

Design et UX : Deux solitudes ?

10 octobre 2024



Notre hôte



ÉCOLE DE
TECHNOLOGIE
SUPÉRIEURE
Université du Québec

**Baccalauréat en
design d'expérience
utilisateur**
(B. Des.)

Le design est une discipline à la croisée de l'art, de la technologie et de l'humain qui considère tout autant les dimensions fonctionnelles, sociales, esthétiques qu'environnementales dans le but de répondre à des besoins.

Prévu à l'automne 2025



Merci à nos commanditaires



Bassan



Design et UX : Deux solitudes ?



Sources d'inspiration du panel de ce soir

1.



Réconcilier UX et design

2.



3.



4.



Académie

Design
Research
Society
(DRS)

ACM
Computer
Human
Interaction
(CHI)

Interaction
Design
Association
(IXDA)

User
Experience
Professional
Association
(UXPA)

Design ←

→ Utilisabilité (UX)

Config
(Figma)

Industrie



Académie



Utilisabilité (UX)

Design



Industrie



- Fév. 2023 - IA Générative
- ~~Sep. 2023 - Éco-design~~
- Déc. 2023 - Recherche UX
- Fév. 2024 - Service design
- Avr. 2024 - Futurs UX
- Juin 2024 - Complexité
- Sep 2024 - Histoires UX Mtl
- Oct. 2024 - Design et UX



Comment le design et l'utilisabilité se rencontrent ?



Au début, il y a eu les facteurs humains...

1940-1945



Boeing B-17 Flying Fortress

Des centaines d'accidents se produisent alors que les pilotes rentrent le train d'atterrissage au moment de se poser au sol ou ne déploient pas le train d'atterrissage.

Les rapports d'incident indiquent généralement « **erreur du pilote** ». Puisque de nombreuses recrues sont aux commandes, une formation insuffisante pourrait expliquer la tendance.

Le psychologue **Alphonse Chapanis**, après avoir analysé les rapports des pilotes et le cockpit, suggère que **l'erreur résulte d'une mauvaise conception de l'interface**: le train d'atterrissage et les commandes des volets de courbure adjacents sont identiques.

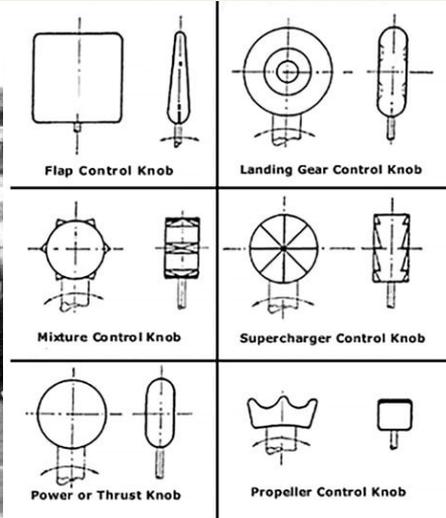


Au début, il y a eu les facteurs humains...

1940-1945



Boeing B-17 Flying Fortress



Sa solution temporaire est de coller des bandes de caoutchouc découpées de formes différentes sur chaque commande, **permettant une distinction à l'aveugle au toucher.**

Ceci a donné naissance au codage par la forme et au système de différenciation toujours en vigueur dans les cockpits d'aujourd'hui.

(Kuang, 2019)

USER FRIENDLY

How the hidden rules of design are changing the way we live, work, and play

Cliff Kuang with Robert Fabricant

Kuang, 2019



Le design industriel et les facteurs humains collaborent

1937



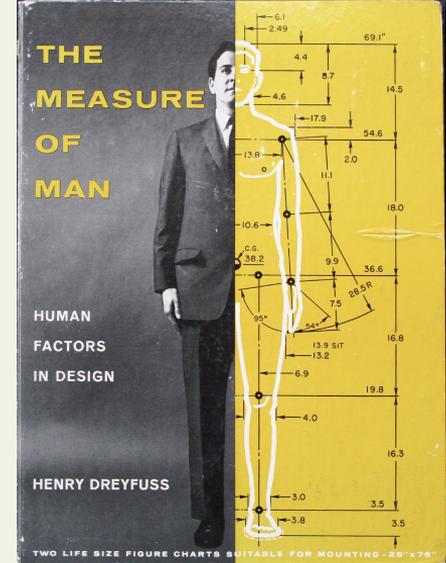
Bell Labs. Modèle 302 conçu par Henry Dreyfuss

1949



Bell Labs. Modèle 500 conçu par Henry Dreyfuss

1967



Dreyfuss, 1967



L'informatique fait appel aux différentes disciplines

1973



Alan Kay

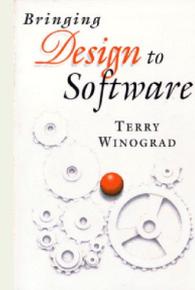
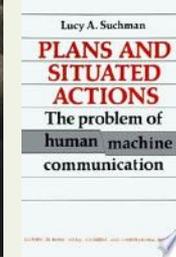


Adele Goldberg

1979

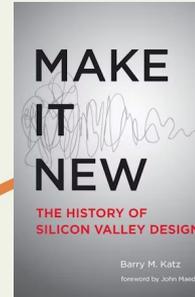


1987



Winograd, 1996

« L'arrivée de chercheurs en sciences sociales tels que Lucy Suchman chez Xerox PARC [...] marque les pâles débuts d'un tournant [...] : on passe de la pratique en atelier à la recherche sur le terrain, de l'exploitation des désirs à l'analyse des besoins, et de l'objet technique autonome à ce que Suchman a célèbrement nommé l'expérience située de ses utilisateurs réels et prévus »



Katz, 2015

- Katz, 2015



Le design d'interaction fait son entrée

1979



Bill Moggridge

1981



GRiD Compass (premier laptop)

1987

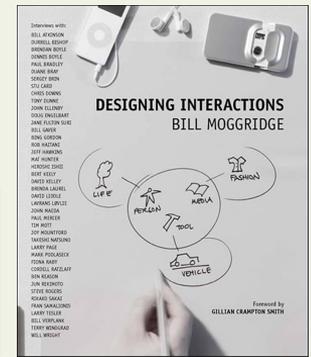


Jane Fulton Suri

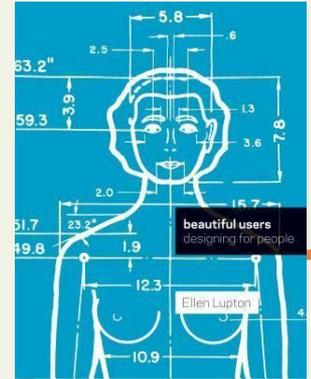
INTERACTION DESIGN

Bill Moggridge, Bill Verplank

1991



Moggridge, 2006



Lupton, 2014



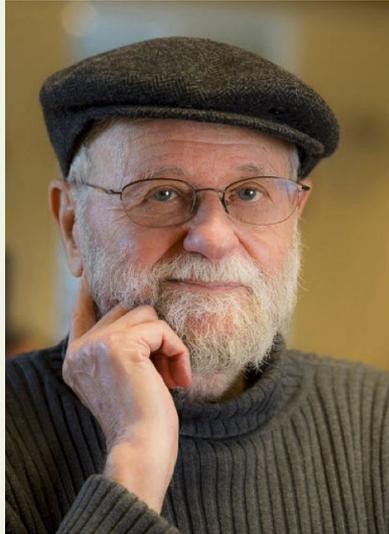
L'expérience utilisateur devient le terme dominant

1990

« The most important social evolution within the computing professions would be to create a role for the software designer as a champion of the user experience [...] What is design? [...] It's where you stand with a foot in two worlds—the world of technology and the world of people and human purposes—and you try to bring the two together. »

Mitch Kapor, « A Software Design Manifesto » 1990

1993



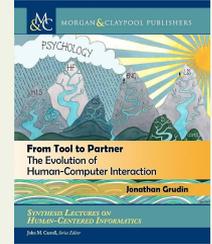
Don Norman

2005-2015

« A new job title was needed to encompass the breadth of the work of professionals. Many were tried.

Overall, UX won. However, there is no consensus definition. UX spans usability, qualitative approaches, data mining, interaction design, and graphic or visual design. »

- Jonathan Grudin, 2017

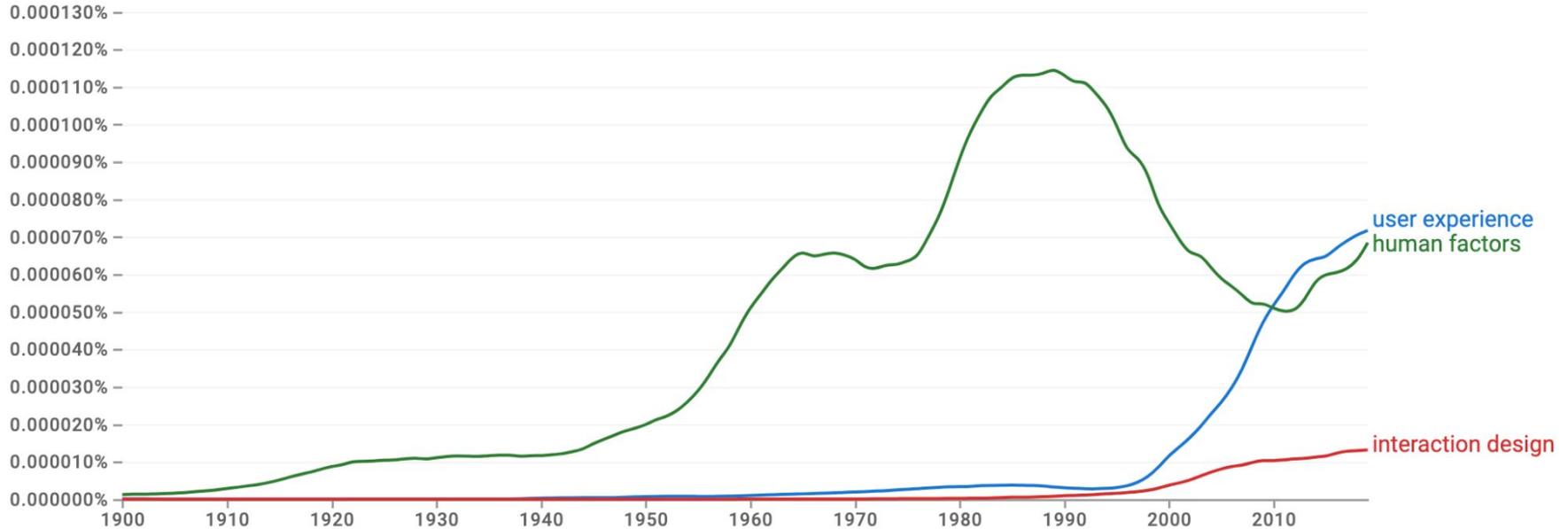


Grudin, 2017



L'expérience utilisateur devient le terme dominant

Google Books Ngram Viewer



Nos panélistes



**Thomas
Coulombe-Morency**

Candidat au doctorat
interdisciplinaire en
aménagement,
**Université de
Montréal**



**Domenico
Micheletti**

Consultant en
expérience
utilisateur



**Annemarie
Lesage**

Professeure,
ÉTS



**Cornelius
Rachieru**

Directeur général,
Ampli2de Inc.



Sentez-vous une affiliation plus forte envers un des sous-domaines du design UX?

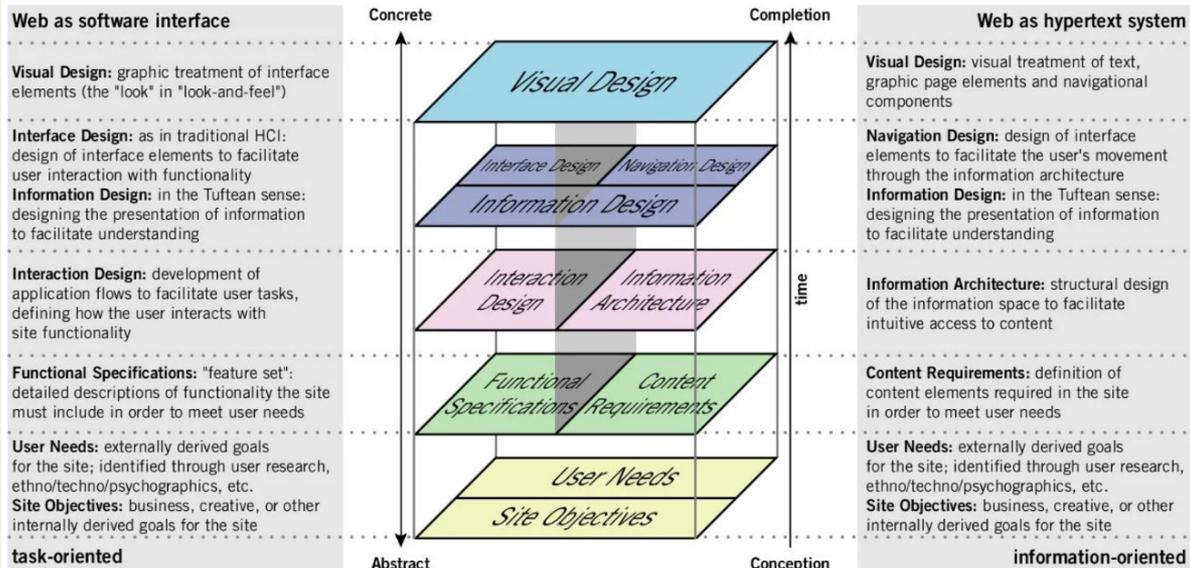


The Elements of User Experience

Jesse James Garrett
jjg@jig.net

30 March 2000

A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



This picture is incomplete: The model outlined here does not account for secondary considerations (such as those arising during technical or content development) that may influence decisions during user experience development. Also, this model does not describe a development process, nor does it define roles within a user experience development team. Rather, it seeks to define the key considerations that go into the development of user experience on the Web today.



Notez-vous des différences dans les approches des designers et des professionnels de l'utilisabilité dans la pratique ?



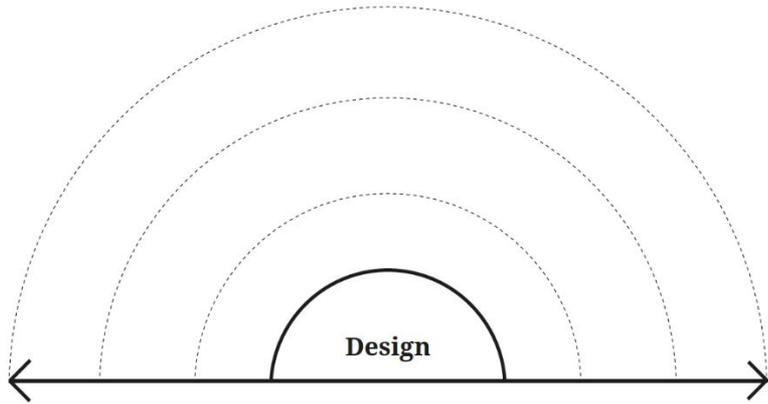
Croyez-vous que les stéréotypes au sujet du design (c'est de l'art, ce sont des goûts...) les pousse vers des méthodes plus « scientifiques » ?



Question pour Thomas :

**Qu'entends-tu par « extensions
du champ du design » ?**

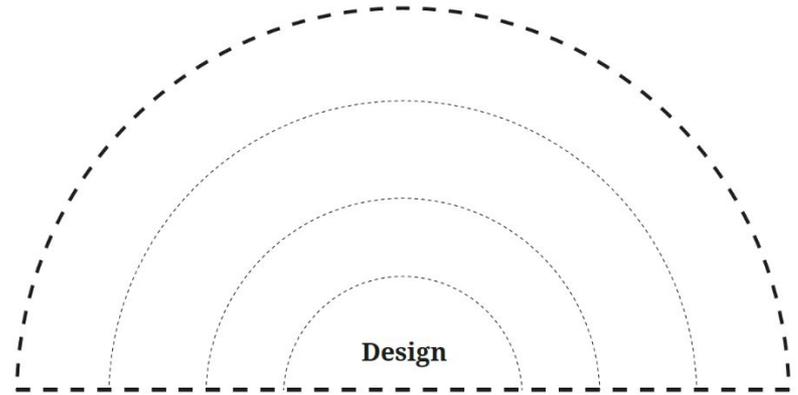




**extension des frontières
disciplinaires du design**



représentation du design
comme une discipline
incohérente et fragmentée



**rupture des frontières
disciplinaires du design**



représentation du design
comme un répertoire
d'outils et de techniques

Question pour Domenico :



En quoi cette image nous aide à comprendre la relation entre design et utilisabilité ?



Question pour Annemarie :

**Comment se passait la
cohabitation entre design et
utilisabilité chez Sapient ?**



Question for Cornelius:

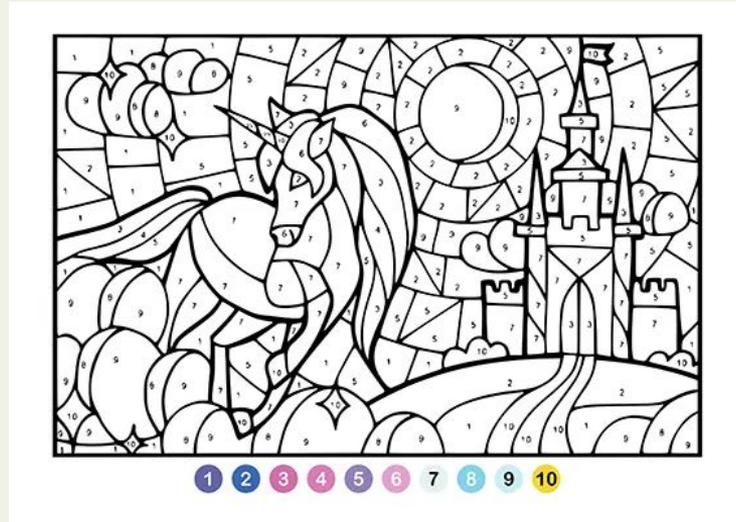
In a private conversation you mentioned that over standardization of UX practice over the past decades is the culprit for its commoditization. Do you think this is due to the natural specialization that happens in professional practice ?



Vrai ou faux ?

Le stéréotype selon lequel les designers sont là pour faire de la peinture à numéros persiste en 2024.

Crédit de la métaphore : Fred Blache, 2018



Merci à nos commanditaires



Bassan

