>

---

L'interaction vient en premier  
(Eventuellement avec les graphismes)

Il faut penser au code après

– Deux processus possibles. En tous les cas, ce sont les interactions qui viennent en premier.



**« Sans le faire exprès, quelqu'un m'a aidé en me décrivant ainsi la nature de son travail : "Programmer les fonctionnalités principales, c'est facile. Ça ne prend que quelques semaines. Ce qui est vraiment dur, et qui prend vraiment du temps, c'est de trouver le principe de l'interface". » — Victoria Wang**

Réflexion d'une designer et développeur Mac.



**« Sans le faire exprès, quelqu'un m'a aidé en me décrivant ainsi la nature de son travail : "Programmer les fonctionnalités principales, c'est facile. Ça ne prend que quelques semaines. Ce qui est vraiment dur, et qui prend vraiment du temps, c'est de trouver le principe de l'interface". » — Victoria Wang**

[http://violasong.com/blog/2007/10/beautiful\\_code\\_and\\_beautiful\\_software.php](http://violasong.com/blog/2007/10/beautiful_code_and_beautiful_software.php)

Réflexion d'une designer et développeur Mac.



**Ça ne veut pas dire qu'on ne puisse pas faire tout en même temps, au contraire : pour tester l'interface, il faut travailler le code en même temps. Mais la logique de fonctionnement vient le plus souvent de l'interface.**

A l'inverse de l'attitude très geek de concevoir l'interface comme un front-end pour des programmes en ligne de commande.



**Ça ne veut pas dire qu'on ne puisse pas faire tout en même temps, au contraire : pour tester l'interface, il faut travailler le code en même temps. Mais la logique de fonctionnement vient le plus souvent de l'interface.**

A l'inverse de l'attitude très geek de concevoir l'interface comme un front-end pour des programmes en ligne de commande.



Exemple : la conception de Things.

# Planifier

Comment s'y prendre ?



Exemple : la conception de Things.

# Planifier

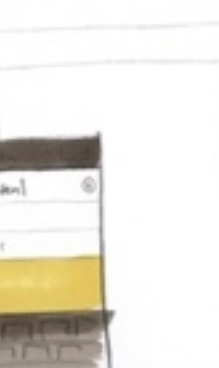
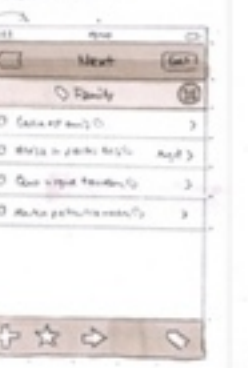
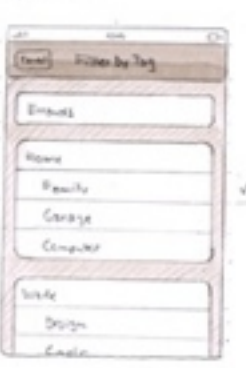
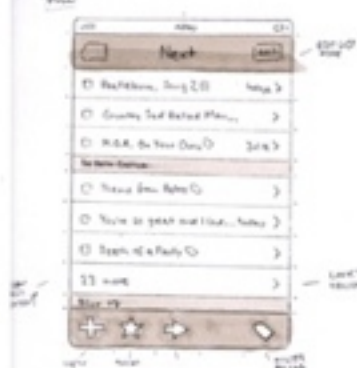
Comment s'y prendre ?





- Papier
- Schémas à l'échelle
- Flèches

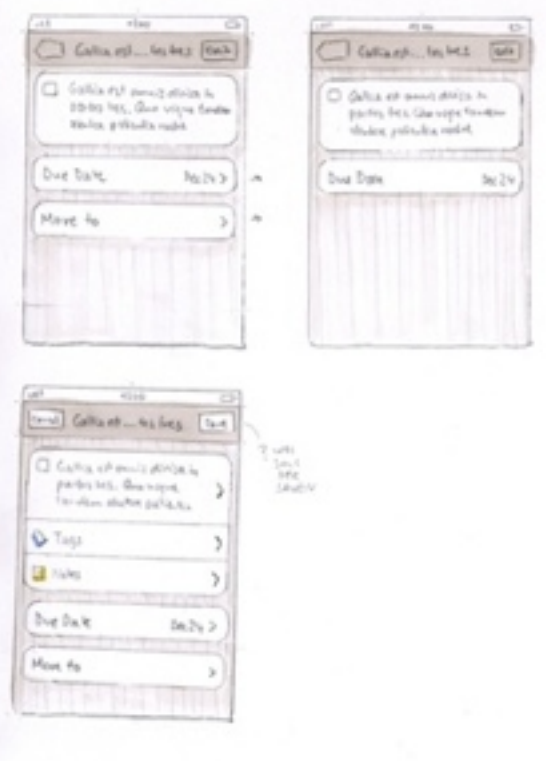




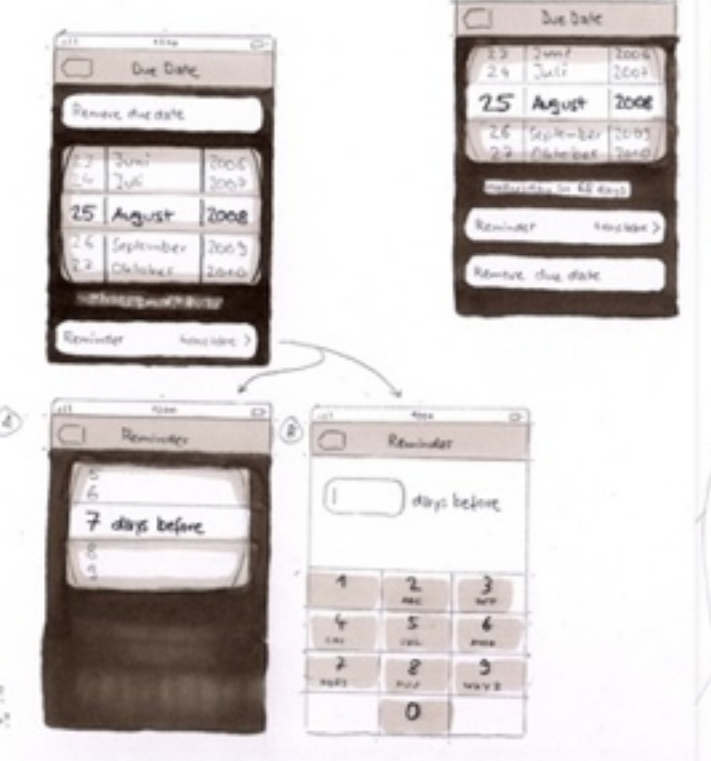
TAB-BAR SOLUTION



EDIT MODE



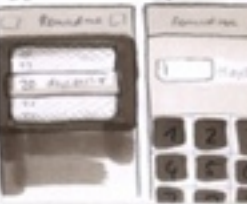
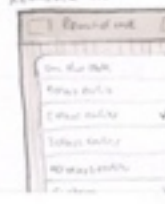
DUE DATE



Simple Calendar



Short Calendar



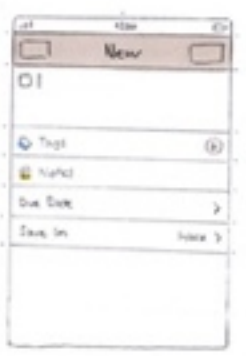
SCHEDULED



MANAGING TAGS



EDIT / NEW





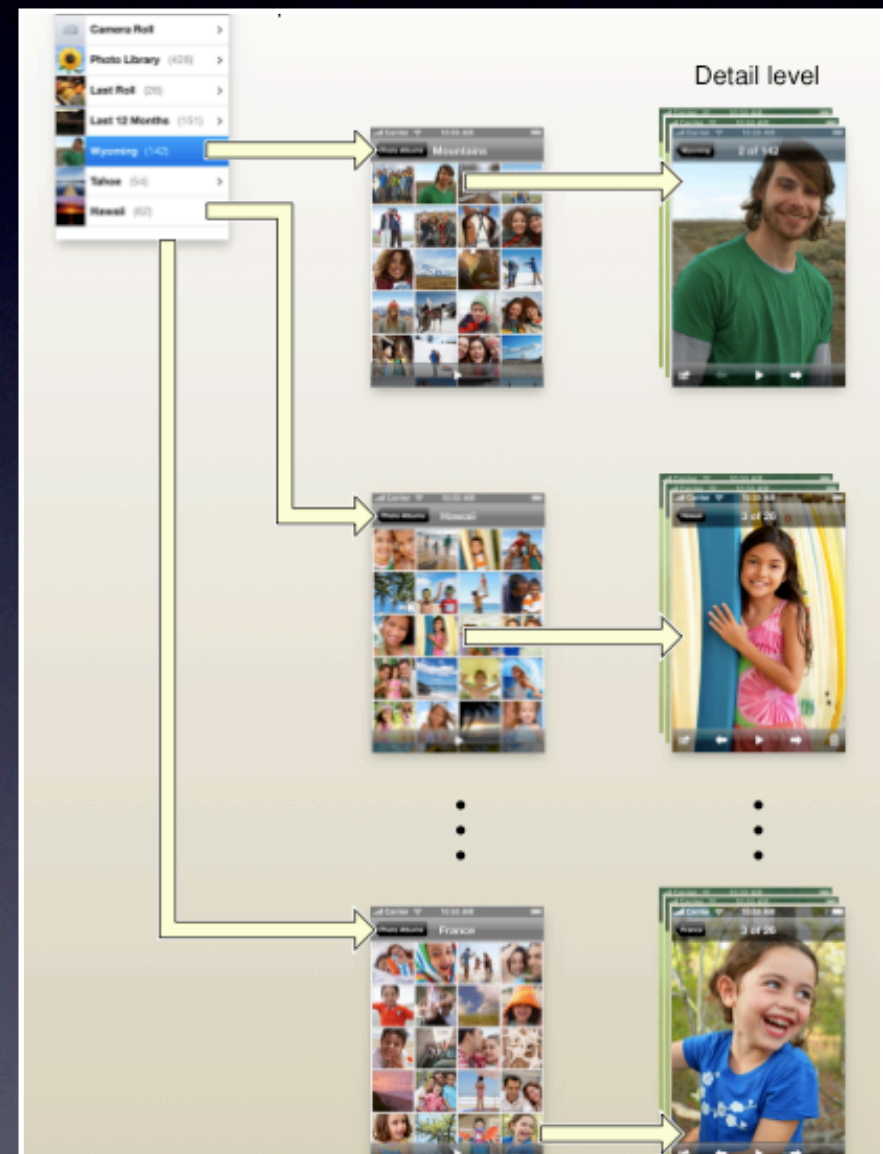
# Quel type d'application

- Première décision
- Cf. terminologie d'Apple
- Productivity : organigramme
- Utilitaire : (structure plate, ou presque. penser à des widgets)
- Immersion : pas que des jeux.



# Quel type d'application

Travail (productivity)



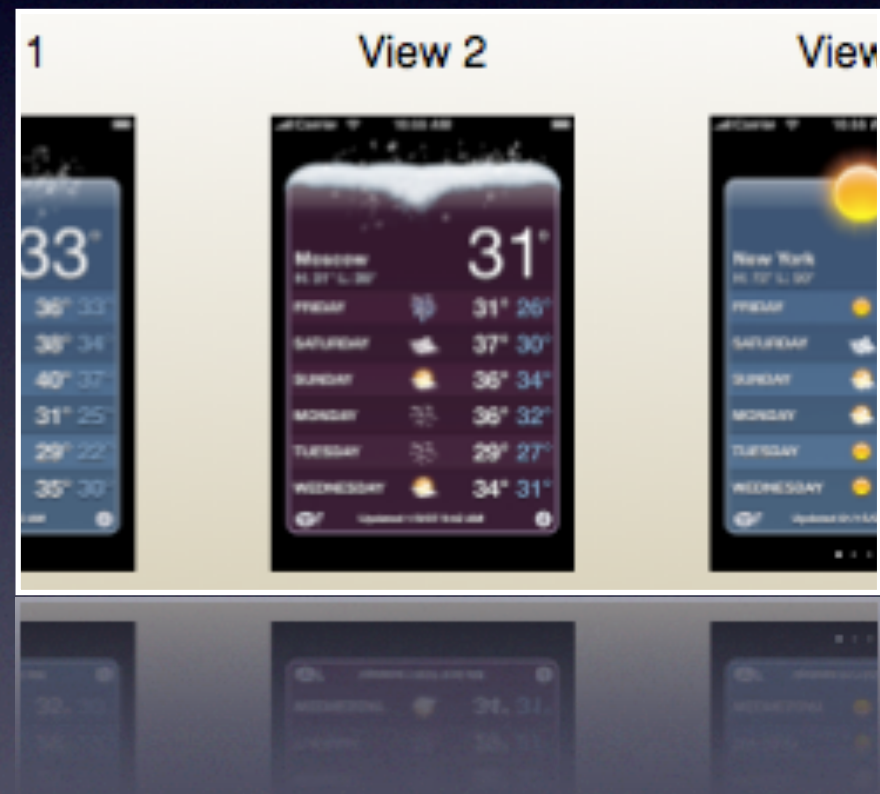
- Première décision
- Cf. terminologie d'Apple
- Productivity : organigramme
- Utilitaire : (structure plate, ou presque. penser à des widgets)
- Immersion : pas que des jeux.



# Quel type d'application

Travail (productivity)

Utilitaire



- Première décision
- Cf. terminologie d'Apple
- Productivity : organigramme
- Utilitaire : (structure plate, ou presque. penser à des widgets)
- Immersion : pas que des jeux.

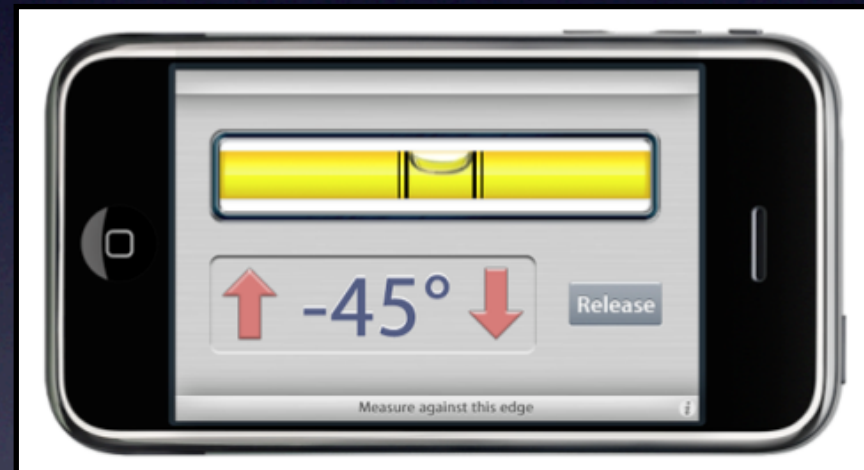


# Quel type d'application

Travail (productivity)

Utilitaire

Immersion



- Première décision
- Cf. terminologie d'Apple
- Productivity : organigramme
- Utilitaire : (structure plate, ou presque. penser à des widgets)
- Immersion : pas que des jeux.



# Quel type d'application

Travail (productivity)

Utilitaire

Immersion

- Première décision
- Cf. terminologie d'Apple
- Productivity : organigramme
- Utilitaire : (structure plate, ou presque. penser à des widgets)
- Immersion : pas que des jeux.



**Toutes les applications – et même  
celles d'Apple – ne rentrent pas  
dans ce distingo et mélangent les  
approches.**

Ne soyez pas dogmatique.



**Toutes les applications – et même  
celles d'Apple – ne rentrent pas  
dans ce distingo et mélangent les  
approches.**

Ne soyez pas dogmatique.



**Conseil : décrire l'application par écrit, simplement, mais en étant précis sur l'approche retenue.**

On va prendre un exemple.



**Conseil : décrire l'application par écrit, simplement, mais en étant précis sur l'approche retenue.**

On va prendre un exemple.



# Exemple : Pennies

– Progressivement



# Exemple : Pennies

Dépenses.

– Progressivement



# Exemple : Pennies

Dépenses.

Application pour noter ses dépenses.



# Exemple : Pennies

Dépenses.

Application pour noter ses dépenses.

Application pour noter ses dépenses et les regrouper par catégories.



# Exemple : Pennies

Dépenses.

Application pour noter ses dépenses.

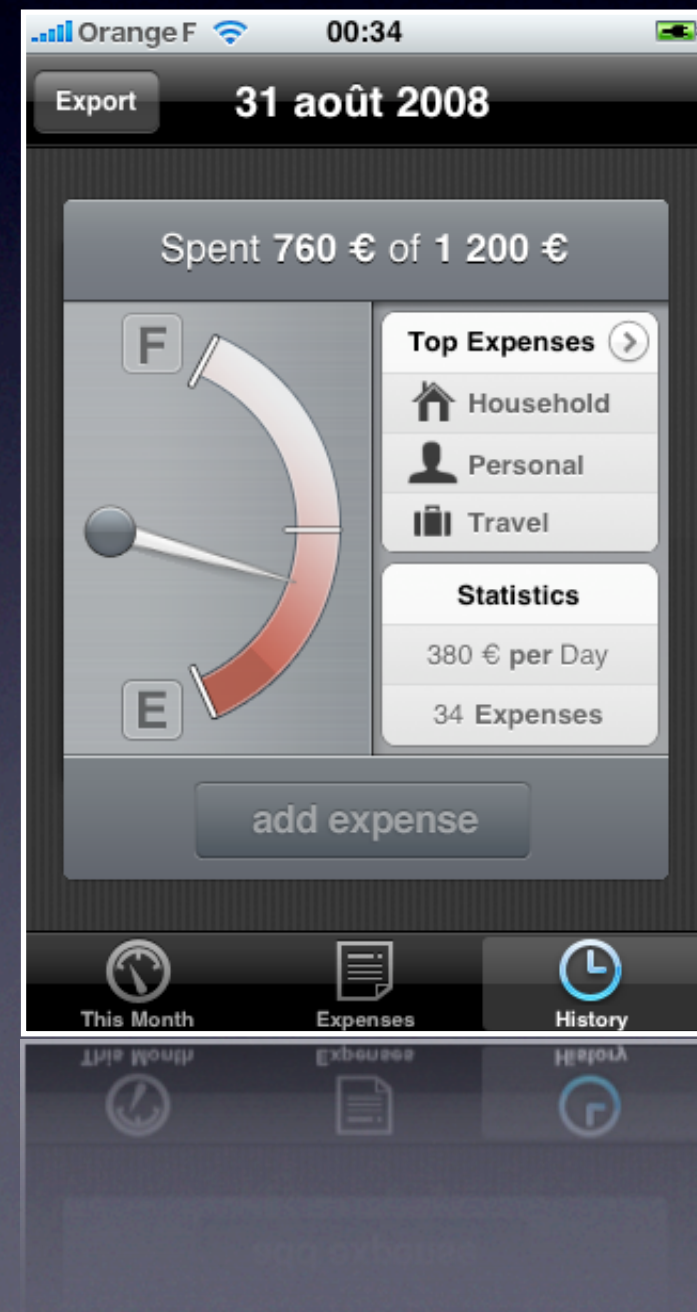
Application pour noter ses dépenses et les regrouper par catégories.

Application pour noter et catégoriser ses dépenses dans le cadre de son budget.



# Mille façons de résoudre un problème

Austin Sarner a choisi une approche : décompter les sous d'un budget mensuel.



Il y a mille façons de faire une application de dépenses / de comptes.



# Déterminer le centre de l'application

- le centre de l'application a changé
- de : noter des dépenses
- à : vérifier où l'on en est sur son budget



# Déterminer le centre de l'application

Passé de l'action à son contexte.

- le centre de l'application a changé
- de : noter des dépenses
- à : vérifier où l'on en est sur son budget



# Déterminer le centre de l'application

Passé de l'action à son contexte.

Passé d'une fonctionnalité du produit à une activité de l'utilisateur.

- le centre de l'application a changé
- de : noter des dépenses
- à : vérifier où l'on en est sur son budget



# Déterminer le centre de l'application

Passé de l'action à son contexte.

Passé d'une fonctionnalité du produit à une activité de l'utilisateur.

Le développeur a donné une personnalité à son application, et un ordre à son interface.

- le centre de l'application a changé
- de : noter des dépenses
- à : vérifier où l'on en est sur son budget



**La description permet d'identifier  
les différents « écrans » requis.**

Comme on va le voir, il n'y a pas de règle précise. Trop, et l'utilisateur se perd, pas assez, et, comme dans TripLog/1040, le principe de l'application se perd.



**La description permet d'identifier  
les différents « écrans » requis.**

Comme on va le voir, il n'y a pas de règle précise. Trop, et l'utilisateur se perd, pas assez, et, comme dans TripLog/1040, le principe de l'application se perd.



# Découper l'interface suivant l'activité

- Découper l'interface suivant la structure de l'activité de l'utilisateur
- C'était le principe adopté par le développeur : on a besoin de vérifier en un coup d'œil si on a bien tout rentré la veille, on a besoin de s'en servir tout de suite.
- Mais on n'est pas à un bouton près pour autant.



# Découper l'interface suivant l'activité

*TripLog.* Séparer la liste des les trajets précédents de l'ajout de nouveaux.

- Découper l'interface suivant la structure de l'activité de l'utilisateur
- C'était le principe adopté par le développeur : on a besoin de vérifier en un coup d'œil si on a bien tout rentré la veille, on a besoin de s'en servir tout de suite.
- Mais on n'est pas à un bouton près pour autant.



# Découper l'interface suivant l'activité

*TripLog.* Séparer la liste des les trajets précédents de l'ajout de nouveaux.

Un écran principal, avec un bilan sous forme de liste.

- Découper l'interface suivant la structure de l'activité de l'utilisateur
- C'était le principe adopté par le développeur : on a besoin de vérifier en un coup d'œil si on a bien tout rentré la veille, on a besoin de s'en servir tout de suite.
- Mais on n'est pas à un bouton près pour autant.



# Découper l'interface suivant l'activité

*TripLog.* Séparer la liste des les trajets précédents de l'ajout de nouveaux.

Un écran principal, avec un bilan sous forme de liste.

Une « feuille » permettant d'ajouter de nouvelles valeurs.

- Découper l'interface suivant la structure de l'activité de l'utilisateur
- C'était le principe adopté par le développeur : on a besoin de vérifier en un coup d'œil si on a bien tout rentré la veille, on a besoin de s'en servir tout de suite.
- Mais on n'est pas à un bouton près pour autant.



# Donner une logique aux transitions

- Appli Photos : souvenez-vous du schéma : il a trois modes : albums, planches, photo, mais pas une barre d'onglets pour passer de l'un à l'autre.
- Les utilisateurs n'ont pas à se mettre dans la tête du développeur. Ils n'ont qu'à manipuler des objets et des notions dont ils ont l'habitude.



# Donner une logique aux transitions

Ce sont les données elles-mêmes qui permettent de changer de mode.

- Appli Photos : souvenez-vous du schéma : il a trois modes : albums, planches, photo, mais pas une barre d'onglets pour passer de l'un à l'autre.
- Les utilisateurs n'ont pas à se mettre dans la tête du développeur. Ils n'ont qu'à manipuler des objets et des notions dont ils ont l'habitude.



# Donner une logique aux transitions

Ce sont les données elles-mêmes qui permettent de changer de mode.

Le programme se fait oublier derrière les données.

- Appli Photos : souvenez-vous du schéma : il a trois modes : albums, planches, photo, mais pas une barre d'onglets pour passer de l'un à l'autre.
- Les utilisateurs n'ont pas à se mettre dans la tête du développeur. Ils n'ont qu'à manipuler des objets et des notions dont ils ont l'habitude.



**Là, vous commencez à avoir une  
bonne idée de votre interface, vous  
allez pouvoir...**



**Là, vous commencez à avoir une  
bonne idée de votre interface, vous  
allez pouvoir...**



# Recommencer

Concevoir une interface est un processus itératif.



# Recommencer

Tests d'utilisabilité.

Concevoir une interface est un processus itératif.



# Recommencer

Tests d'utilisabilité.

Détails esthétiques,  
conformité avec les HIG.

Concevoir une interface est un processus itératif.



Personne ne sait se servir de votre interface aussi bien que vous. Vous n'en voyez pas forcément les défauts.

**Il faut être dans le bon état d'esprit pour entendre ça.**

Une interface peut être gâchée si le développeur tient trop à ses idées et ne sait pas écouter l'utilisateur.



Personne ne sait se servir de votre interface aussi bien que vous. Vous n'en voyez pas forcément les défauts.

**Il faut être dans le bon état d'esprit pour entendre ça.**

Une interface peut être gâchée si le développeur tient trop à ses idées et ne sait pas écouter l'utilisateur.



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ **Guidelines** ▶  
Innover ▶ Autour de l'interface



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ **Guidelines** ▶  
Innover ▶ Autour de l'interface



# Utilisabilité



# Utilisabilité



# Utilisable, c'est le degré zéro de l'interaction homme machine.

- C'est comme lisible, ou comestible.
- Utilisable, ça veut dire qu'on peut l'utiliser
- C'est mieux que le contraire
- C'est un critère négatif : vous êtes foutus si votre application ne l'est pas



# Utilisable, c'est le degré zéro de l'interaction homme machine.

- C'est comme lisible, ou comestible.
- Utilisable, ça veut dire qu'on peut l'utiliser
- C'est mieux que le contraire
- C'est un critère négatif : vous êtes foutus si votre application ne l'est pas



# Qu'est-ce que l'utilisabilité ?

Une discipline qui a une très longue histoire. Racines les plus anciennes : années 1930. Renouveau autour de l'ordinateur : années 1970 et 1980. S'appuie sur diverses sciences : au début, la physiologie, puis les sciences cognitives, puis depuis la fin des années 1980, les sciences sociales.

Tournant esthétique : designers. L'interface n'est plus juste un objet technique, mais une forme d'expression. Nécessite du talent.



# Qu'est-ce que l'utilisabilité ?

Un champ d'étude

Une discipline qui a une très longue histoire. Racines les plus anciennes : années 1930. Renouveau autour de l'ordinateur : années 1970 et 1980. S'appuie sur diverses sciences : au début, la physiologie, puis les sciences cognitives, puis depuis la fin des années 1980, les sciences sociales.

Tournant esthétique : designers. L'interface n'est plus juste un objet technique, mais une forme d'expression. Nécessite du talent.



# Qu'est-ce que l'utilisabilité ?

Un champ d'étude  
scientifique,

Une discipline qui a une très longue histoire. Racines les plus anciennes : années 1930.  
Renouveau autour de l'ordinateur : années 1970 et 1980. S'appuie sur diverses sciences : au début, la physiologie, puis les sciences cognitives, puis depuis la fin des années 1980, les sciences sociales.  
Tournant esthétique : designers. L'interface n'est plus juste un objet technique, mais une forme d'expression. Nécessite du talent.



# Qu'est-ce que l'utilisabilité ?

Un champ d'étude  
scientifique,  
méthodique,

Une discipline qui a une très longue histoire. Racines les plus anciennes : années 1930. Renouveau autour de l'ordinateur : années 1970 et 1980. S'appuie sur diverses sciences : au début, la physiologie, puis les sciences cognitives, puis depuis la fin des années 1980, les sciences sociales.

Tournant esthétique : designers. L'interface n'est plus juste un objet technique, mais une forme d'expression. Nécessite du talent.



# Qu'est-ce que l'utilisabilité ?

Un champ d'étude  
scientifique,  
méthodique,  
et de plus en plus : esthétique.

Une discipline qui a une très longue histoire. Racines les plus anciennes : années 1930.  
Renouveau autour de l'ordinateur : années 1970 et 1980. S'appuie sur diverses sciences : au début, la physiologie, puis les sciences cognitives, puis depuis la fin des années 1980, les sciences sociales.  
Tournant esthétique : designers. L'interface n'est plus juste un objet technique, mais une forme d'expression. Nécessite du talent.



# Autrement dit

L'utilisabilité en une phrase.



# Autrement dit

Ce n'est pas la faute de l'utilisateur.

L'utilisabilité en une phrase.



# Qui est l'utilisateur ?

La grande question.  
Vous en savez beaucoup plus que ce que vous ne croyez.



# Qui est l'utilisateur ?

La grande question.  
Vous en savez beaucoup plus que ce que vous ne croyez.



**Être humain**



**Être humain**



# Il a deux mains

- Il faut prendre en compte les cas limites : à une main, peut-il atteindre les bords ?
- Mode paysage : deux mains quasi obligé. Plus facile de toucher côtés bas.



# Il a deux mains

Mais vous ne savez pas dans laquelle il tient sont appareil, ni s'il est gaucher ou droitier.

- Il faut prendre en compte les cas limites : à une main, peut-il atteindre les bords ?
- Mode paysage : deux mains quasi obligé. Plus facile de toucher côtés bas.



# Il a deux mains

Mais vous ne savez pas dans laquelle il tient sont appareil, ni s'il est gaucher ou droitier.

Parfois, il ne peut se servir que d'une seule main.

- Il faut prendre en compte les cas limites : à une main, peut-il atteindre les bords ?
- Mode paysage : deux mains quasi obligé. Plus facile de toucher côtés bas.



# Il a deux mains

Mais vous ne savez pas dans laquelle il tient sont appareil, ni s'il est gaucher ou droitier.

Parfois, il ne peut se servir que d'une seule main.

Parfois, il retourne l'appareil.

- Il faut prendre en compte les cas limites : à une main, peut-il atteindre les bords ?
- Mode paysage : deux mains quasi obligé. Plus facile de toucher côtés bas.



# Ses doigts cachent l'écran

- La navigation est en haut (la main cache l'écran, mais il va changer de toute façon)
- Les actions en bas (on doit pouvoir voir ce sur quoi on agit).
- Imaginez mon gros doigt sur le logo SMS (exemple de l'appli Favorites).



# Ses doigts cachent l'écran

<http://furbo.org/2007/07/10/bittersweet/>

- La navigation est en haut (la main cache l'écran, mais il va changer de toute façon)
- Les actions en bas (on doit pouvoir voir ce sur quoi on agit).
- Imaginez mon gros doigt sur le logo SMS (exemple de l'appli Favorites).



# Ses doigts cachent l'écran

*Finger shadow.*

<http://furbo.org/2007/07/10/bittersweet/>

- La navigation est en haut (la main cache l'écran, mais il va changer de toute façon)
- Les actions en bas (on doit pouvoir voir ce sur quoi on agit).
- Imaginez mon gros doigt sur le logo SMS (exemple de l'appli Favorites).



# Ses doigts cachent l'écran

*Finger shadow.*

La navigation est en  
haut, les actions sont  
en bas.

<http://furbo.org/2007/07/10/bittersweet/>

- La navigation est en haut (la main cache l'écran, mais il va changer de toute façon)
- Les actions en bas (on doit pouvoir voir ce sur quoi on agit).
- Imaginez mon gros doigt sur le logo SMS (exemple de l'appli Favorites).

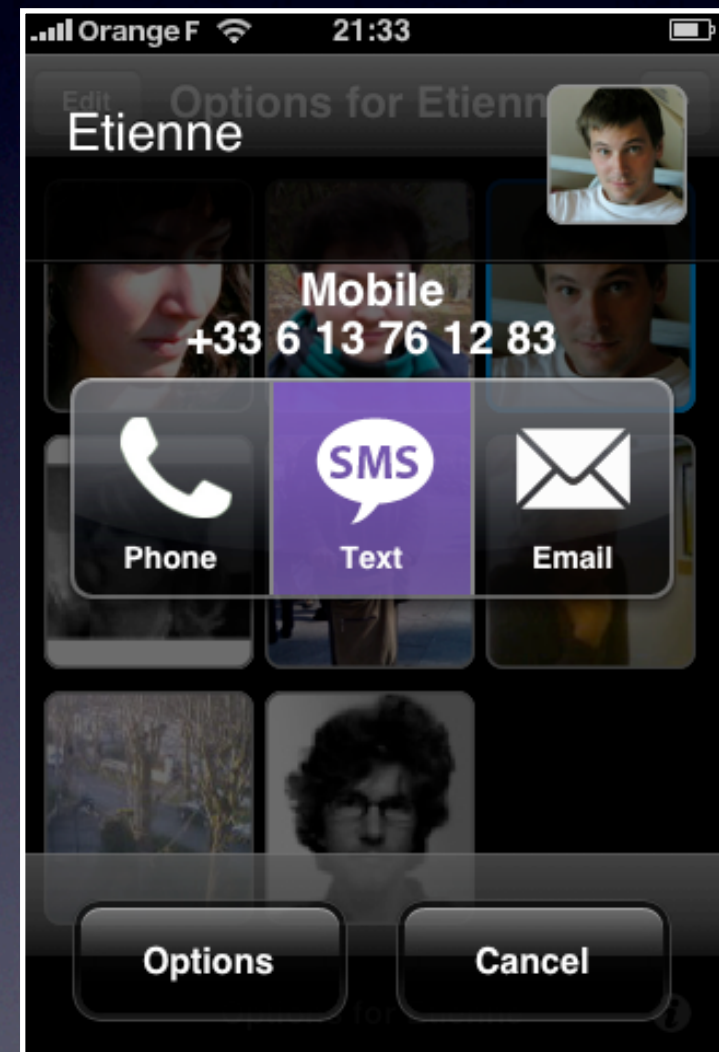


# Ses doigts cachent l'écran

*Finger shadow.*

La navigation est en haut, les actions sont en bas.

Les informations contextuelles sont au-dessus du doigt.



<http://furbo.org/2007/07/10/bittersweet/>

- La navigation est en haut (la main cache l'écran, mais il va changer de toute façon)
- Les actions en bas (on doit pouvoir voir ce sur quoi on agit).
- Imaginez mon gros doigt sur le logo SMS (exemple de l'appli Favorites).



# Il a du mal à viser

- Google Earth : boutons dans chaque coin. Loi de Fitts (grosso modo) : pas besoin de viser quand c'est sur un bord.
- Sur l'image : en zone, la zone "tapable".



# Il a du mal à viser

Exemple d'adaptation :  
Google Earth (loi de  
Fitts).

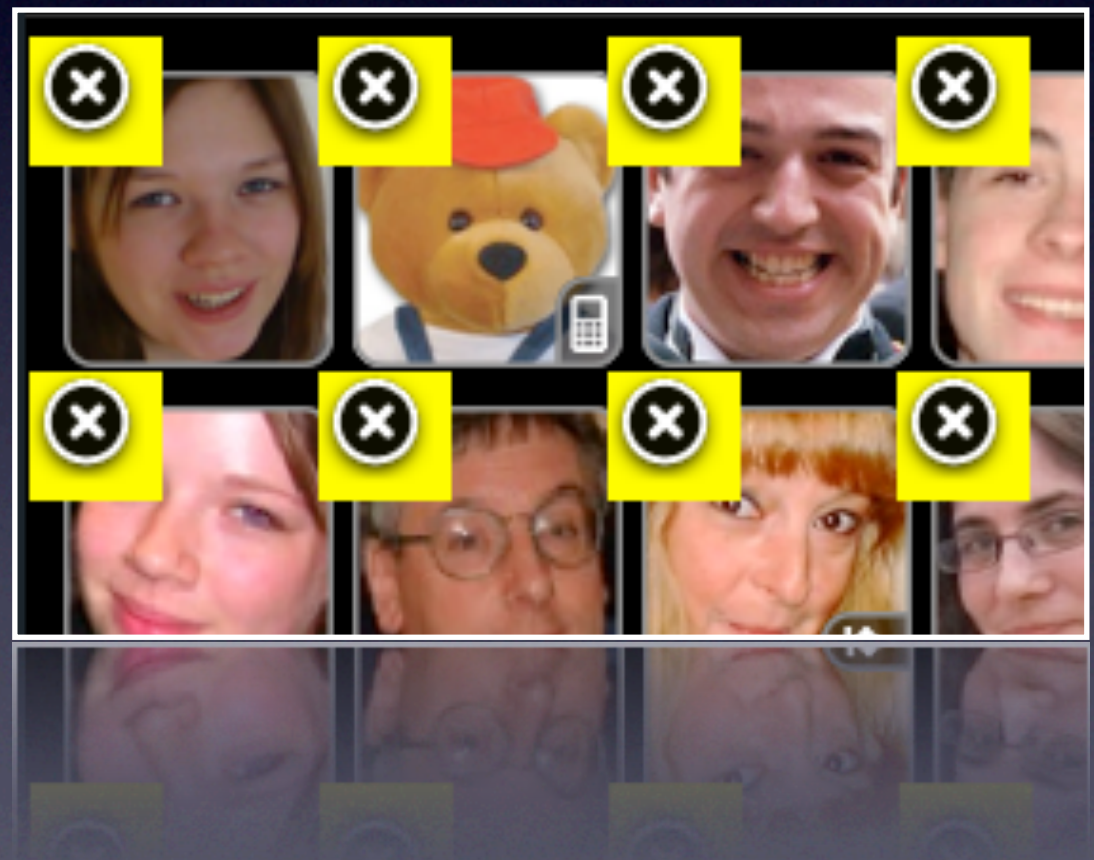
- Google Earth : boutons dans chaque coin. Loi de Fitts (grosso modo) : pas besoin de viser quand c'est sur un bord.
- Sur l'image : en zone, la zone "tapable".



# Il a du mal à viser

Exemple d'adaptation :  
Google Earth (loi de Fitts).

La zone active des  
boutons doit être plus  
grosse que l'image.



- Google Earth : boutons dans chaque coin. Loi de Fitts (grosso modo) : pas besoin de viser quand c'est sur un bord.
- Sur l'image : en zone, la zone "tapable".



# Utilisateur d'iPhone

Autre information dont vous disposez.



# Utilisateur d'iPhone

Autre information dont vous disposez.



# Mobile



# Mobile

Il peut être n'importe où, peut-être aussi en mouvement.



# Mobile

Il peut être n'importe où, peut-être aussi en mouvement.

Pas toujours de connexion internet.



# Pressé

- Contrairement à ce qu'il se passe sur un ordinateur (multitâche)
- Réduire les goulots d'étranglement



# Pressé

Il ne peut rien faire d'autre de son téléphone pendant qu'il attend.

- Contrairement à ce qu'il se passe sur un ordinateur (multitâche)
- Réduire les goulots d'étranglement



# Beaucoup d'infos à traiter

- Son cerveau doit très vite traiter les informations à l'écran
- Exemple



# Beaucoup d'infos à traiter

Elles doivent être  
organisées  
visuellement et  
conceptuellement.

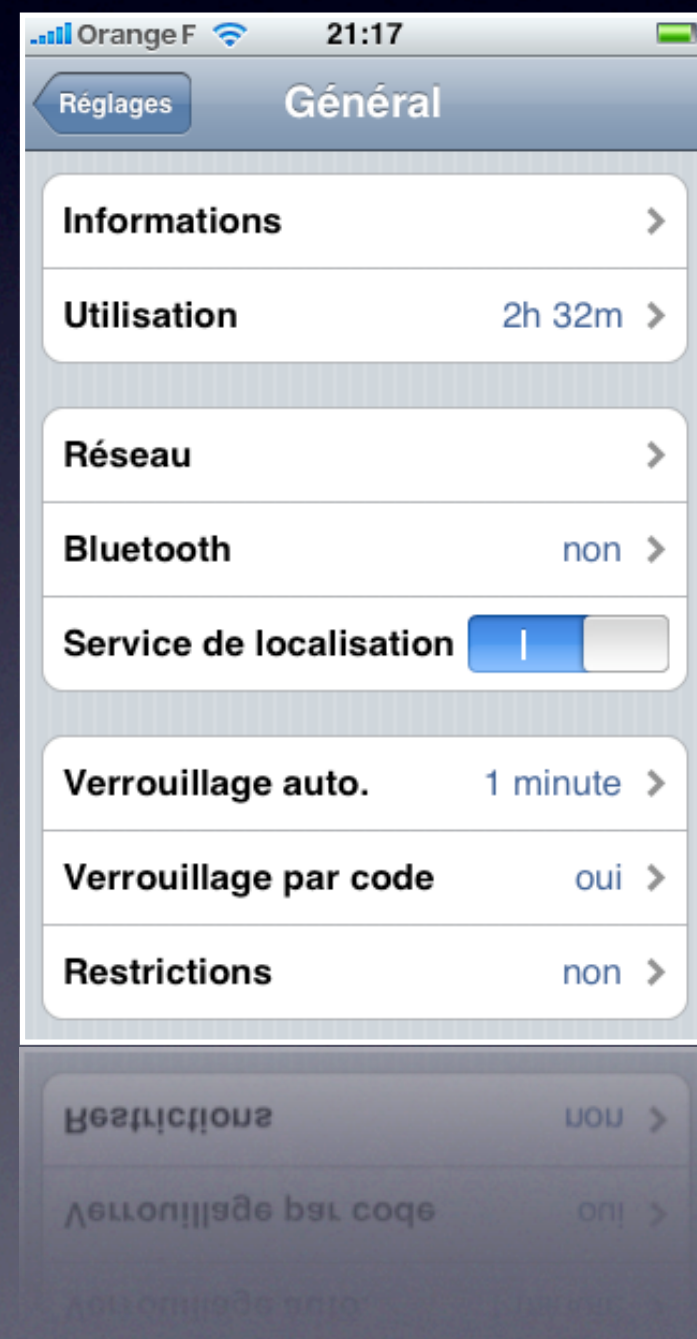
- Son cerveau doit très vite traiter les informations à l'écran
- Exemple



# Beaucoup d'infos à traiter

Elles doivent être  
organisées  
visuellement et  
conceptuellement.

Dans les réglages, les  
titres sont en noir et  
les données sont en  
en bleu.



- Son cerveau doit très vite traiter les informations à l'écran
- Exemple



# Les splash screens

- On ne peut pas y échapper : affichés par le système pendant le chargement de l'application.
- Avantage : il se passe immédiatement quelque chose quand on lance l'application
- Inconvénient : si ça ne bouge pas, ça paraît plus long
- Solutions multiples. Tout n'est pas toujours possible.



# Les splash screens

On ne peut pas y échapper.

- On ne peut pas y échapper : affichés par le système pendant le chargement de l'application.
- Avantage : il se passe immédiatement quelque chose quand on lance l'application
- Inconvénient : si ça ne bouge pas, ça paraît plus long
- Solutions multiples. Tout n'est pas toujours possible.



# Les splash screens

On ne peut pas y échapper.

Aspect psychologique de la durée : si ça bouge, ça passe plus vite.

- On ne peut pas y échapper : affichés par le système pendant le chargement de l'application.
- Avantage : il se passe immédiatement quelque chose quand on lance l'application
- Inconvénient : si ça ne bouge pas, ça paraît plus long
- Solutions multiples. Tout n'est pas toujours possible.



# Les splash screens

On ne peut pas y échapper.

Aspect psychologique de la durée : si ça bouge, ça passe plus vite.

Solution fréquente : montrer un squelette de l'interface.

- On ne peut pas y échapper : affichés par le système pendant le chargement de l'application.
- Avantage : il se passe immédiatement quelque chose quand on lance l'application
- Inconvénient : si ça ne bouge pas, ça paraît plus long
- Solutions multiples. Tout n'est pas toujours possible.



Ne pas lui parler technique

**Attentif à une tâche,  
pas au fonctionnement  
de son téléphone**



Ne pas lui parler technique

**Attentif à une tâche,  
pas au fonctionnement  
de son téléphone**



Ne pas lui parler technique.



Tout simplement parce qu'il n'y peut rien.  
(En l'occurrence, un redémarrage ne change rien.)



Optimiser la gestion de la mémoire

**Son téléphone a très  
peu de mémoire vive**

Optimiser.

Il faut choisir quoi optimiser. Quand on s'attend à ce que quelque chose soit long, ça dérange moins que pour une tâche fréquente et anodine.



Optimiser la gestion de la mémoire

**Son téléphone a très  
peu de mémoire vive**

Optimiser.

Il faut choisir quoi optimiser. Quand on s'attend à ce que quelque chose soit long, ça dérange moins que pour une tâche fréquente et anodine.



Ça vaut aussi pour les sites web

**Son téléphone a un  
tout petit écran**

Penser à régler le viewport pour que les titres soient lisibles sur un site web.



Ça vaut aussi pour les sites web

**Son téléphone a un  
tout petit écran**

Penser à régler le viewport pour que les titres soient lisibles sur un site web.



Il fait partie de votre cible

# Utilisateur de votre application

Et encore une chose que vous connaissez de votre utilisateur.



Il fait partie de votre cible

# Utilisateur de votre application

Et encore une chose que vous connaissez de votre utilisateur.



Il y a différentes écoles

# Comment appréhender l'utilisateur



Il y a différentes écoles

# Comment appréhender l'utilisateur



# Construire des profils

Approche dite des personas. Vous construisez différents types, avec différentes attentes et différentes approches.  
C'est une approche contestée à cause de son côté un peu bureaucratique. Risque de passer à côté des utilisateurs.



# Construire des profils

Approche dite des personas. Vous construisez différents types, avec différentes attentes et différentes approches.  
C'est une approche contestée à cause de son côté un peu bureaucratique. Risque de passer à côté des utilisateurs.



Comme dit Steve Jobs : on a fait le  
produit de nos propres rêves

# Empathie

Approche à double tranchant.

- Faire confiance à votre goût.
- Ou à votre talent.
- Deux extrêmes : le designer extrêmement talentueux // l'ingénieur pur et dur.



Comme dit Steve Jobs : on a fait le  
produit de nos propres rêves

# Empathie

Approche à double tranchant.

- Faire confiance à votre goût.
- Ou à votre talent.
- Deux extrêmes : le designer extrêmement talentueux // l'ingénieur pur et dur.



**Mais il y a une technique qui  
marche à tous les coups.**



**Mais il y a une technique qui  
marche à tous les coups.**



# Tests



# Tests

Demander des commentaires.



# Tests

Demander des commentaires.

Filmer les utilisateurs, notamment débutants.



# Tests

Demander des commentaires.

Filmer les utilisateurs, notamment débutants.

Tester tôt dans le processus de développement, tester souvent.



# Utiliser les résultats des tests !

Et surtout.

Et le cas échéant, s'ils ne voient pas comment ça marche, comprendre pourquoi.



# Utiliser les résultats des tests !

Ça ne veut pas forcément dire faire tout  
ce que les utilisateurs demandent.

Et surtout.

Et le cas échéant, s'ils ne voient pas comment ça marche, comprendre pourquoi.



# Utiliser les résultats des tests !

Ça ne veut pas forcément dire faire tout ce que les utilisateurs demandent.

Ça veut dire s'assurer qu'ils comprennent ce que vous leur proposez

Et surtout.

Et le cas échéant, s'ils ne voient pas comment ça marche, comprendre pourquoi.



# **Vous ne pouvez pas penser à tout**

- Ça veut aussi dire rencontrer des problèmes auxquels vous n'auriez pas pensé
- Exemple : lit : bloquer le retournement de l'écran.
- Plus sérieusement : handicaps
- Designer de Classics



# **Vous ne pouvez pas penser à tout**

Lire dans son lit

- Ça veut aussi dire rencontrer des problèmes auxquels vous n'auriez pas pensé
- Exemple : lit : bloquer le retournement de l'écran.
- Plus sérieusement : handicaps
- Designer de Classics



# **Vous ne pouvez pas penser à tout**

Lire dans son lit

Handicaps

- Ça veut aussi dire rencontrer des problèmes auxquels vous n'auriez pas pensé
- Exemple : lit : bloquer le retournement de l'écran.
- Plus sérieusement : handicaps
- Designer de Classics



# **Vous ne pouvez pas penser à tout**

Lire dans son lit

Handicaps

« Les tests en situation réelle ont  
été une part essentielle du  
développement. » – Sebastiaan de With

<http://blog.cocoaia.com/2008/10/23/designing-classics/>

- Ça veut aussi dire rencontrer des problèmes auxquels vous n'auriez pas pensé
- Exemple : lit : bloquer le retournement de l'écran.
- Plus sérieusement : handicaps
- Designer de Classics



N'est-ce pas l'inverse pour les jeux ?

# Utilisabilité versus jouabilité



N'est-ce pas l'inverse pour les jeux ?

# Utilisabilité versus jouabilité



**Pour certains jeux, c'est la  
difficulté prise en main même qui  
fait l'intérêt.**

Par exemple, les courses de vitesse : il faut que le joueur puisse doser les risques qu'il prend.  
Pyrus : appli où on doit appuyer avec cinq doigts : demande de la dextérité.



**Pour certains jeux, c'est la  
difficulté prise en main même qui  
fait l'intérêt.**

Par exemple, les courses de vitesse : il faut que le joueur puisse doser les risques qu'il prend.  
Pyrus : appli où on doit appuyer avec cinq doigts : demande de la dextérité.



# Ou plutôt

- Nuance : la jouabilité implique une forme d'utilisabilité.
- Avantage du jeu : les joueurs ont envie de découvrir quelque chose de nouveau.



# Ou plutôt

Manipulation ardue ne signifie pas  
manipulation difficile à comprendre.

- Nuance : la jouabilité implique une forme d'utilisabilité.
- Avantage du jeu : les joueurs ont envie de découvrir quelque chose de nouveau.



# Ou plutôt

Manipulation ardue ne signifie pas manipulation difficile à comprendre.

Il est plus facile d'innover pour les développeurs de jeu.

- Nuance : la jouabilité implique une forme d'utilisabilité.
- Avantage du jeu : les joueurs ont envie de découvrir quelque chose de nouveau.



Il existe des règles d'utilisabilité

# iPhone-likeness



Il existe des règles d'utilisabilité

# iPhone-likeness



Toutes les applications parlent la même langue

**Apple**



Toutes les applications parlent la même langue

**Apple**



# Apple

HIG p. 103.  
Les guidelines proposent tout un langage.



# Apple

Si eux le font, vous  
pouvez le faire.












HIG p. 103.  
Les guidelines proposent tout un langage.



# Apple

Si eux le font, vous pouvez le faire.

Leurs icônes. Leurs schémas. Leurs métaphores.

Icon	Meaning	Name
	Show application-specific bookmarks	Bookmarks
	Show Contacts	Contacts
	Show downloads	Downloads
	Show user-determined favorites	Favorites
	Show content featured by the application	Featured
	Show history of user actions	History
	Show additional tab bar items	More
	Show the most recent item	MostRecent
	Show items most popular with all users	MostViewed
	Show items most popular with all users	MostViewed
	Show the most recent item	MostRecent

HIG p. 103.  
Les guidelines proposent tout un langage.



**Pas parce qu'ils ont raison, ou  
parce que c'est naturel, intuitif.**

Pourquoi suivre Apple ?



**Pas parce qu'ils ont raison, ou  
parce que c'est naturel, intuitif.**

Pourquoi suivre Apple ?



**Parce qu'ils font le  
travail à votre place**



# Parce qu'ils font le travail à votre place

Publicité, manuels, etc.



# Parce qu'ils font le travail à votre place

Publicité, manuels, etc.

Les utilisateurs connaissent ou reconnaissent ces paradigmes.



Si vous avez de bonnes raisons

**Vous pouvez dévier**



Si vous avez de bonnes raisons

**Vous pouvez dévier**



# Mais

Les risques d'une interface non standard.



# Mais

Ça peut distraire l'utilisateur du contenu.

Les risques d'une interface non standard.



# Mais

Ça peut distraire l'utilisateur du contenu.

Ça peut donner une impression bâclée.

Les risques d'une interface non standard.



# L'excellente application de LeMonde.fr



Exemple :  
Triangles, Pointes, Reflets  
Envoyer par mail : On dirait une pub. Texte toujours là.



# L'excellente application de LeMonde.fr



Exemple :  
Triangles, Pointes, Reflets  
Envoyer par mail : On dirait une pub. Texte toujours là.



Regarder partout si ce que vous  
voulez faire n'existe pas déjà

# Copier



Regarder partout si ce que vous  
voulez faire n'existe pas déjà

# Copier



# Copier les autres applications

Essence utilise plusieurs façons différentes de hiérarchiser l'information  
Taille de la police – Gras – Couleur – Majuscules  
Pas de texte en gras 14pt : difficile de parcourir les noms  
Deux informations différentes dans la partie droite du tableau : rend difficile l'appréhension des informations par le regard.  
Ce serait plus facile de les placer sur la première ligne, et d'en changer l'ordre suivant le critère de tri



# Copier les autres applications

€ssence



€ssence utilise plusieurs façons différentes de hiérarchiser l'information

Taille de la police – Gras – Couleur – Majuscules

Pas de texte en gras 14pt : difficile de parcourir les noms

Deux informations différentes dans la partie droite du tableau : rend difficile l'appréhension des informations par le regard.

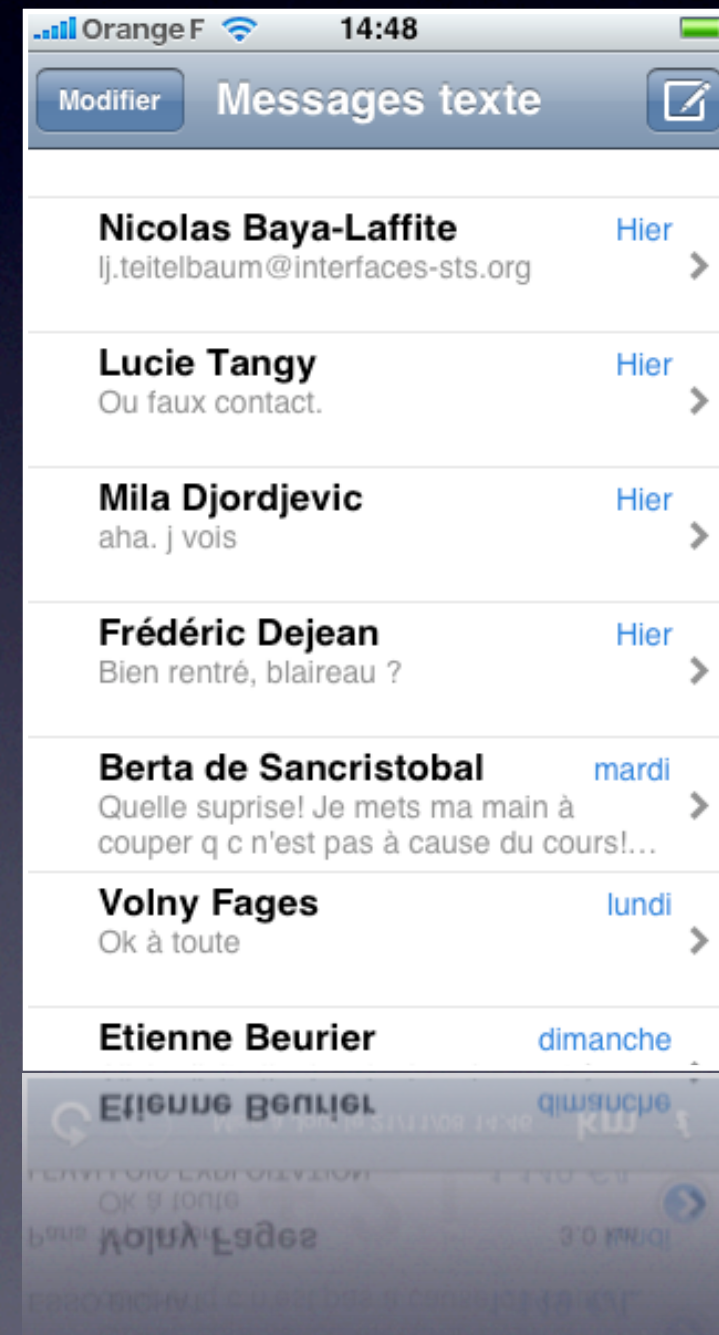
Ce serait plus facile de les placer sur la première ligne, et d'en changer l'ordre suivant le critère de tri



# Copier les autres applications

€ssence

Pourquoi ne pas reprendre l'interface de Mail ou SMS ?



€ssence utilise plusieurs façons différentes de hiérarchiser l'information

Taille de la police – Gras – Couleur – Majuscules

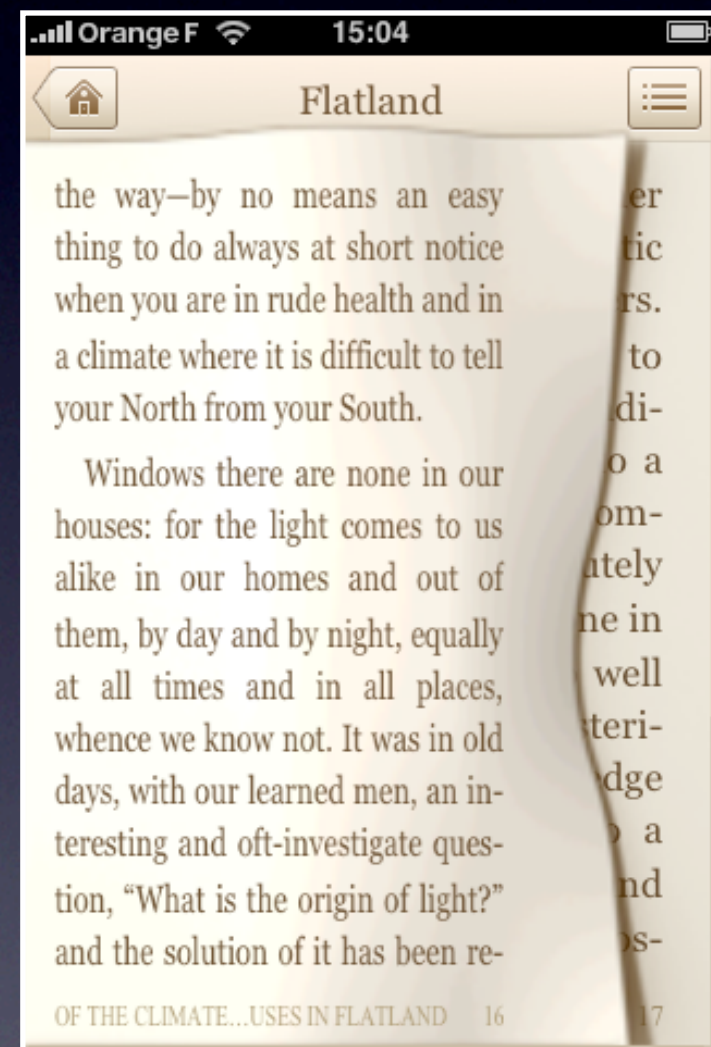
Pas de texte en gras 14pt : difficile de parcourir les noms

Deux informations différentes dans la partie droite du tableau : rend difficile l'appréhension des informations par le regard.

Ce serait plus facile de les placer sur la première ligne, et d'en changer l'ordre suivant le critère de tri



# Copier le monde extérieur



Cf. Pennies : bouts de papier / tickets de caisse. Organise facilement l'information.  
Ou Classics : page, et pas long défilement. Un marque page aussi.



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ **Innover**  
▶ Autour de l'interface



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ **Innover**  
▶ Autour de l'interface



# Inventer

On a vu des règles à suivre.  
Bon, j'ai pas trouvé de méthode miracle pour avoir des idées géniales, mais quand même :



# Inventer

On a vu des règles à suivre.  
Bon, j'ai pas trouvé de méthode miracle pour avoir des idées géniales, mais quand même :



**Quand ne pas  
inventer**



# Quand ne pas inventer

Quand le problème a déjà été résolu par  
Apple ou par d'autres.



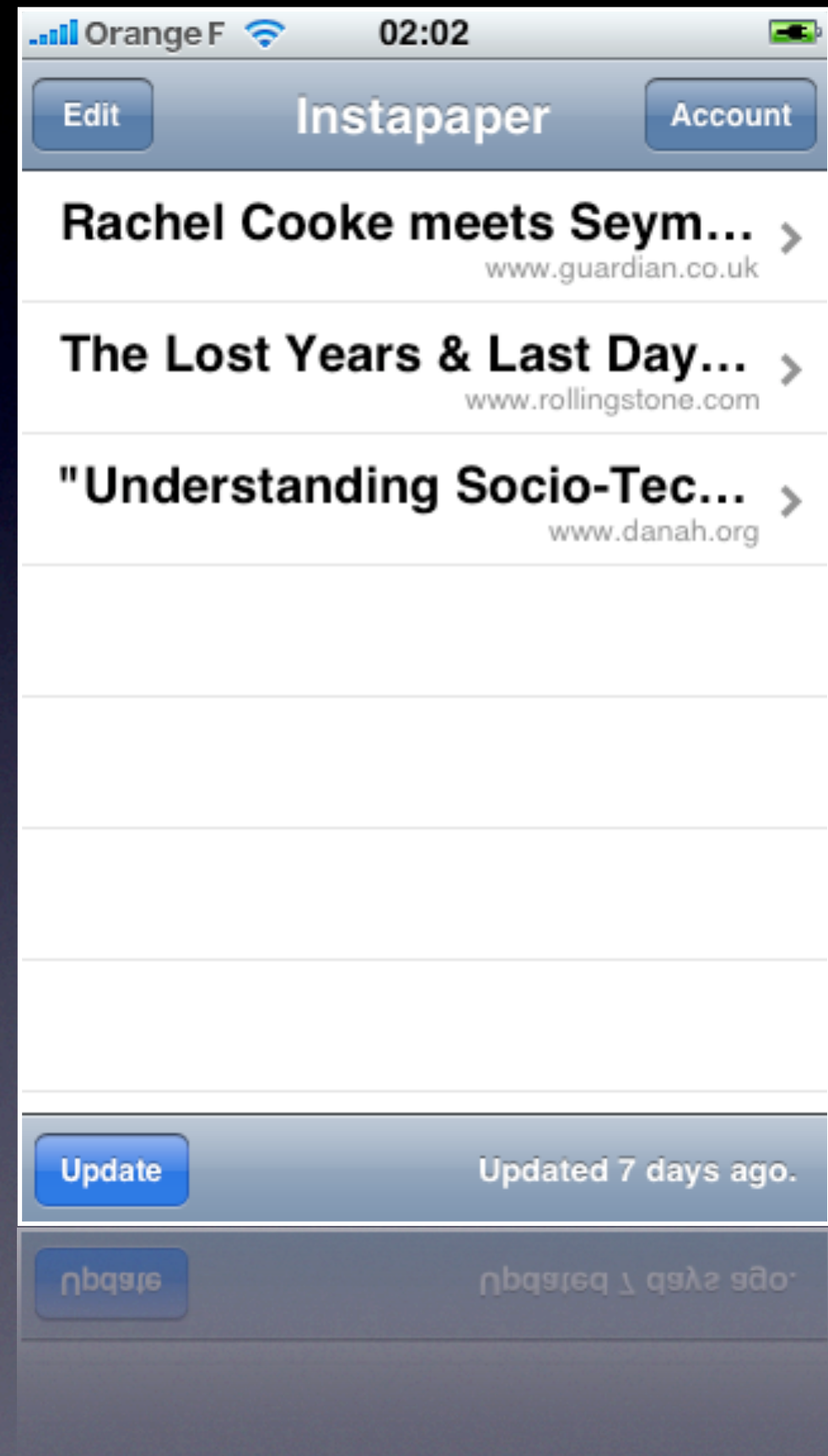
# Quand ne pas inventer

Quand le problème a déjà été résolu par Apple ou par d'autres.

Quand la solution proposée vient en travers de l'activité de l'utilisateur.



Exemple : Instapaper Free.



Très simple : une liste. Interface la plus basique. Rien ne se met en travers du texte.



# Quand inventer



# Quand inventer

Devant un problème non résolu.



# Quand inventer

Devant un problème non résolu.

Pour suivre une métaphore.



# Quand inventer

Devant un problème non résolu.

Pour suivre une métaphore.

Pour s'amuser.



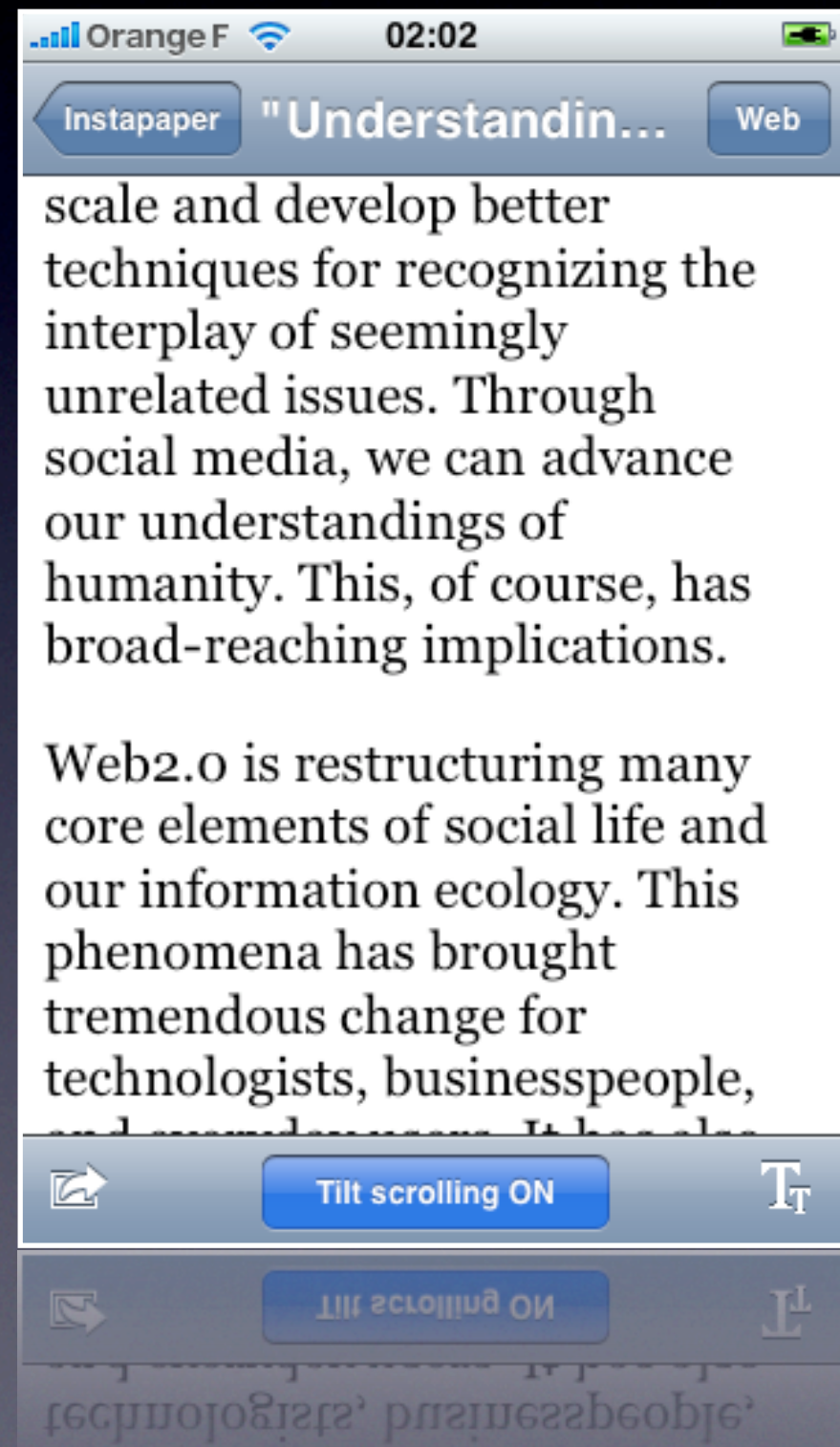
# Exemples

- Pro : tilt scrolling
- GMA : porter à l'oreille
- Secousses : Plein d'exemples, mais en général signifie "hasard". S'est retrouvé dans l'iPod nano, alors que c'est parti (à ma connaissance) d'apps en jailbreak. Exemple d'une innovation qui devient la norme.
- Dropship : Deux choses à contrôler simultanément, donc deux mains.



# Examples

## Instapaper Pro.



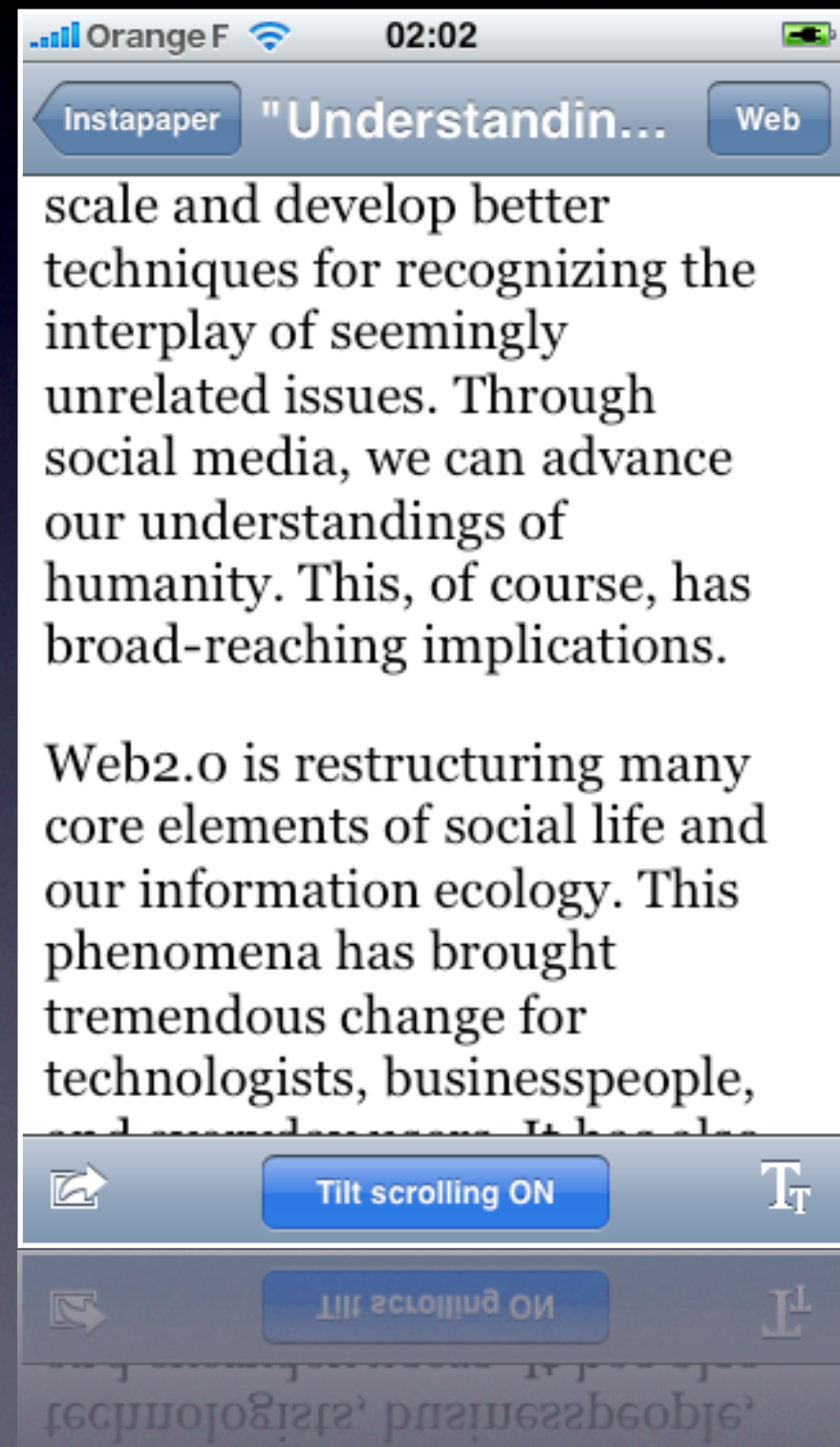
- Pro : tilt scrolling
- GMA : porter à l'oreille
- Secousses : Plein d'exemples, mais en général signifie "hasard". S'est retrouvé dans l'iPod nano, alors que c'est parti (à ma connaissance) d'apps en jailbreak. Exemple d'une innovation qui devient la norme.
- Dropship : Deux choses à contrôler simultanément, donc deux mains.



# Examples

Instapaper Pro.

Google Mobile App.



- Pro : tilt scrolling
- GMA : porter à l'oreille
- Secousses : Plein d'exemples, mais en général signifie "hasard". S'est retrouvé dans l'iPod nano, alors que c'est parti (à ma connaissance) d'apps en jailbreak. Exemple d'une innovation qui devient la norme.
- Dropship : Deux choses à contrôler simultanément, donc deux mains.

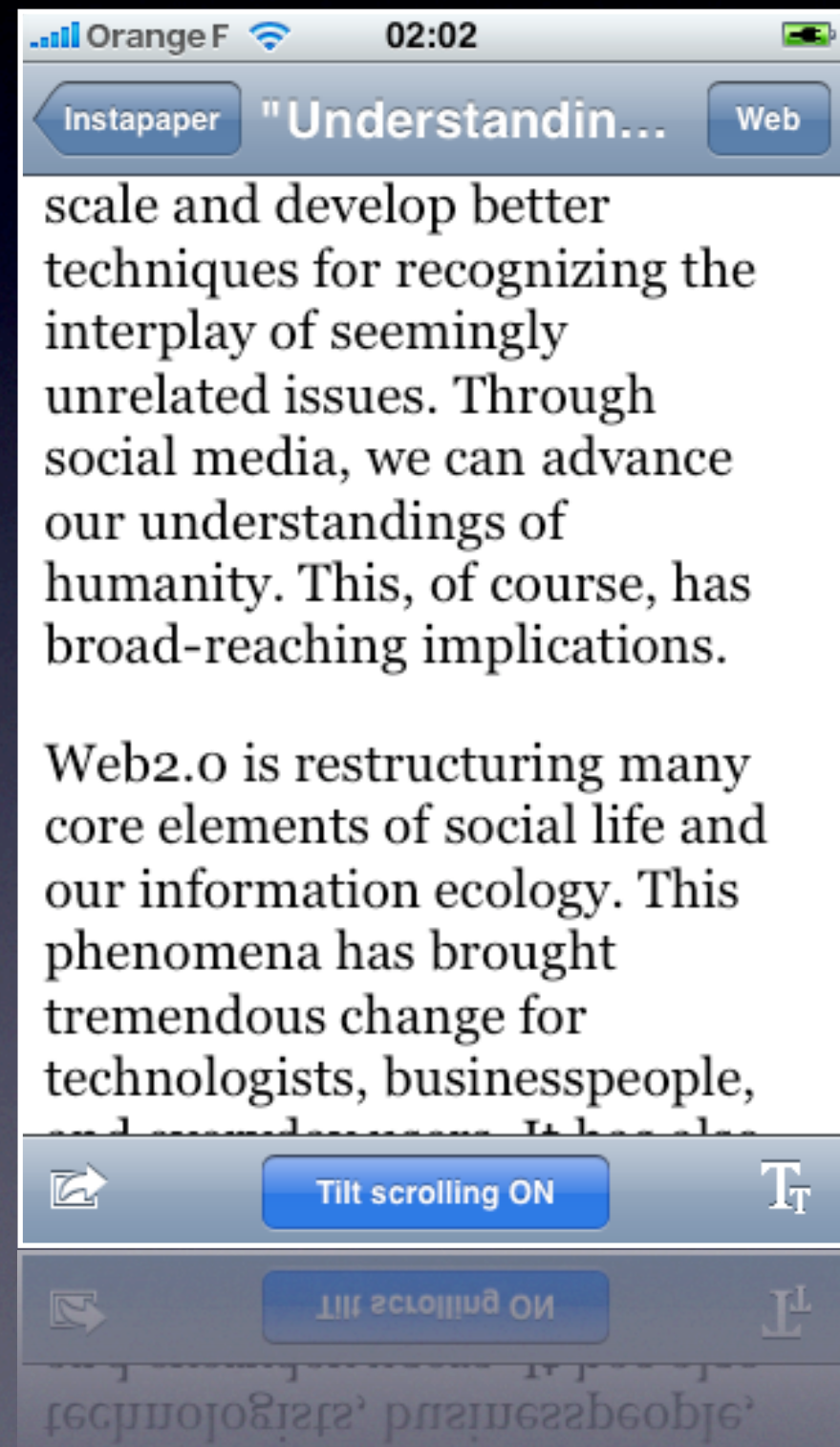


# Examples

Instapaper Pro.

Google Mobile App.

Les secousses.



- Pro : tilt scrolling
- GMA : porter à l'oreille
- Secousses : Plein d'exemples, mais en général signifie "hasard". S'est retrouvé dans l'iPod nano, alors que c'est parti (à ma connaissance) d'apps en jailbreak. Exemple d'une innovation qui devient la norme.
- Dropship : Deux choses à contrôler simultanément, donc deux mains.



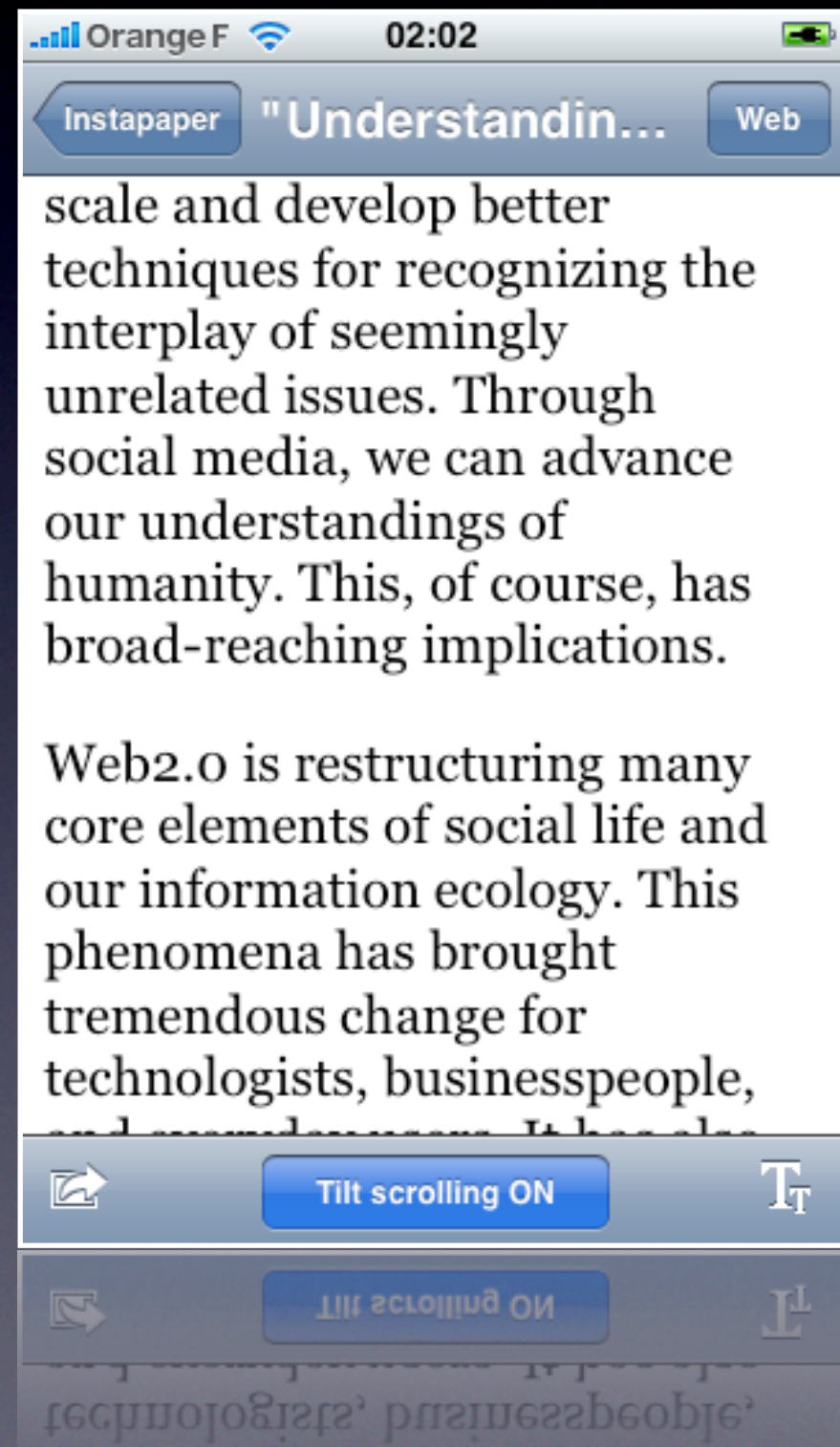
# Examples

Instapaper Pro.

Google Mobile App.

Les secousses.

Jeu qui va bientôt sortir,  
Dropship.



- Pro : tilt scrolling
- GMA : porter à l'oreille
- Secousses : Plein d'exemples, mais en général signifie "hasard". S'est retrouvé dans l'iPod nano, alors que c'est parti (à ma connaissance) d'apps en jailbreak. Exemple d'une innovation qui devient la norme.
- Dropship : Deux choses à contrôler simultanément, donc deux mains.



# Règle

Règle qu'apparemment un employé d'Apple faisait circuler à la WWDC : créer des interfaces “cinématiques”.



# Règle

Renforcer l'immersion.

Règle qu'apparemment un employé d'Apple faisait circuler à la WWDC : créer des interfaces “cinématiques”.



# Règle

Renforcer l'immersion.

Rendre l'interaction encore plus naturelle.

Règle qu'apparemment un employé d'Apple faisait circuler à la WWDC : créer des interfaces “cinématiques”.



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ Innover  
▶ **Autour de l'interface**



Spécificité de l'iPhone ▶ Design &  
développement ▶ Guidelines ▶ Innover  
▶ **Autour de l'interface**



**L'expérience suivie**



**L'expérience suivie**



**Parler d'expérience utilisateur, ça  
veut dire que votre relation avec  
l'utilisateur va plus loin que  
l'utilisation du logiciel.**



**Parler d'expérience utilisateur, ça  
veut dire que votre relation avec  
l'utilisateur va plus loin que  
l'utilisation du logiciel.**



# Parler d'expérience utilisateur

Au mois quatre autres points. Peut-être que l'organisation de votre entreprise ne vous permet pas d'intervenir là-dedans. C'est dommage. Pour l'utilisateur, c'est une réalité indissociable.  
Avant et après.



# Parler d'expérience utilisateur

Marketing.

Au mois quatre autres points. Peut-être que l'organisation de votre entreprise ne vous permet pas d'intervenir là-dedans. C'est dommage. Pour l'utilisateur, c'est une réalité indissociable.  
Avant et après.



# Parler d'expérience utilisateur

Marketing.

Vente.

Au mois quatre autres points. Peut-être que l'organisation de votre entreprise ne vous permet pas d'intervenir là-dedans. C'est dommage. Pour l'utilisateur, c'est une réalité indissociable.  
Avant et après.



# Parler d'expérience utilisateur

Marketing.

Vente.

Documentation.

Au mois quatre autres points. Peut-être que l'organisation de votre entreprise ne vous permet pas d'intervenir là-dedans. C'est dommage. Pour l'utilisateur, c'est une réalité indissociable.  
Avant et après.



# Parler d'expérience utilisateur

Marketing.

Vente.

Documentation.

Support.

Au mois quatre autres points. Peut-être que l'organisation de votre entreprise ne vous permet pas d'intervenir là-dedans. C'est dommage. Pour l'utilisateur, c'est une réalité indissociable.  
Avant et après.



**Avant**



**Avant**



# Qu'a fait Apple ?

- Tous les early adopters savaient déjà s'en servir.
- Maintenant si;



# Qu'a fait Apple ?

Ils ont fait la démonstration de l'iPhone bien avant sa sortie.

- Tous les early adopters savaient déjà s'en servir.
- Maintenant si;



# Qu'a fait Apple ?

Ils ont fait la démonstration de l'iPhone bien avant sa sortie.

L'iPhone n'avait rien de si « intuitif » à l'origine.

- Tous les early adopters savaient déjà s'en servir.
- Maintenant si;



# Faites pareil

Familiariser avec le nom : que les acheteurs potentiels s'en souviennent  
S'il s'agit d'un service innovant : familiariser avec l'idée  
S'il s'agit d'une interface innovante : familiariser avec la manipulation  
... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante...



# Faites pareil

Pré-annoncez votre application.

Familiariser avec le nom : que les acheteurs potentiels s'en souviennent  
S'il s'agit d'un service innovant : familiariser avec l'idée  
S'il s'agit d'une interface innovante : familiariser avec la manipulation  
... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante...



# Faites pareil

Pré-annoncez votre application.

Son nom.

Familiariser avec le nom : que les acheteurs potentiels s'en souviennent  
S'il s'agit d'un service innovant : familiariser avec l'idée  
S'il s'agit d'une interface innovante : familiariser avec la manipulation  
... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante...



# Faites pareil

Pré-annoncez votre application.

Son nom.

Son principe.

Familiariser avec le nom : que les acheteurs potentiels s'en souviennent  
S'il s'agit d'un service innovant : familiariser avec l'idée  
S'il s'agit d'une interface innovante : familiariser avec la manipulation  
... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante...



# Faites pareil

Pré-annoncez votre application.

Son nom.

Son principe.

Son interface.

Familiariser avec le nom : que les acheteurs potentiels s'en souviennent  
S'il s'agit d'un service innovant : familiariser avec l'idée  
S'il s'agit d'une interface innovante : familiariser avec la manipulation  
... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante...



# Donnez envie

... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante : ça ne sert à rien de faire une interface centrée sur l'utilisateur si la diffusion n'est pas centrée aussi sur l'utilisateur.



# Donnez envie

... essentiel pour créer une attente, dans le cas d'une appli vraiment innovante : ça ne sert à rien de faire une interface centrée sur l'utilisateur si la diffusion n'est pas centrée aussi sur l'utilisateur.



# Jouer et déjouer l'App Store

- Il n'y a pas beaucoup de rentes. Les ventes sont par à-coups. Comme pour un film : si beaucoup d'entrées la première semaine, programmé dans plus de salles. Sinon, au trou.
- Mais ce film est peut-être excellent. Sur son blog, des trucs pour remonter vers la première page.
- Economie de l'attention.



# Jouer et déjouer l'App Store

« En ce moment, l'App Store fonctionne plutôt selon les règles de l'industrie médiatique que selon celles du marché des sharewares. » — Jorge de Late Nite Soft

- Il n'y a pas beaucoup de rentes. Les ventes sont par à-coups. Comme pour un film : si beaucoup d'entrées la première semaine, programmé dans plus de salles. Sinon, au trou.
- Mais ce film est peut-être excellent. Sur son blog, des trucs pour remonter vers la première page.
- Economie de l'attention.



# Jouer et déjouer l'App Store

« En ce moment, l'App Store fonctionne plutôt selon les règles de l'industrie médiatique que selon celles du marché des sharewares. » — Jorge de Late Nite Soft

« Je veux une boutique qui soit classée par qualité, pas par popularité. C'est si dur que ça ? » — James Thomson

<http://latenitesoft.blogspot.com/2008/09/cruel-economy-of-app-store.html>

<http://www.dragthing.com/blog/?p=100>

- Il n'y a pas beaucoup de rentes. Les ventes sont par à-coups. Comme pour un film : si beaucoup d'entrées la première semaine, programmé dans plus de salles. Sinon, au trou.
- Mais ce film est peut-être excellent. Sur son blog, des trucs pour remonter vers la première page.
- Economie de l'attention.



# L'expérience en boutique

Aussi important que le reste. Voire plus (cf. récente étude).



# L'expérience en boutique

Icône.

Aussi important que le reste. Voire plus (cf. récente étude).



# L'expérience en boutique

Icône.

Nom, mots clefs, description.

Aussi important que le reste. Voire plus (cf. récente étude).



# L'expérience en boutique

Icône.

Nom, mots clefs, description.

Il n'y a jamais trop de captures d'écran.

<http://www.createwithcontext.com/media/cwc-how-people-use-iphone.pdf>

Aussi important que le reste. Voire plus (cf. récente étude).



# Il n'y a pas que le Store

- Ou plutôt l'iPhone à iPhone. Les gens qui se montrent les apps, ou qui parquent avec leur dernière acquisition.
- Très important d'avoir des relais.
- Et plus encore d'avoir une voix : un blog ou un site.
- Trop d'applications n'ont pas de présence en ligne en dehors du Store



# Il n'y a pas que le Store

Il y a le bouche à oreille.

- Ou plutôt l'iPhone à iPhone. Les gens qui se montrent les apps, ou qui parquent avec leur dernière acquisition.
- Très important d'avoir des relais.
- Et plus encore d'avoir une voix : un blog ou un site.
- Trop d'applications n'ont pas de présence en ligne en dehors du Store



# Il n'y a pas que le Store

Il y a le bouche à oreille.

Blogs, sites et presse spécialisés.

- Ou plutôt l'iPhone à iPhone. Les gens qui se montrent les apps, ou qui parquent avec leur dernière acquisition.
- Très important d'avoir des relais.
- Et plus encore d'avoir une voix : un blog ou un site.
- Trop d'applications n'ont pas de présence en ligne en dehors du Store



# Il n'y a pas que le Store

Il y a le bouche à oreille.

Blogs, sites et presse spécialisés.

Votre site.

- Ou plutôt l'iPhone à iPhone. Les gens qui se montrent les apps, ou qui parquent avec leur dernière acquisition.
- Très important d'avoir des relais.
- Et plus encore d'avoir une voix : un blog ou un site.
- Trop d'applications n'ont pas de présence en ligne en dehors du Store



# Prix

- On manque de données
- développeur d'Instapaper Free / Pro
- Le fossé le plus dur pour l'acheteur, c'est de 0 à 0,99.
- Il y aura toujours des gens pour se plaindre
- Les utilisateurs sont heureux de payer quelque chose de qualité.
- Inversement, fous de rage si ça n'est pas le cas.



# Prix

« Une fois que les gens sont prêts à payer pour votre appli, y en a-t-il tant que ça qui vont rechigner pour deux ou cinq euros ? » — Marco Arment

<http://www.marco.org/298>

- On manque de données
- développeur d'Instapaper Free / Pro
- Le fossé le plus dur pour l'acheteur, c'est de 0 à 0,99.
- Il y aura toujours des gens pour se plaindre
- Les utilisateurs sont heureux de payer quelque chose de qualité.
- Inversement, fous de rage si ça n'est pas le cas.



# Après

– Ça prend du temps et du travail.  
Une expérience utilisateur de qualité vous permet de construire une marque  
Dont les utilisateurs se rappellent  
En qui ils ont confiance



# Après

## Support technique.

– Ça prend du temps et du travail.  
Une expérience utilisateur de qualité vous permet de construire une marque  
Dont les utilisateurs se rappellent  
En qui ils ont confiance



# Après

Support technique.

Communication avec les utilisateurs.

– Ça prend du temps et du travail.  
Une expérience utilisateur de qualité vous permet de construire une marque  
Dont les utilisateurs se rappellent  
En qui ils ont confiance



# Après

Support technique.

Communication avec les utilisateurs.

Mises à jour.

– Ça prend du temps et du travail.  
Une expérience utilisateur de qualité vous permet de construire une marque  
Dont les utilisateurs se rappellent  
En qui ils ont confiance











Pour finir



# Plate-forme jeune

- Il n’y a pas que des gens qui s’enrichissent. Il y a aussi des gens qui s’appauvrissent. Tout est encore possible, même une noyade du Store dans la médiocrité.
- Plusieurs types d’app : d’un moment, durables. Les deux ont leur place. Petites app aident à construire une marque.



# Plate-forme jeune

Beaucoup de potentiel, mais attention à la hype.

- Il n’y a pas que des gens qui s’enrichissent. Il y a aussi des gens qui s’appauvrissent. Tout est encore possible, même une noyade du Store dans la médiocrité.
- Plusieurs types d’app : d’un moment, durables. Les deux ont leur place. Petites app aident à construire une marque.



# Plate-forme jeune

Beaucoup de potentiel, mais attention à la hype.

Les bulles éclatent, construisez pour durer.

- Il n'y a pas que des gens qui s'enrichissent. Il y a aussi des gens qui s'appauvrissent. Tout est encore possible, même une noyade du Store dans la médiocrité.
- Plusieurs types d'app : d'un moment, durables. Les deux ont leur place. Petites app aident à construire une marque.



# Prochains défis

- Ne pas tout miser sur l’iPhone (essentiel pour...)
  - ...Lancer un service spécifique à un terminal géolocalisé
- Réussite purement anecdotique pour l’instant



# Prochains défis

Les autres téléphones.

- Ne pas tout miser sur l'iPhone (essentiel pour...)
  - ...Lancer un service spécifique à un terminal géolocalisé
- Réussite purement anecdotique pour l'instant



# Prochains défis

Les autres téléphones.

Le lancement d'un service.

- Ne pas tout miser sur l'iPhone (essentiel pour...)
  - ...Lancer un service spécifique à un terminal géolocalisé
- Réussite purement anecdotique pour l'instant



**La discussion commence  
maintenant.**



**La discussion commence  
maintenant.**



**À suivre aussi sur  
<http://meidosem.com>.**



**À suivre aussi sur**  
**<http://meidosem.com>.**



Merci.



Merci.

[ljt@meidosem.com](mailto:ljt@meidosem.com)



