

Enjeux et outils de l'UX multi-écran

smartphone, tablette, ordinateur,...

Usabilis

Conseil en ergonomie & design d'interface

Hugo Labonde – UX Designer

Qu'est ce que l'expérience utilisateur
multi-écran ?

Pourquoi cette étude ?



État de l'art, étude quantitative
et tests utilisateurs

*L'utilisateur plongé
dans un écosystème
d'appareils*

Etat de l'art

- Une documentation majoritairement Nord Américaine
- Des études principalement quantitatives

Étude quantitative

- Questionnaire diffusé en ligne
- Disponible pendant une semaine (mois de Mai 2015)
- 172 réponses enregistrées pour le questionnaire



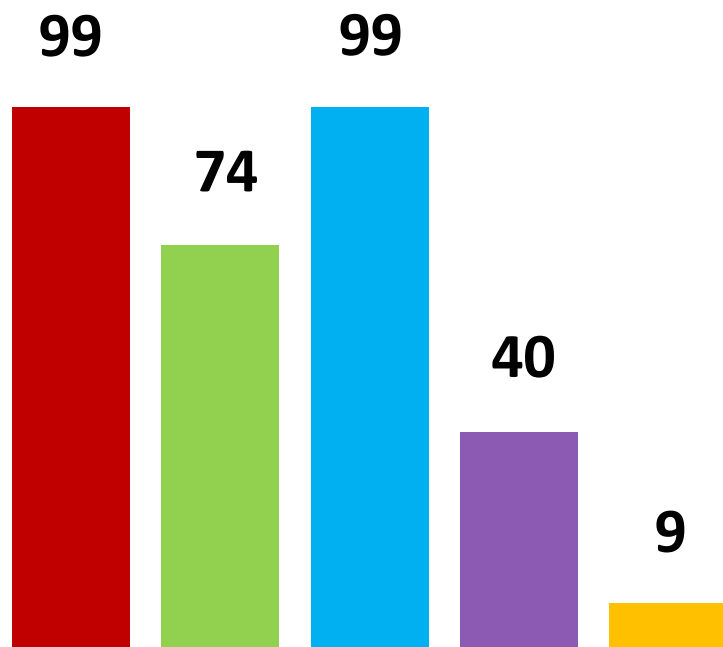
3,2

appareils connectés en moyenne
par utilisateur



Un écosystème d'appareil

Les utilisateurs sont entourés d'appareils qui communiquent les uns avec les autres



- ordinateur
- tablette
- smartphone
- tv connectée
- autres

Décomposition de l'écosystème

En % de possession de chaque appareils

Pourquoi posséder
plusieurs appareils ?



Le Smartphone

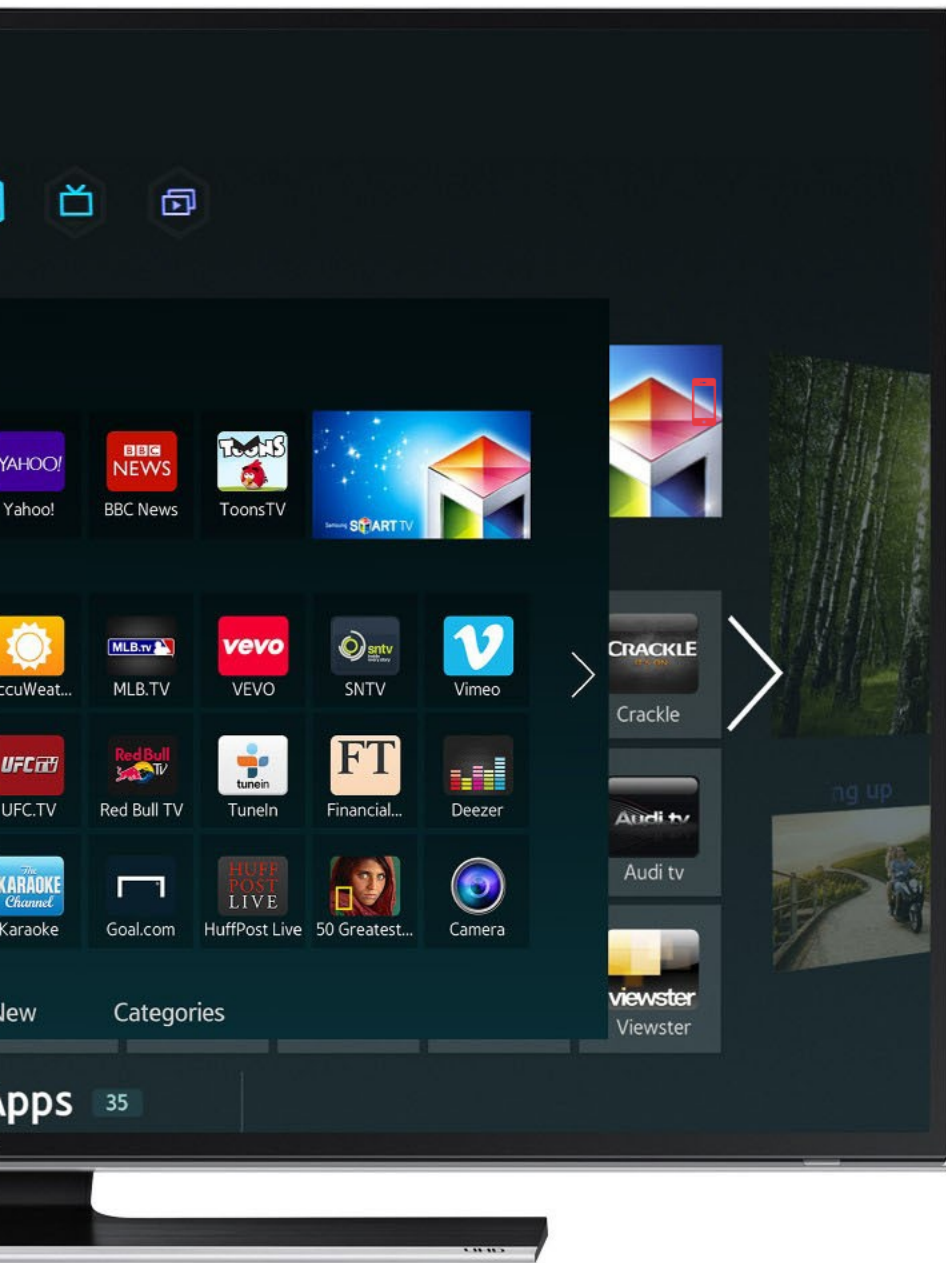
« *L'incontournable* »



La tablette « *La casanière* »



L'ordinateur
« *L'outil expert* »



La TV connectée
« L'écran de fond »

En quoi l'usage de plusieurs appareils
crée-t-il une expérience utilisateur
multi-écran ?

99%

des personnes interrogées utilisent pour une même activité plusieurs appareils différents

75%

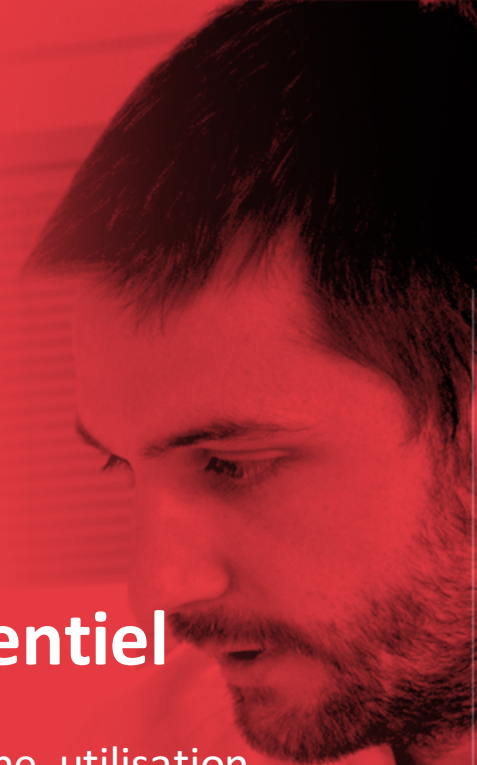
des personnes interrogées utilisent simultanément plusieurs appareils.

L'utilisateur n'est pas conscient
de son usage du multi-écran



Usage séquentiel

Pour une même tâche, utilisation d'un appareil puis d'un autre.

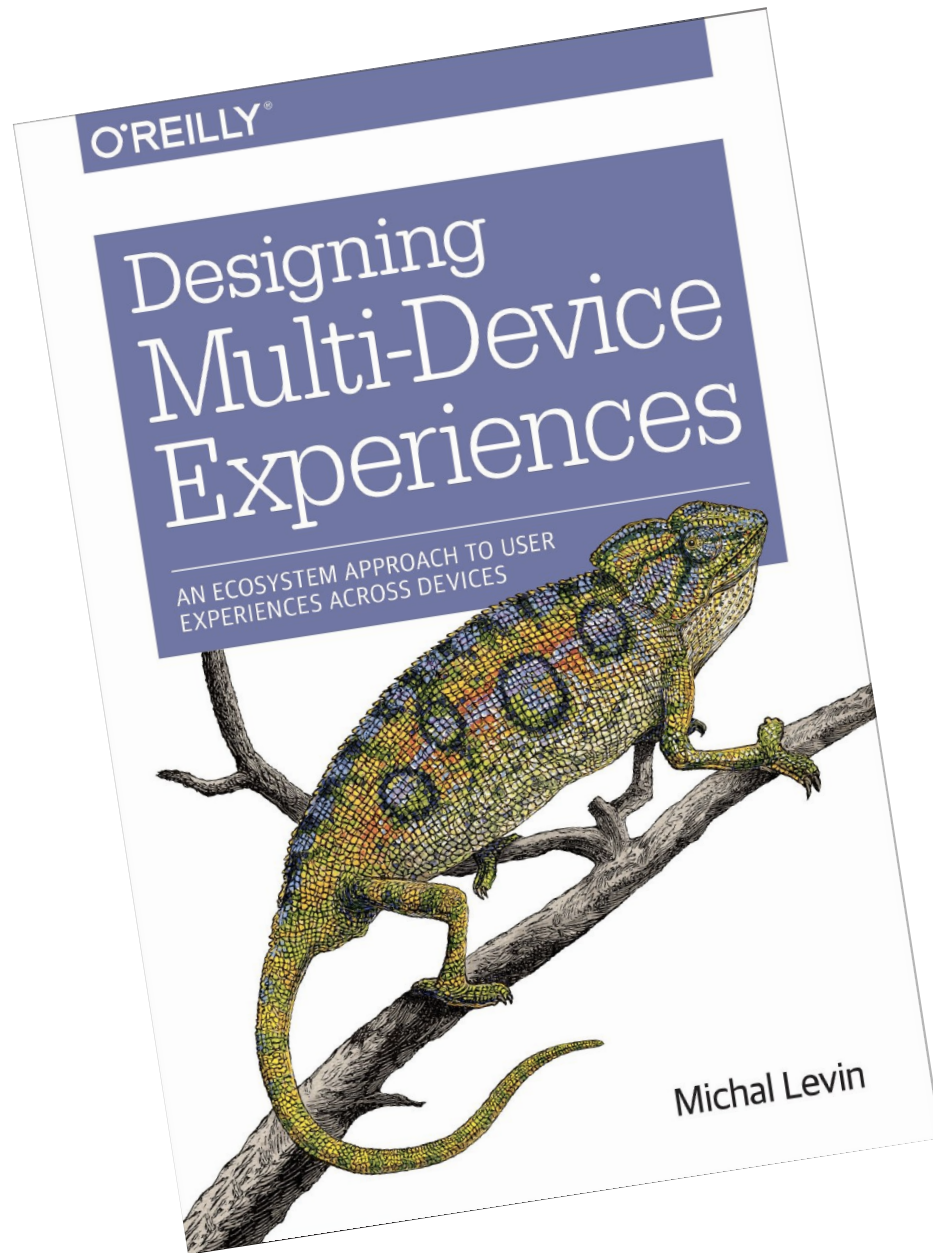




Usage simultané

- **Divergent** : réalisation de deux tâches différentes sur deux appareils en même temps.
- **Complémentaire** : réalisation d'une même tâche avec deux appareils en même temps.





Michal Levin “Designing Multi-Device Experiences”

*Les stratégies
multi-écran*

Stratégie de conception
homogène



Stratégie de conception
continue



Stratégie de conception
complémentaire

« Must Have » vs « Nice to have »



Pad

19:32

94%

TOUS

TEMPS FORTS

PARIS 2 - 1 MARSEILLE

29'



TITE BRANDAO

Sur un corner de Valtosani, Brandao reprend de la tête mais le ballon se dévie sur...

73'



STATS REMY

L'attaquant marseillais n'a pas pu marquer son seul but du match !

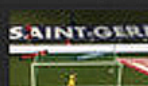
61'



BUT ALEX

Sur un corner de Remy, Alex prend le ballon sur Diarra et s'envole en tête dans...

60'



BUT AYEW

Après à son centre côté gauche, Remy reprend le ballon directement sur Ayew qui de la...

54'



CLASSEMENT FAUTES

André Ayew est le joueur qui a commis le plus de fautes devant...

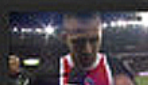
MT



ITW ROMAIN DEL BELLO

Il est avec sur le terrain à la fin du temps...

MT



ITW JEREMY MENEZ

Rapport à la fin du temps du milieu du match...

45'

BALLONS GAGNES



43'

TIR DIARRA DEVIE

Sur un centre d'Ayew, Alou Diarra reprend le ballon en touchant. Son tir, dévié par un défenseur parisien, passe juste au-dessus...



REPLAY

BONUS



LIVE



NOTES



ACTU

Des stratégies
non-exclusives

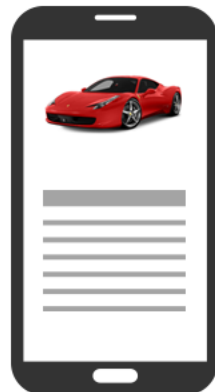
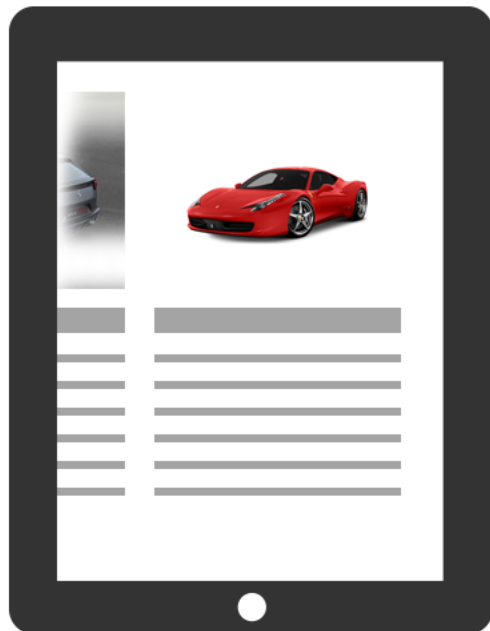


Résultats et analyse des tests
utilisateurs

***7 choses à retenir
pour concevoir une
UX multi-écran***

Les tests utilisateurs

- Un test exploratoire sur l'usage séquentiel
- 23 utilisateurs
- 3 appareils différents : smartphone, tablette, ordinateur
- 4 scénarios sur 4 services différents : actualité, e-commerce, réseaux sociaux, vidéo en ligne
- 2 scénarios par utilisateur
- Test supporté par des critères d'évaluation



1.

L'image permet la
reconnaissance du
contenu

Titre de niveau 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam placerat ligula lacus, non auctor nisi cursus id. Donec placerat vel elit eget fermentum.

Titre de niveau 2

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam placerat ligula lacus, non auctor nisi cursus id. Donec placerat vel elit eget fermentum.

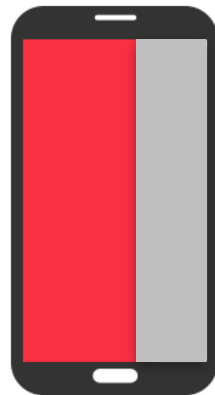
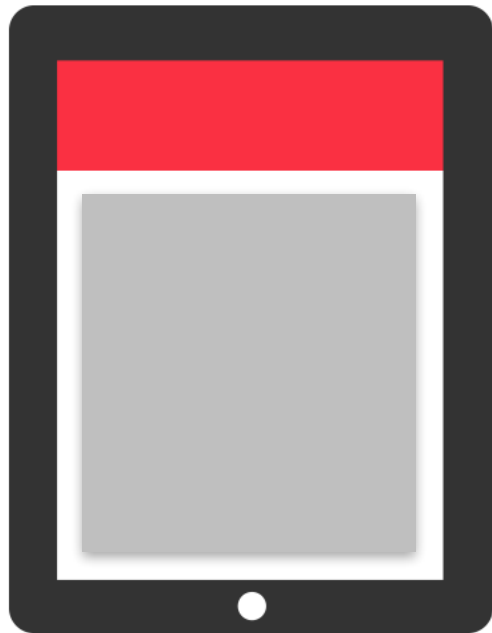
Titre de niveau 3

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam placerat ligula lacus, non auctor nisi cursus id. Donec placerat vel elit eget fermentum.



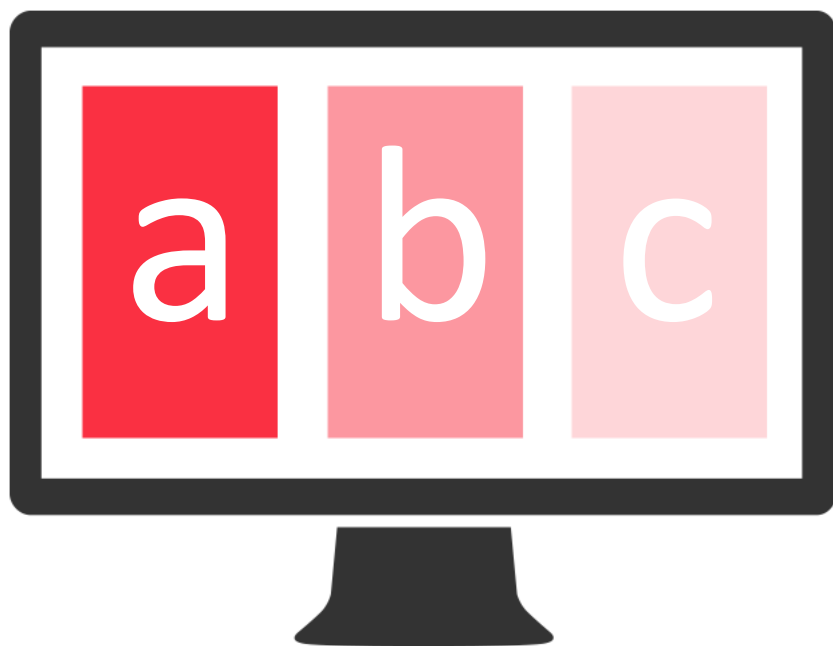
2.

Une hiérarchie de
l'information identique



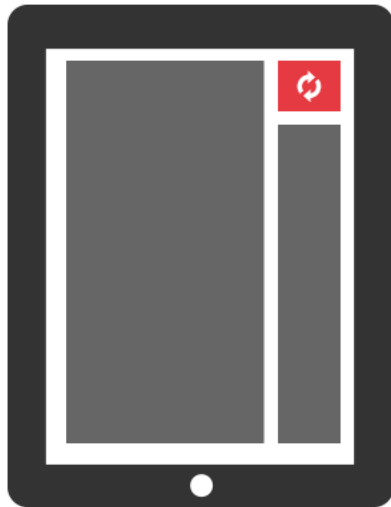
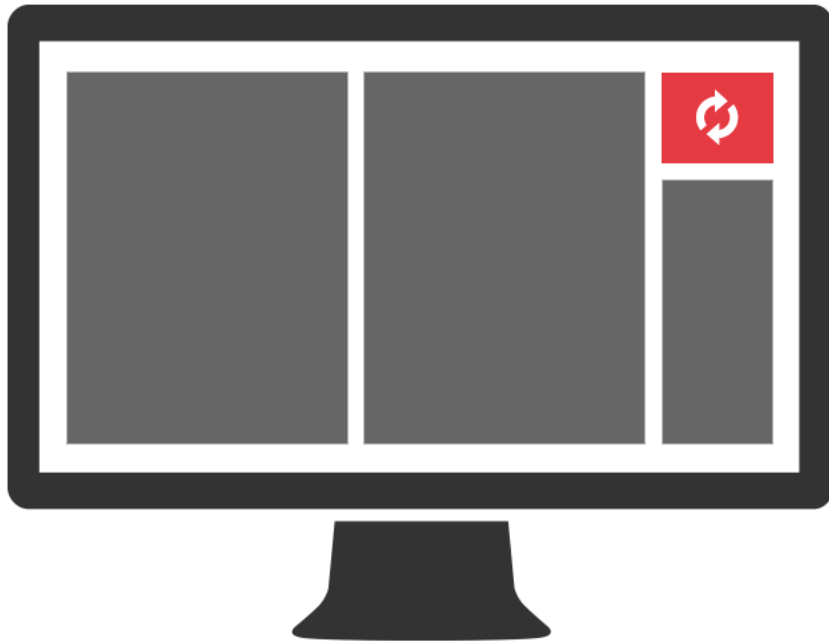
3.

Les navigations adaptées
aux terminaux



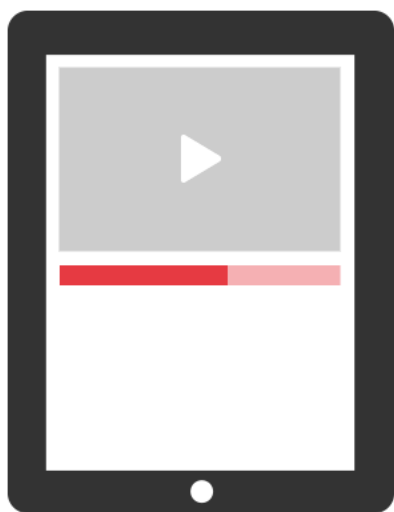
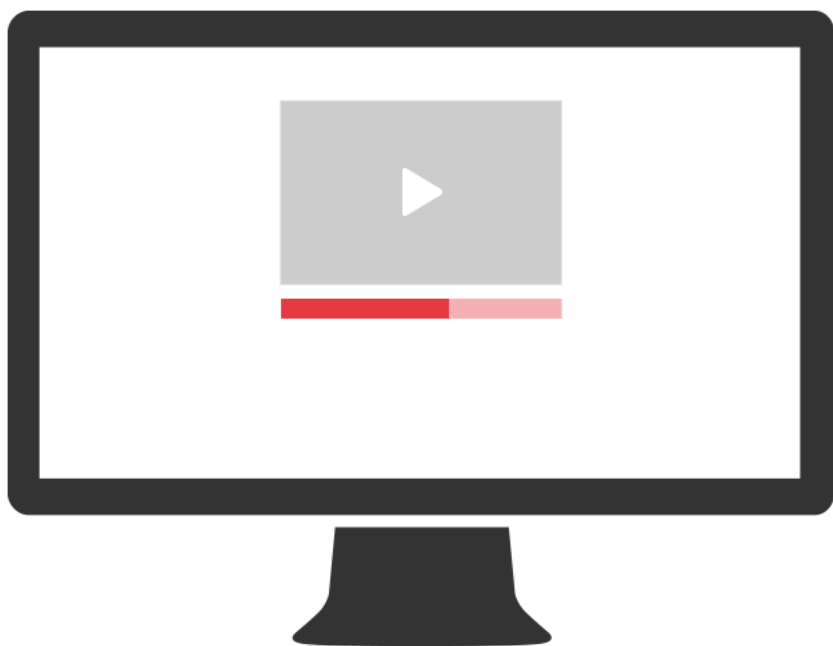
4.

Des contenus identiques
présentés graduellement



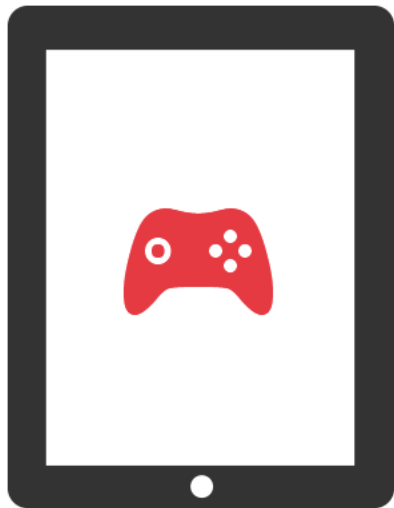
5.

Appuyer le guidage sur la
synchronisation



6.

Accompagner la transition
d'un appareil à un autre



7.

Des fonctionnalités
sur-mesure pour chaque
appareil



Outils du multi-écran

*Accompagner la
conception et
l'évaluation*



**Critères d'évaluation de
l'expérience multi-écran**

- **Guidage**

- Repère dans l'appareil
- Repère dans l'interface

- **Continuité**

- Homogénéité
- Cohérence
- Architecture de l'information

- **Synchronisation**

- Conservation de l'information
- Décalage (temps de latence)

- **Feedback**

- Informer sur la synchronisation

- **Gestion des erreurs**

- Hors connexion
- Gestion des compatibilités

- **Flexibilité**

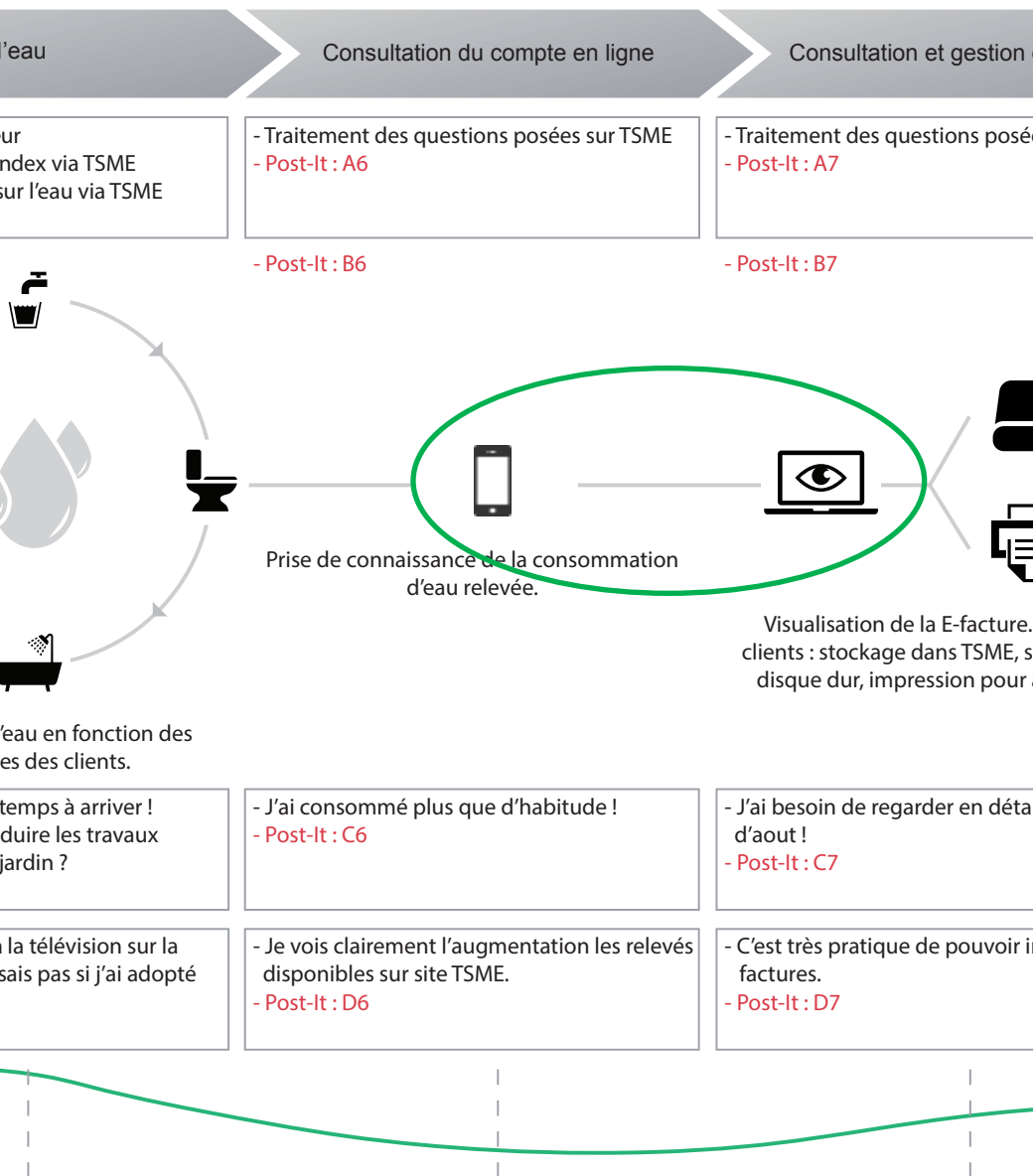
- Couverture
- adaptabilité

- **Environnement d'usage**

- Spécificité
- Contexte

- **Sécurité**

- Protection
- Contrôle



**Expérience map à partir
de données utilisateurs**



Tests utilisateurs **centrés**
multi-écran

Background



Swatches



Text Styles

H1 Heading

H2 Heading

H3 Heading

H4 Heading

H5 Heading

H6 Heading

Bold *Italic* ~~Strikethrough~~.

Paragraph text. Donec sed odio dui. Cras justo odio, dapibus ac facilisis in. Egestas eget quam. Maecenas faucibus mollis interdum maecenas faucibus. Cras mattis consectetur purus sit amet.

Link style

- Unordered list
 - Unordered list
1. Ordered list
 2. Ordered list

Button Styles

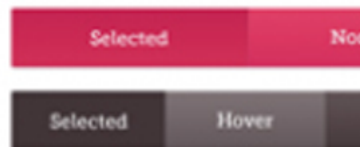


Image Style

Charte ergonomique & graphique décrivant les spécificités et les transitions des appareils

1

Etat de l'art, étude quantitative et tests utilisateurs

L'utilisateur plongé dans un écosystème d'appareils

2

Michal Levin "Designing Multi-Device Experiences"

Les stratégies multi-écran

3

Résultats et analyse des tests utilisateurs

7 choses à retenir pour concevoir une UX multi-écran

4

Outils du multi-écran

Accompagner la conception et l'évaluation

Usabilis

Conseil en ergonomie & design d'interface

Retrouvez toutes les sources de l'étude
sur notre Blog



Ressources sur l'ergonomie des interfaces

 usaddict

www.ergonomie-interface.com



@HugoLabonde