

A. Construire la navigation

1. Comprendre le matériel

Comprendre le matériel est un élément fondamental de l'expérience utilisateur, les expériences ne sont pas similaires. Les différences entre le premier iPhone et le premier Android s'apparentent au jour et à la nuit, non seulement pour les capacités du matériel mais également pour l'interface utilisateur. Il ne suffit pas de connaître certains smartphones ou quelques applications. Vous devez vous mettre "dans la peau" de l'utilisateur et, pour cela, vous devez utiliser le smartphone. Pour comprendre un iPhone, un Android ou un Windows Phone, vous devez l'avoir en main et l'expérimenter personnellement. Ce n'est que de cette façon que vous pourrez comprendre les interactions qui le caractérisent, la façon dont l'écran tactile réagit et la complémentarité des actions qui impactent l'interface utilisateur.



Interface utilisateur application PayPal : Android, Windows Phone, iPhone

Les clés de la conception, du contenu et du design mobile

C'est la seule manière d'appréhender les différences entre les multiples types de smartphones notamment sur le plan fondamental de l'utilisation. Un exemple flagrant et trop souvent répété dans le design des applications pour Android est sans nul doute le bouton retour présent en haut à gauche de l'interface. C'est un non-sens pour les utilisateurs d'Android puisque ce bouton est directement intégré au smartphone. Sans cette expérience, vous ne pourrez pas appliquer les subtilités de l'interface dans le design de l'interface utilisateur.

Le cas IKEA Catalogue

Ne pas prendre la peine d'adapter la conception pour l'OS Android est malheureusement une erreur assez commune. Les concepteurs ont appliqué le même design que celui utilisé pour leur application iOS. Ils auraient pu imaginer un design original en utilisant un style similaire sur Android. Mais, au lieu de cela, ils ont employé les composants standards d'iOS. On reconnaît donc immédiatement les codes iOS dans cette application Android.

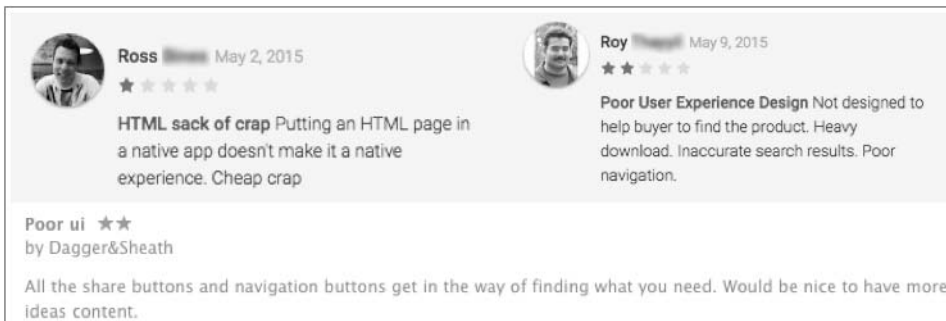


Android et iOS

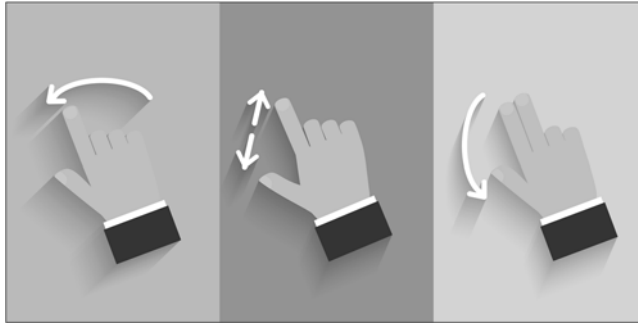
Alors que certains pourraient dire que la cohérence est importante, je pense que la cohérence entre les applications sur une plateforme est plus importante que la cohérence entre les applications du même développeur sur deux plateformes différentes. Car finalement peu de personnes utilisent les deux simultanément.



En 2015, IKEA a lancé un nouveau design de son application en gommant les composants iOS et Android. Même si le résultat semble harmonieux, l'expérience utilisateur, assez pauvre, est immédiatement mentionnée dans les évaluations des utilisateurs.



2. Les interactions gestuelles



La plupart des smartphones sont équipés d'écrans tactiles qui fournissent un ensemble d'opportunités et de contraintes. Nous les utilisons non seulement pour visualiser du contenu, mais aussi pour interagir avec ce contenu. Cela oblige les concepteurs à considérer l'ergonomie, les gestes, les transitions et les modèles d'interaction spécifiquement d'un point de vue mobile. Le succès d'une application ou d'un site mobile peut être fait ou brisé par l'efficacité avec laquelle l'application utilisera des gestes et des animations. Tous les principaux systèmes d'exploitation tactiles emploient des interactions gestuelles.

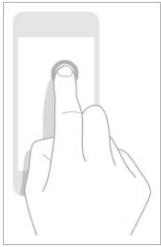
Chaque OS a essayé d'imposer ses propres conventions mais, heureusement, il y a quelques gestes qui sont partagés par Android, IOS et Windows Phone. Vous trouverez ci-dessous une liste des gestes les plus communs et leur utilisation selon le guide de référence publié par Craig Villamor, Dan Willis et Luke Wroblewski.

Tap



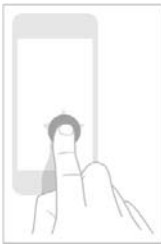
Le tap est un contact simple et rapide de l'index sur l'écran. Il s'agit du geste de base des interfaces tactiles (tablettes, smartphones). Il équivaut au clic simple avec une souris (clic gauche). Il permet généralement de sélectionner un élément à l'écran ou d'activer un contrôle (validation de formulaire, bouton radio, case à cocher, etc.).

Double tap



Le double tap n'est pas nécessairement au tap ce que le double clic est au clic. Si ce mouvement peut servir à ouvrir un élément sélectionné sur certains environnements, il est souvent utilisé par les éditeurs de services pour effectuer un zoom sur une image. D'autres gestes permettent cette fonction de zoom.

Drag



Le drag (« glissement » en français) consiste à maintenir et à faire glisser un doigt sur l'écran. Comme le flick, ce geste est utilisé pour effectuer un défilement du contenu affiché à l'écran, mais de manière plus lente et plus précise, dans le cadre de la lecture d'un livre électronique par exemple. Il peut également être utilisé pour des actions de glisser-déplacer. Ce geste peut être effectué avec plusieurs doigts.

Flick



Le flick (« chiquenaude » en français) correspond à un balayage rapide du doigt sur l'écran. « *Ce geste permet de faire défiler le contenu d'un écran de manière accélérée* » sur les interfaces tactiles. Cette action de scroll peut être utilisée aussi bien verticalement qu'horizontalement.

Press



Le press est un contact prolongé d'un doigt sur l'écran. Il peut notamment être utilisé pour afficher des informations contextuelles (menu, etc.) concernant un élément. Il permet également la sélection d'un élément affiché à l'écran en vue de son déplacement.

Spread



Le spread (« écartement » en français) consiste à maintenir le pouce et l'index appuyés sur l'écran tout en les éloignant l'un de l'autre. Ce geste est essentiellement utilisé pour effectuer un zoom sur un élément. Il s'agit d'un geste typique de l'environnement iOS et tous les utilisateurs d'interfaces tactiles n'ont pas l'habitude de l'utiliser.

Cinq principales manières d'utiliser son smartphone

Le laboratoire Personae User Lab vient de publier un baromètre sur les usages des smartphones en France, une étude de terrain nommée “Smartphone Street Observer” qui décode les comportements des utilisateurs sur leur smartphone. Si la plupart des études publiées sur le sujet sont issues de l'observation pure, la démarche employée par le laboratoire va plus loin. En effet, en plus de l'observation de 1024 personnes pendant 19 jours, la plupart en situation de mobilité, plus de 500 personnes ont également été interrogées. Une méthode plus intrusive mais néanmoins efficace tant l'usage des smartphones est intimement lié à notre expérience.

L'échantillon de cette étude est très proche des smartphonautes en France et représentatif en termes de latérité. Une surreprésentation des jeunes mais une hiérarchie des âges est en partie respectée. Sans surprise, l'iPhone est le smartphone le plus possédé à hauteur de 40 %, suivi de Samsung à 27 % et enfin Sony avec 8 %. À savoir que pour les 2/3 des personnes, le téléphone a moins de 6 mois.