

Interview de JF Nogier, auteur de l'ouvrage « UX Design & ergonomie des interfaces » par Maxime Frere

À l'occasion de la sortie de la 6ème édition de l'ouvrage « UX Design & ergonomie des interfaces », nous avons pu échanger avec son auteur, Jean-François Nogier, président-fondateur du cabinet de conseil Usabilis (<http://www.usabilis.com>).

Pouvez-vous nous présenter le livre et son objectif ?

C'est l'un des ouvrages de référence dans le domaine de l'UX depuis plusieurs années. La première édition date de 2001. Le livre, était initialement un manuel destiné aux participants de mes formations, puis il a été publié dans l'objectif de le diffuser à toutes les personnes amenées à concevoir des interfaces digitales.

L'ouvrage recense **les bonnes pratiques et les recommandations** dans le domaine de l'Expérience Utilisateur.

Le livre s'appuie sur les travaux et les études qui ont pu être réalisés dans le domaine, les théories en psychologie cognitive mais également les retours des études que nous avons pu conduire chez Usabilis depuis maintenant près de 15 ans. Les bonnes pratiques sont d'ailleurs illustrées par des études de cas tirées des missions du cabinet.

Quelles sont les grandes nouveautés de cette nouvelle édition ?

La nouveauté dans cette édition est d'avoir appliqué une **démarche centrée utilisateur pour actualiser l'ouvrage**. Nous avons questionné nos lecteurs via des focus group et une enquête en ligne, puis les consultants Usabilis ont conduit une revue experte pour que la nouvelle édition réponde exactement aux besoins de nos lecteurs.

Nous traitons dans cette nouvelle édition de l'arrivée du multi-écrans et plus particulièrement des applications ubiquitaires qui ont bouleversé les interfaces digitales, ainsi que du web responsive et de la conception Mobile First.

À qui est destiné le livre ?

Cet ouvrage est destiné à toute la communauté des **concepteurs de produits digitaux**. L'ouvrage représente pour eux une source de recommandations et de conseils pour concevoir une expérience utilisateur intuitive.

L'ouvrage est facile d'accès. Il touche un public très large. Il ne s'adresse pas uniquement aux spécialistes de l'UX. Il est lu par tous les métiers intervenant dans la conception, depuis le product manager jusqu'à l'intégrateur, mais également par des acteurs dans le domaine du Marketing.

En effet, nombreux sont les marketeurs qui s'intéressent au livre. L'UX et le Marketing ont toujours été étroitement liés. Le marketing a compris qu'un produit qui n'est pas conçu de manière centrée utilisateur est un produit qui ne fonctionne pas. Les marketeurs trouvent donc dans « UX Design et Ergonomie des interfaces » les principes d'ergonomie sur lesquels ils peuvent s'appuyer pour concevoir un produit performant.

Sur les 15 dernières années, quels sont les grands changements que vous avez pu observer en termes d'UX ?

Depuis la première édition, (en 2001 ndlr) les changements ont été nombreux ! Rappelons-nous qu'en 2001 le tactile n'existait pas pour le grand public, son arrivée a chamboulé les paradigmes d'interaction.

Au-delà du fait que le tactile propose une interaction véritablement directe (l'utilisateur agit directement sur les objets de l'interface), les devices tactiles sont mobiles et vont donc accompagner l'utilisateur dans sa vie quotidienne. Dès lors, le paradigme d'interaction a changé. Les personnes ne se servent plus d'un seul et unique device, elles vont interagir en mobilité, utilisant le device le mieux adapté au contexte : smartphone en mobilité, ordinateur au bureau, tablette dans le salon, etc.

En conséquence, la conception d'un service digital ne peut plus s'appuyer sur un seul device ; on ne conçoit pas pour un device, on conçoit une expérience globale qui va s'instancier sur différents devices selon le contexte. C'est le changement majeur des dernières années : l'arrivée des applications ubiquitaires appelées aussi « multi-écrans »

Cela a changé la donne pour les UX Designers ; **auparavant, nous concevions des écrans, maintenant nous concevons une expérience utilisateur (UX)**. La notion de support est en train de disparaître au profit de l'expérience en elle-même.

Dans la continuité des applications mobiles, les prochaines applications seront de plus près de l'utilisateur, ce sont les vêtements connectés, et surtout de moins en moins d'interfaces à écrans, mais des interfaces invisibles, intelligentes, connectées à l'utilisateur via des senseurs.

En parlant d'interfaces invisibles, avec l'arrivée de l'intelligence artificielle, comment va être impacté le rôle de l'UX Designer ?

Effectivement des interfaces vocales comme Alexa, Siri ou Now sont maintenant arrivées à maturation. C'est une nouvelle donne pour les UX Designers qui doivent intégrer ces interfaces vocales dans les parcours utilisateur qu'ils conçoivent. Il s'agit de nouvelles connaissances, d'un nouveau savoir-faire.

Mais l'intelligence que l'on met aujourd'hui dans ces interfaces vocales reste une intelligence algorithmique. On est encore dans une démarche techno-centrée où l'IA va faire des choix mécaniques caricaturant un comportement humain.

Dans ce domaine, **il est temps d'avoir une approche centrée sur les utilisateurs** pour adapter les algorithmes linguistiques au contexte d'usage. Le travail qu'il reste à faire en UX est énorme.

Jean-François Nogier – 26 janvier 2017

A propos d'Usabilis

Usabilis accompagne les entreprises dans la conception des produits digitaux. Depuis la création du concept jusqu'au design graphique des écrans, les ergonomes, ethnologues et designers d'Usabilis vous aident à réaliser des applications intuitives et esthétiques.

En savoir plus sur le livre : <http://www.usabilis.com/societe/livre-ergonomie-interface/>