



Ergonomie & eXpérience Utilisateur

Rassembler ceux qui pensent et font UX en France

Le 26 Mai 2011

Ecole des Mines d'Alès à Nîmes

Dossier de Presse

Ce qui semble simple et facile au créateur de site internet devient, quelquefois, un obstacle insurmontable pour l'utilisateur.

Or, en naviguant sur un site internet, si on est bloqué ou même simplement ralenti, on va voir ailleurs !

UX, ce sont les outils pour prendre en compte le comportement réel des utilisateurs et faciliter leur navigation.

Sommaire

Web UX représente une très forte exigence de qualité des orateurs et de cohérence des sujets.

L'exercice n'était pas facile mais grâce à l'énergie et la confiance des orateurs nous y sommes !

Rien de tout cela n'aurait été possible sans le soutien et les conseils de Madame Annie Liothin et, plus généralement, de l'équipe de l'Ecole des Mines d'Alès.

Sommaire.....	2
Quand ?.....	3
Où ?.....	3
Qui ?.....	3
Programme	4
Contact presse	5
Qu'est-ce que Web UX ?.....	6
Laboratoire de eye tracking - Tobii.....	7
Les conférences	8
Les orateurs.....	13
Tarifs	19
Vidéos – K-Prodz	20
Photo – Myriam Guérin	21
Les fondateurs	22
Les débuts du eye-tracking.....	24
Une réflexion sur l'histoire du web et la nécessité d'UX.....	25

Web UX est le premier congrès en Français dédié aux stratégies et méthodes de l'Expérience Utilisateur sur le Web.

- **150 participants**
- **10 conférences**
- **1 laboratoire expérimental**
- **14 intervenants**

Quand ?

Le 26 Mai 2011 de 8h00 à 19h00

Où ?

A l'Ecole des Mines d'Alès à Nîmes
69 rue Georges Besse 30035 nîmes cedex 1

Qui ?

Proposé par Next-Web

Association à but non lucratif et enregistrée auprès de la Préfecture du Gard.

Et les Orateurs

Chercheurs, dirigeants d'entreprises et experts apportent un vaste éclairage à Web UX. Leur point commun est un très haut niveau de compétences et une volonté de partager leurs savoirs.

Programme

*Web UX c'est une exigence de qualité par le haut niveau des orateurs et la cohérence des sujets !
Cela semble très « pointu » à priori, mais concerne tous les chefs de projets ou webmasters et, au-delà, la qualité du web de demain !*

Accueil - petit déjeuner		
UX Ouverture	Sylvie Daumal	Fondatrice de UX Paris Sylvie dirige depuis 2007 le pôle Expérience Utilisateur de Duke Razorfish à Paris.
Agile avec UX	Emmanuel Levi-Valensi Philippe Chaurand Yoan Maman	PIA : People in Action Pour sa première participation, PIA entre à la 12 ^{ème} place au classement Deloitte Technology Fast 50.
Pause		
Réseaux sociaux	Sébastien Desbenoit	Sébastien écrit, réalise des formation et crée des conférences pour tous les sujets qui mêlent l'humain et l'Internet.
Accessibilité et tests utilisateurs	Yvan Douenel Luc Segura	Yvan est Conseil indépendant et memre du GTA Accessiweb. Luc, formateur à la Fédération des Aveugles de France, est passionné d'Internet et mal-voyant. Au-delà de l'accessibilité il propose l'ergonomie.
Live eye-tracking	Antoine Luu	Tobii est leader mondial dans la fabrication de dispositifs de « eye-tracking » ou « suivi du regard ». Antoine, responsable pour l'europe francophone installe un laboratoire complet au cœur de la conférence WebUX.
Déjeuner		
Les chiffres au service d'UX	Sophie Gubert	Sophie dirige le pôle Etudes et WebAnalytics chez Duke
Stratégie de contenu Web	Muriel Vandermeulen	Muriel est fondatrice de l'agence éditoriale « We Are the Words » WAW ! Elle est l'auteur du premier ouvrage en français dédié à la stratégie de contenu web.
Pause		
Performance Web	Nicolas Hoizey	Co-fondateur et directeur technique de Clever Age. Présente à Paris, Bordeaux, Lyon et Nantes, l'entreprise est devenue un acteur incontournable comme centre d'expertise d'une parfaite neutralité.
Pause		
Design Thinking	Benjamin Servet	Benjamin est directeur associé de Néalite, agence pionnière pour la mise en œuvre de projets intégrant l'expérience utilisateur
Pause		
Systèmes utilisables	Aline Chevalier Franck Amadiou	Aline est Docteur en Psychologie Cognitive et Ergonomie. Elle est co-responsable du Master de Psychologie Cognitive Appliquée et TICE à Toulouse 2. Franck est Maître de conférence en Psychologie Cognitive et Ergonomie à l'Université Toulouse 2.
Conclusion et remerciements		

Contact presse

Contact : Yves Koekkoek,
président

Courrier : Web UX
757 chemin de Tholozan
30000 Nîmes

Téléphone : +33 (0)4 11 71 50 34
+33 (0)6 80 50 09 13

eMail : presse@web-ux.org

Internet : <http://web-ux.org>

Twitter : [@Web_UX](https://twitter.com/Web_UX)

Qu'est-ce que Web UX ?

Les agences internet ont pour rôle, aux yeux de leurs clients, de créer un site et d'assumer toutes les contraintes connexes qui en découlent.

Aux trois exigences métier "traditionnelles" :

- Technique web.
- Création et communication artistique.
- Organisation des contenus.

se sont ajoutées très vite.

- Optimisation pour les moteurs de recherche.
- Création d'un tissu de liens (puis de liens de haute qualité).
- Prise en compte de l'accessibilité.
- Organisation et animation de réseaux sociaux.
- Ergonomie et outils d'optimisation de la conversion.

UX propose un point de vue original qui aide les agences Web dans ces nouveaux défis.

Le terme UX vient de User eXperience c'est-à-dire mettre l'utilisateur et l'expérience qu'il ressent sur le web au centre du processus de création et de décision Web.

A la question, pour qui faites-vous ce site internet ? Nous répondons sans ambiguïté : "pour ses utilisateurs".

UX n'est pas :

- "encore une nouvelle technique"
- une nouvelle mode techno habilement exploitée par le marketing
- le Web 12.0

Nous souhaitons que chacun reparte de Web UX avec les moyens immédiatement efficaces de placer l'utilisateur en seul juge de la qualité de sa réalisation Web.

Laboratoire de eye tracking - Tobii

L'un des outils les plus novateurs pour la prise en compte de l'expérience utilisateur est le « eye-tracking » ou « suivi du regard ». Il est fréquent dans les ouvrages de stratégie Web ou d'ergonomie.

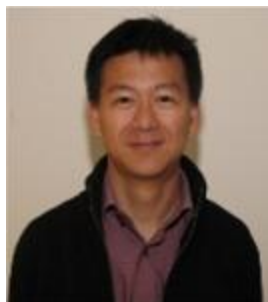
Dans l'exemple ci-dessous, les zones « regardées » sont colorées.

Plus la fixation est longue, plus la couleur est rouge.



Les participants à Web UX vont pouvoir effectuer sur place leurs propres tests dans un laboratoire installé spécialement pour l'occasion par la société Tobii.

Antoine Luu



En charge des activités en Europe francophone de Tobii, leader mondial des outils de Suivi oculaire (Eye tracking).

Commercialisation, support, gestion du réseau de distributeur, marketing.

Si vous avez des questions.... <http://tobii.com>

Les conférences

Les conférences de Web UX s'efforcent de couvrir un grand nombre d' aspects de l'expérience utilisateur sur le web et proposent des orateurs francophones de très haut niveau.

Ouverture Web UX Nimes 2011

30'

Sylvie Daumal

Duke - Razorfish

Qu'est-ce que l'expérience utilisateur ?

C'est la perception et le ressenti d'un individu qui utilise un système dans le contexte d'une interaction homme-machine.

Par nature, l'expérience est subjective.

Mais, plus encore, elle varie et se transforme au fil du temps et selon les circonstances. Mémorisée sous forme de souvenirs, l'expérience utilisateur s'éloigne de la perception immédiate du moment pour constituer un ensemble complexe reconstruit après coup et fait d'histoires d'usages et d'interactions.

En tant que designers, notre défi consiste à concevoir des produits interactifs en se concentrant non sur le produit mais sur l'expérience qui va en résulter. C'est naturellement le design de l'expérience qui détermine le dispositif.

Comment imaginer alors de nouvelles expériences, de nouveaux services en prenant en compte l'écart entre l'expérience réelle et le souvenir de l'expérience ?

C'est toute la problématique du design centré sur l'utilisateur qui sera abordée à l'occasion de cette conférence.

Agile avec UX

50'

Emmanuel Levi-Valensi, Philippe Chaurand & Yoan Maman

Pia – People In Action

Vous souhaitez moderniser votre application ou votre site web, réduire votre time-to-market ou faciliter l'adoption de votre produit par vos utilisateurs.

Une équipe d'experts en ergonomie, design et développement vous fait part de son retour d'expérience pour atteindre ces objectifs.

Ils vous expliqueront l'intérêt d'adopter une démarche centrée sur l'utilisateur.

Vous découvrirez comment prototyper efficacement une application, la tester auprès des utilisateurs et optimiser la collaboration entre ergonome, designer et développeur.

La session s'appuiera sur un cas concret concernant le domaine de la Qualité (mise en place d'un tableau de bord dédié à la gestion d'actions d'amélioration)."

Réseaux sociaux...

20'

Sébastien Desbenoit

Internet & Moi – blog chez lemonde.fr

Les réseaux sociaux ne sont pas nés avec Internet mais dans les années 50 ! C'est un sociologue anglais qui, en observant les relations humaines, a défini ces structures pour la première fois. Ces études des relations dans un groupe de personnes ont permis l'élaboration d'un ensemble de lois des réseaux sociaux.

L'objectif de cette conférence est de démontrer comment certaines de ces théories permettent de comprendre le fonctionnement, ainsi que le succès, des réseaux sociaux sur le web. Ces théories peuvent également permettre d'ouvrir de nouvelles pistes pour améliorer la prise en compte de l'utilisateur et de son environnement sur les réseaux sociaux, sites et services Internet.

Accessibilité et test utilisateur

30'

Yvan Douenel & Luc Ségura

Accessiweb – Centre de ressources et de recherches sur l'accessibilité Web.

Après avoir testé des sites reconnus accessibles selon la méthode des « tests utilisateurs ».

La conférence a pour but de vous montrer les étapes essentielles de cette expérience qui amèneront les concepteurs de sites web à mieux cerner les attentes des personnes malvoyantes qui appréhendent un site internet.

Live eye-tracking

20'

Antoine Luu

Tobii – Leader mondial des systèmes de eye-tracking

Présentation et teasing du labo eye-tracking (qui se déroulera tout l'après midi).

Les chiffres au service d'UX

50'

Sophie Gubert

Duke - Razorfish

Quand on pense Web Analytics, on pense mesure du résultat, indicateurs de performances, tableau de bord. Mais s'il s'agit bien de mesurer, il s'agit avant tout d'évaluer l'expérience en ligne des utilisateurs afin de l'optimiser et de gagner en efficacité. Web Analytics est donc une approche naturellement complémentaire à l'UX qui doit vous aider à répondre à certaines questions clés.

Le trafic sur mon site est-il pertinent ? Mes pages d'arrivée arrivent-elles à capter l'attention des visiteurs ? Mais qui sont mes visiteurs et pourquoi certains partent-ils dès leur arrivée ?

10 exemples de pratiques Web Analytics simples pour vous aider à répondre à ces questions (mais pas seulement) et optimiser l'expérience de vos visiteurs.

Stratégie de contenu Web

50'

Muriel Vandermeulen

WAW – We Are the Words

Un site Internet a tout pour offrir un service optimal : ouvert 24h sur 24, les visiteurs sont censés y trouver aisément ce qu'ils cherchent et pouvoir y effectuer, en quelques clics, des tâches qui, hors le virtuel, sont chronophages, coûteuses et laborieuses.

Tous les internautes rêvent de ce Web-là. Pourtant, dans la réalité, on est encore loin du compte.

En cause ? Bien souvent, le contenu. C'est vrai, le mal est logé, encore aujourd'hui, en grande partie, au niveau du contenu.

Sans les mots, n'importe quelle interface Web, site Internet ou autre média en ligne ne serait qu'un corps inerte.

Comme le souligne Amélie Boucher dans son introduction à l'ouvrage "Stratégie de contenu Web: la revanche de l'éditorial", "l'importance accordée à l'information [...] donne à la démarche son caractère nouveau : considérer [le] contenu comme la raison d'être du média, et non un maillon d'une chaîne centrée autour de la réalisation technique du site web. [...] S'intéresser à sa gouvernance pour construire un système où, on le souligne dans ce livre, « le lecteur est roi », où le contenu donc n'existe que parce qu'il a un but : toucher son auditoire".

Performance Web

50'

Nicolas Hoizey

Clever-Age

L'utilisateur n'aime pas attendre. Sa perception de la vitesse d'un site Web a donc une influence sur son comportement. Cette perception peut être orientée positivement en travaillant intelligemment l'optimisation des performances côté client du site Web.

Le premier réflexe quand on parle de performances Web est de se tourner vers des tests de montée en charge et des optimisations côté serveur, alors que l'optimisation des performances côté client peut être plus simple, plus efficace, et plus rentable.

Nous aborderons dans cette conférence les différents aspects de l'optimisation côté client des performances Web, en attirant l'attention sur – par exemple – les téléchargements bloquants, les manières optimales d'inclure le code JavaScript et CSS, et leur impact sur les performances perçues par les internautes.

Design Thinking

50'

Benjamin Servet

Nealite

Le Design Thinking constitue une méthodologie visant à trouver des solutions créatives à des problématiques centrées sur le produit.

Il s'agit de dépasser la simple réponse aux besoins de l'utilisateur et de lui proposer une véritable expérience.

L'enjeu pour les marques est, somme toute, d'arrêter de faire des produits pour se concentrer sur la valeur ajoutée qui peut être apportée à chaque étape de la conception et qui prend racine dans le Design Thinking.

Cette approche tend donc à penser les produits et à les améliorer pour les utilisateurs en suivant une logique d'innovation et de détournement de l'existant.

Puisque tout est source de créativité, les sources d'inspiration peuvent être élargies hors du contexte de l'industrie qui est en jeu. Ainsi, le processus de brainstorming est d'autant plus pertinent qu'il fait varier les points d'observation et génère des idées inédites.

Pour que ces idées aient lieu, il faut une équipe pluridisciplinaire qui mélange les métiers, les talents et les énergies.

Le Design Thinking s'apparente finalement à une culture faisant la part belle au collaboratif. Il n'y a pas de mauvaise idée, il n'y a que des idées qui évoluent et ouvrent de nouvelles pistes de réflexion.

Tout cela forme finalement la base du Design Thinking grâce auquel l'expérimental est valorisé, et l'utilisateur placé au centre de la démarche.

Conception de systèmes utilisables

50'

Aline Chevalier & Franck Amadiou

Université de Toulouse 2 - CNRS

Les connaissances issues de la recherche sur le rôle de l'utilisateur dans la conception de systèmes d'information.

Du point de vue de la psychologie cognitive et de l'ergonomie.

1 - Comment des concepteurs — sans formation en ergonomie des interfaces web — essaient de prendre en compte les besoins des utilisateurs finaux, les difficultés qu'ils rencontrent ainsi que leurs conséquences sur les systèmes qu'ils conçoivent.

2 - Comment les utilisateurs interagissent avec de tels systèmes, en étudiant le rôle de certaines caractéristiques interindividuelles (ex. : expertise, vieillissement) en association avec certaines propriétés des systèmes utilisés (ex. : organisation des informations, structure de la page).

Plus précisément, nous nous intéresserons à la façon dont les utilisateurs regardent, sélectionnent et traitent de l'information dans un document électronique, comment ils naviguent et enfin comment ils recherchent des informations avec un moteur de recherche.

3 - Nous terminerons par les moyens d'aider les concepteurs à prendre en compte les futurs utilisateurs (qu'ils soient manuels ou automatiques).

Les orateurs

Chercheurs, dirigeants d'entreprises et experts apportent un vaste éclairage à Web UX.

Leur point commun est un très haut niveau de compétences et une volonté de partager leurs savoirs.

Franck Amadiou

Maître de conférences en psychologie cognitive et ergonomie



Depuis 2009, Franck Amadiou est Maître de conférences en psychologie cognitive et ergonomie à l'Université de Toulouse II.

Ses travaux de recherche s'inscrivent dans les problématiques de l'ergonomie cognitive des documents et en particulier électroniques. Ils concernent principalement l'étude des mécanismes cognitifs impliqués dans la compréhension et l'apprentissage à partir de documents de type hypertextes, hypermédias, animations.

Les connaissances produites sur ce type d'activité complexe permettent d'enrichir le domaine de la conception ergonomique des documents dans un cadre pédagogique (ex. formations à distance) ou de travail (ex. documents techniques).

Franck Amadiou a obtenu un master 2 professionnel en 2002 (Ergonomie Cognitive et Ingénierie Linguistique) durant lequel il a démarré son travail dans le domaine de la conception des interfaces hommes machines (interface dans la téléphonie mobile).

En 2003, il est major d'un master 2 recherche en psychologie cognitive durant lequel il débute ses travaux de recherche sur la compréhension de documents hypertextes.

En 2007, il soutient sa thèse dont les travaux examinent principalement les effets des ressources cognitives (connaissances antérieures) et les caractéristiques des documents hypertextes sur les processus de compréhension, de navigation mais aussi sur la charge cognitive (et/ou désorientation) vécue par les utilisateurs.

Il a ensuite été ATER et chargé d'études dans des projets de recherche autour de l'apprentissage en ligne et des documents.

Philippe Chaurand



Philippe est un ingénieur qui veille à rendre les produits utiles et utilisables.

Diplômé de l'école Polytech' Nice Sophia en 2006, Philippe a débuté sa carrière en tant qu'ingénieur de développement dans l'e-learning, avant de rejoindre People In Action en 2008.

Philippe est aujourd'hui spécialisé dans les interfaces Humain-Machine (IHM) : il intervient dans la conception d'interface utilisateur, développant une vision qui répond aux besoins des utilisateurs et aux attentes des acheteurs.

Aline Chevalier

Professeur des universités, Psychologie Cognitive et Ergonomie



Aline Chevalier a obtenu un doctorat de Psychologie Cognitive et Ergonomie sur le rôle de l'expertise dans la gestion de contraintes en conception web en 2002 à l'Université de Provence — doctorat financé par une allocation de recherche et un monitorat.

Au cours de son doctorat, elle a réalisé deux stages dans des laboratoires étrangers :

- le 1^{er} à l'Open University (GB, Milton Keynes — grâce à un contrat Alliance) au cours duquel elle a travaillé sur la rédaction collaborative sur le Web ;

- le 2nd à l'Université de Berkeley (San Francisco, USA — grâce à une bourse Aires Culturelles) au cours duquel elle a intégré un laboratoire d'informatique s'intéressant aux systèmes d'aide à l'évaluation et à la conception d'interfaces.

Aline a été recrutée en septembre 2003 comme Maître de Conférences en Psychologie Cognitive et Ergonomie à l'Université Paris Ouest.

Après une HDR (2007), elle a été recrutée comme Professeur à l'Université Paris Ouest Nanterre en 2008. Elle a été responsable de l'équipe de recherche de psychologie cognitive (de septembre 2007 à décembre 2008).

Elle est actuellement coresponsable du master professionnel de Psychologie Cognitive Appliquée et TICE (depuis 01/2008).

Depuis septembre 2009, elle est rattachée au laboratoire CLLE (UMR-CNRS 5263, Université de Toulouse 2) dans lequel elle vient d'obtenir une délégation CNRS.

Outre ses implications universitaires, elle est depuis 2005 vice-présidente de la Société Française de Psychologie et depuis septembre 2009 présidente de la Section de Psychologie Ergonomique (GRAPE).

Sylvie Daumal



Sylvie Daumal travaille dans le digital depuis plus de dix ans, intervenant d'abord dans la conception de projets à fort enjeu de contenus pour, entre autres, le Centre Pompidou, le Conservatoire national supérieur d'Art dramatique, le Muséum national d'Histoire naturelle ou la Cité nationale de l'histoire de l'immigration...

Elle applique une approche centrée sur l'utilisateur avant de se perfectionner, à Londres, au sein de l'équipe d'architectes d'information de la BBC.

Depuis 2007, elle est responsable du pôle Expérience Utilisateur à l'agence Duke Razorfish.

Elle joue un rôle actif dans la communauté UX en Europe : membre du comité de l'EuroIA, Ambassadeur pour la France de l'UXCamp Europe.

En 2009, elle fonde le groupe UX Paris qui compte aujourd'hui plus de 350 membres et dont elle organise les conférences bimestrielles.

Elle enseigne depuis 2004 au Celsa et intervient régulièrement en Master 5e année à Science-Po Paris (école de la Communication), à Penninghen et à l'école de l'image Gobelins.

Sebastien Desbenoit



Sébastien Desbenoit est concepteur et formateur web au sein de l'agence sev communication. Passionné des sujets d'ergonomie et de sociologie d'Internet, il tient également le blog « Internet et Moi : Quand l'humain est le centre du web » sur le site LeMonde.fr.

Yvan Douenel



Intégrateur et chef de projet web depuis une dizaine d'années, je m'intéresse à l'accessibilité depuis que j'ai mené à bien un projet de site web pour un centre de formation pour handicapés.

La montée du paradigme de l'expérience utilisateur dans nos métiers du web et plus précisément des tests utilisateurs m'ont donné envie de coupler les deux approches en faisant tester des sites dits accessibles à des utilisateurs déficients visuels.

Sophie Gubert



Sophie a plus de 12 ans d'expérience dans le Digital et surtout dans différentes agences.

Elle a rejoint Duke il y a 8 ans et fut Directrice Conseil sur de nombreux clients – de PlayStation en passant par Canal + et Agnes b.

Responsable du pôle Etudes et Web Analytics qu'elle a créé il y a 2 ans, elle supervise différents projets d'évaluation et d'optimisation des dispositifs digitaux depuis la définition de stratégie de mesure digitale, l'audit et l'implémentation d'outils, la fourniture de tableau de bord aux analyses adhoc et tests online.

Nicolas Hoizey



De formation ingénieur (EISTI), Nicolas Hoizey est co-fondateur et directeur technique de Clever Age, une société de services qui se positionne sur l'ensemble de la chaîne de production Web depuis 10 ans.

Garant de la pertinence des choix technologiques effectués par Clever Age pour ses clients, Nicolas prône un usage pragmatique des technologies du Web. S'appuyant sur 15 ans d'expérience du Web, il applique pour cela les bonnes pratiques, techniques et méthodologiques, sur les standards, l'ergonomie et l'accessibilité, la performance, la capitalisation, etc.

Il intervient en clientèle, chez de nombreux grands comptes et administrations, pour des missions de conseil, direction de projet et expertise, participe à la veille technologique de Clever Age, et intervient régulièrement dans des conférences (Gartner, 01 Séminaires, Benchmark Group, Microsoft TechDays, intra entreprise).

Autodidacte en ergonomie mais très sensible à ce sujet, il explore depuis plusieurs mois sous cet angle les impacts de la performance Web.

Comme le montrera sa conférence à Web UX, il se focalise sur la performance perçue par l'utilisateur, plutôt que sur la performance brute mesurée par les techniciens.

Emmanuel Levi-Valensi



Fondateur et directeur associé de [PIA](#), Emmanuel est passionné par l'UX, l'agilité et les RIA.

Il est diplômé de l'IEP de Paris en Gestion de l'information et de l'Université de Paris 1 en Droit et Sciences Politiques.

Emmanuel a débuté sa carrière chez Cap Gemini, puis IBM Lotus avant de rejoindre un éditeur de workflow où il a exercé des responsabilités à la R&D et au marketing produit.

Depuis la création de PIA en 2004, Emmanuel a dirigé de nombreux projets et missions pour des grands noms de la banque, de la finance et des télécoms.

L'ergonomie, le design, l'expérience utilisateur y ont toujours eu une place d'importance.

Emmanuel s'applique, à ce sujet, à intégrer démarche de design et méthodes agiles.

Il s'attache à introduire de l'émotion dans ses créations tout en répondant aux besoins énoncés.

Yoan Maman



Yoan est un Interaction Designer soucieux de l'ergonomie et de l'esthétisme de interfaces.

Diplômé de l'Institut des Technologies de Communication de Paris en Infographie PAO, et en WebDesign, Yoan a exercé pendant 6 ans ses talents de Designer dans différents univers : Luxe (Joaillerie & Horlogerie), Cabinet d'architectes, Web Agency avant de rejoindre il y a 4 ans l'équipe de PIA en tant qu'Interaction Designer.

Aujourd'hui expert en Design Visuel et en ergonomie des interfaces (IxD et UID), Yoan travaille avec le souci constant d'améliorer l'expérience utilisateur (UX).

Il s'attache à introduire de l'émotion dans ses créations tout en répondant aux besoins énoncés.

Luc Ségura



Formateur bénévole en informatique depuis 2002 à La fédération des Aveugles de France (groupe de Nîmes), webmaster à mes heures perdues, j'ai depuis de nombreuses années adopté les standards du w3c dont le XHTML, le CSS, et l'accessibilité.

Je m'intéresse depuis quelques mois au Web-Marketing et notamment au concept des test utilisateurs, concernant particulièrement l'utilisabilité des sites accessibles.

Etant moi-même mal-voyant, j'ai à faire face souvent lors de mes temps de surf sur internet, à des sites non-accessibles, ou à des sites accessibles ayant quelques lacunes en ergonomie, ce qui me cause parfois quelques difficultés. Ce sont les raisons qui m'ont poussé à m'intéresser de plus près à ces thèmes.

Benjamin Servet



Benjamin Servet possède plus de 15 années d'expérience de Direction Artistique dans le multimédia.

Après une formation aux Beaux-arts, il se spécialise dans les interfaces hommes-machines et le retour d'expérience des utilisateurs en matière d'ergonomie.

En 1996, il participe à un projet artistique à la Villa Médicis.

Dès 1998, il rejoint Liberty Surf pour prendre en charge la mise en place des activités de Portail (studio, développement et graphisme).

En 2001, il intègre l'équipe de LSF Network à San Francisco en tant que Product Developer Manager et approfondit son expertise en tests utilisateurs en bénéficiant des meilleures techniques et formations américaines.

Benjamin Servet cofonde en 2005 l'agence de conseil Nealite spécialisée en stratégie, ergonomie et design web & mobile.

Muriel Vandermeulen



Depuis 10 ans, Muriel Vandermeulen accompagne les entreprises, organisations internationales et institutions à mieux communiquer sur Internet.

Directrice de l'agence "We Are The Words" elle prône avant tout un Web utilisable, lisible et utile grâce notamment à une meilleure gouvernance éditoriale en ligne.

Aujourd'hui, ses compétences sont largement reconnues et qu'il s'agisse de groupes de presse (Le Monde), de grands comptes (Unilever, Toyota), de ministères belges ou français, ou encore de hautes écoles, nombreux sont les acteurs économiques et institutionnels majeurs qui font régulièrement appel à son conseil.

Muriel intervient aussi régulièrement dans des colloques et manifestations dédiées à la stratégie de contenu Web.

Tarifs

Web-UX est une association 1901 à but non lucratif.

Le prix de la journée de conférences sert à payer les frais de transport et d'hébergement des orateurs, les diverses locations et les repas.

Tarif pré-inscription	99 € (épuisé)
Tarif pour la journée	150 €
Tarif étudiant	90 €

Nous disposons d'un N° de formateur et les participants peuvent nous demander une convention pour faire prendre en charge leurs frais de formation et de déplacement par leur organisme collecteur.

Réservation exclusivement sur internet <http://ticket.web-ux.org>

Venir à Nîmes + profiter du printemps méditerranéen.

Une des lignes de TGV les plus directes depuis Paris, vol direct depuis Londres ou Bruxelles, prix de séjour totalement abordables.

Prix aller pour le train, aller et retour pour l'avion, relevés sur internet le 18 Avril 2011 pour un voyage le 25 Mai 2011.

Train	Bordeaux	33 €
	Lille	66 €
	Lyon	22 €
	Nantes	60 €
	Nice	33 €
	Paris	35 €
	Rennes	78 €
	Strasbourg	61 €
	Toulouse	18 €
Avion	Londres - Nîmes	30 €
	Bruxelles Nîmes	66 €
Hotel	mini	39 €
	max	295 €

Vidéos – K-Prodz

Toutes les conférences seront filmées et disponibles gratuitement après Web UX sur le site Web.

Un reportage sur Web UX et un « Making Of » seront également proposés.

K-Prodz s'impose depuis plusieurs années dans la production audiovisuelle spécialisée en formats courts :

- clips musicaux,
- spots publicitaire,
- court-métrages
- captation d'événement et le V-Jaying

Nombreux sont les initiateurs de projets qui leur ont fait confiance et obtenu des résultats exceptionnels.

L'équipe maîtrise l'ensemble de la chaîne de création, de l'élaboration jusqu'à réalisation, montage et post-production, employant les technologies les plus récentes en terme d'audiovisuel.

A chaque fois, il ne s'agit pas d'entreprendre un travail purement institutionnel mais bel et bien artistique, créatif et professionnel par une équipe qui a largement fait ses preuves et aux compétences variées.

Kentin Uriel & Kevin Leteurtre



<http://k-prodz.com>

Photo – Myriam Guérin

Souriez... Vous serez photographiés.



Photographe indépendante à Nîmes depuis 2002, Myriam Guérin réalise des portraits et des reportages d'événements pour des particuliers et des entreprises.

Après avoir suivi des études artistiques notamment à l'école nationale de la photographie d'Arles, Myriam a travaillé des sujets très diversifiés, pour finalement resserrer son activité autour des portraits et des événements.

Ce qui sous-tend son travail, c'est cette attention particulière aux personnes, quel que soit le cadre.

Son attitude consiste en effet à ressentir toute la présence de l'autre pour en capter l'essence.

Myriam pratique la photographie en partenariat avec les personnes photographiées, pour les mettre en valeur, elles et leurs créations.

La création d'un événement est la rencontre de tout cela: beaucoup d'énergie déployée pour un moment extra-ordinaire, des rencontres, une grande réunion, et une trace nécessaire pour que l'événement continue à "parler" à l'avenir.

<http://www.myriam-guerin.fr/>

Yves Koekkoek



*Enseignant en Web Marketing et Ergonomie
Chercheur en méthodologies et outils de mesures UX
Conseil en entreprises et établissements Publics*

Yves Koekkoek, après une formation de Sociologie et Marketing outre Atlantique est tombé dans l'informatique en 1984 avec l'acquisition de son premier IBM-PC.

Jusqu'en 1995 il a participé à la création et au lancement de logiciels et, déjà, d'applications interactives (sur Amiga, Atari ou PC).

Il devient expert Lotus Notes puis Domino en 1993-95 et met en place des réseaux documentaires répliqués dans le sud de la France.

Dans le même temps, aspiré par le Web naissant, il crée des sites Internet puis s'oriente vers les interfaces en sites industriels et à distance pour des solutions de gestion (notamment Navision Financials). A partir de 2003 il travaille sur l'ergonomie d'applications décentralisées et répliquées et d'interfaces Web.

Il est enseignant et dirige maintenant l'entreprise de conseil en Web Marketing et Ergonomie i-seo.pro.

Il fonde Web UX par passion pour la recherche et le partage de connaissances.

Luc Lambert



*Co-Créateur du CMS G-Site
Enseignant et Jury en développement Web
Dirige avec bonheur et bonne humeur ID-Alizés*

Luc Lambert est diplômé en 1996 de l'école d'ingénieur I.M.E.R.I.R. (école d'informatique de Perpignan).

Premier contact avec internet en 1994.

Puis, en stage de fin d'études, il réalise ses premières interfaces HTML.

Cette expérience, ajoutée à sa passion pour l'image et l'informatique le conduit à créer ID Alizés en 1998.

Après avoir réalisé une brochette de sites "classiques", il veut répondre à la nécessité d'automatiser et professionnaliser la création des sites.

En 2001 Il développe, avec Laurent Coudouneau, l'outil de gestion de contenu libre GSite.

Très tôt, ses expériences de chef de projet web et de concepteur de CMS lui font placer l'utilisateur au centre de ses interfaces.

Annexes

Les débuts du eye-tracking

Le suivi du regard est particulièrement utile pour comprendre la façon dont un utilisateur réalise les tâches qu'il doit ou veut accomplir.

L'étude du psychologue russe **Alfred L. Yarbus**, en 1967, propose une image unique et pose une question précise (en titre).

On mesure alors (avec les moyens de l'époque) les mouvements oculaires pendant trois minutes, le parcours visuel est très nettement différent selon la question posée



Regardez bien cette image s'il vous plaît.



Que faisait la famille avant l'arrivée du personnage ?



Quelles sont les conditions de vie de la famille?



Décrivez les vêtements des membres de la famille.



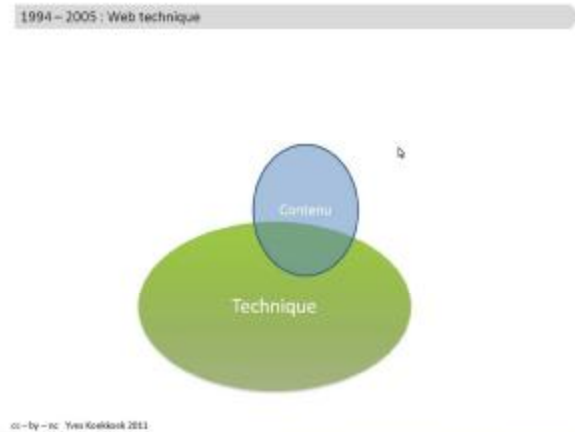
Quel est l'âge des personnes ?



En fait, la manière de regarder dépend du contexte (ici, la question posée) !

Une réflexion sur l'histoire du web et la nécessité d'UX

1994-2005 : Web Technique

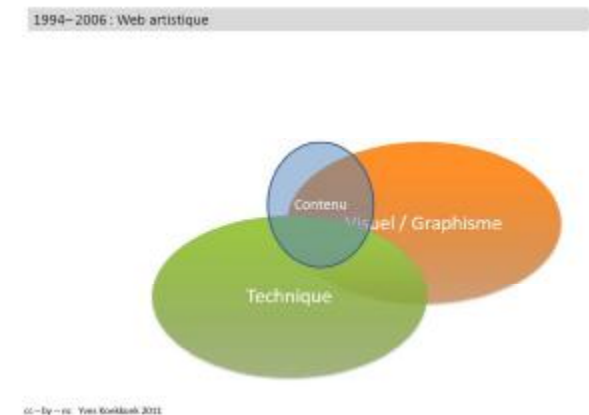


Il faut y être (sur Internet) mais le contenu est plutôt vague et la gestion des contraintes techniques prend une part prépondérante.

Le terme de **WebMaster** apparaît. A l'origine le mot désigne celui qui gère le serveur Internet hébergeant le site Web mais par extension cela devient le nom du créateur du site.

Ces premiers sites doivent prendre en compte une bande passante réduite et s'adressent à des publics très ciblés. Il reste quelques dinosaures de cette époque comme le site de Jakob Nielsen (<http://www.useit.com/>)

1994-2006 : Web artistique

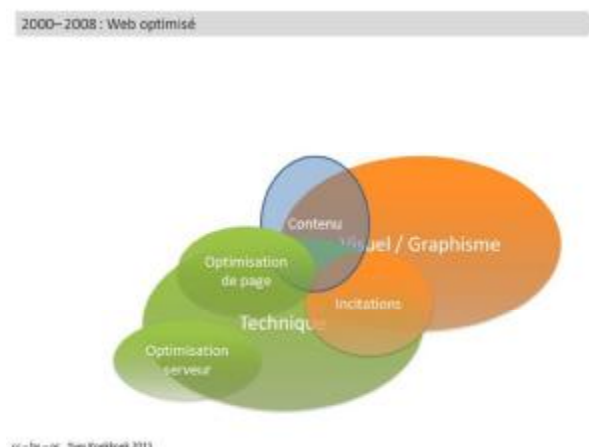


Trois éléments se conjuguent :

- L'envie des Webmasters de faire évoluer leurs sites vers une présentation plus esthétique.
- L'émergence d'outils permettant à des **graphistes** passionnés de créer des pages, voire des sites.
- La forte croissance du nombre de sites et l'apparition d'une compétition.

Les sites deviennent plus beaux et accueillants, le mot **WebDesigner** vient compléter ou parfois confondre le WebMaster.

2000-2008 : Web Optimisé



Il faut reconnaître que les étapes précédentes ont conduit parfois à un grand n'importe quoi !

L'augmentation rapide du trafic entraîne la nécessité de bien gérer les ressources de serveur et du réseau.

De même, la qualité de la page dans **tous les navigateurs** devient une obligation.

Dans le même temps la forme des incitations, comme les liens, les boutons ou les images cliquables se normalise suffisamment pour qu'on commence à étudier leur **Affordance**.

2003 : Web des contenus

2005 - : Web des contenus



cc-by-nc Yves Rochere 2011

La généralisation des feuilles de styles (**CSS**) a permis rapidement la séparation du contenu et de la forme des pages web.

Il devient alors possible de créer et d'organiser rapidement des contenus avec des outils spécialisés : Les Systèmes de Gestion de Contenu (SGC) ou **CMS** (Content Management System).

Il faut alors organiser lesdits contenus en sections, rubriques ou catégories.

Les sites s'enrichissent de nombreuses pages.

Les notions de **Content Manager** (Gestionnaire des contenus) puis d'**Information Architect #IA** répondent aux besoins :

- Organiser de façon claire et logique les différents contenus.
- Définir la ligne éditoriale du site.
- Former les personnels qui créent les contenus au respect de cette ligne éditoriale.

Les outils de recherche intégrés permettent de trouver directement ce que l'on cherche et de palier les carences des systèmes de navigation très (très) complexes.

2005 : Web efficace

2006 - : Web efficace



cc-by-nc Yves Rochere 2011

Le **marketing** investi massivement l'Internet comme un nouveau média.

De très nombreux indices, valeurs et indicateurs émergent.

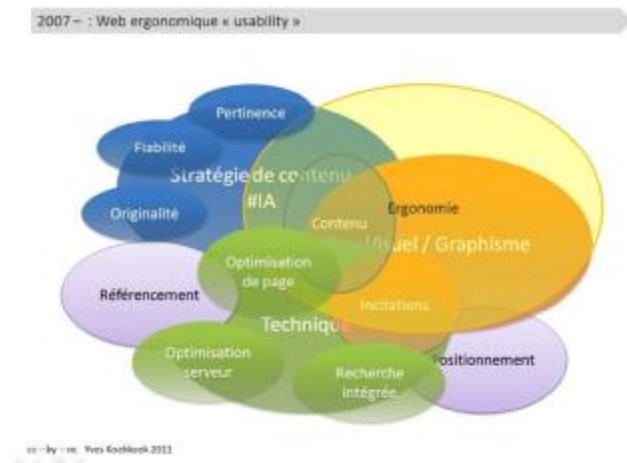
On en retiendra deux :

- Le **trafic** qui mesure le nombre de visiteurs arrivant sur un site.
- La **conversion** qui mesure la proportion des visiteurs qui réalisent l'objectif du site (contact, vente...).

Pour obtenir du trafic, les entreprises recourent au référencement où à la publicité.

Pour améliorer le taux de conversion, l'outil principal est le test A/B ou l'on propose aléatoirement deux versions d'une même page pour choisir celle qui présente effectivement le meilleur taux de conversion.

2007 : Web ergonomique



Mais les tests A/B ne suffisent pas, on cherche alors à comprendre les motivations de l'utilisateur, les causes profondes de ses comportements.

Les ergonomes interviennent plus fréquemment dotés d'outils extrêmement fins qui permettent de suivre ce que regarde exactement l'utilisateur.

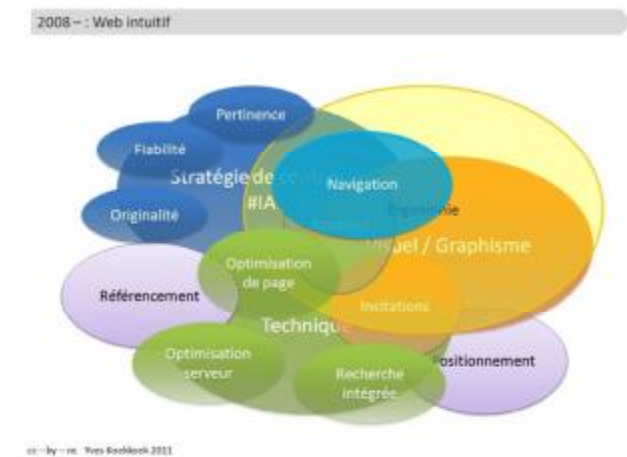
On entend également, dans les discours des vendeurs, les termes de "Web centré utilisateur".

Ce qui veut dire : « nous comprenons les besoins des utilisateurs et sommes compétents pour y répondre ».

Deux écoles divergent alors :

- Ceux qui **pensent savoir ce que pense l'utilisateur**.
- Ceux qui veulent **intégrer de vrais utilisateurs cibles** dans la création et la validation de leur site Internet.

2008 : Web des bonnes pratiques



La très rapide agrégation de nouvelles techniques et compétences induit naturellement de nouveaux **standards de qualité**. Plus personne ne veut de site s'il n'est accessible, bien référencé et parfaitement optimisé du point de vue de la conversion.

Et nous ne parlons ici que de la seule page web, au-delà, les **médias sociaux**, les nouveaux formats (**smartphones**) imposent eux aussi de nouvelles contraintes.

Les agences Web recrutent des compétences lorsqu'elles le peuvent ou bien recherchent la recette miracle "en dix leçons"...

Nombreux sont les guides des bonnes pratiques à propos des métiers du web. Mais tout cela rend les approches confuses et mal maîtrisées.

Pour information, le portail des métiers de l'Internet (<http://www.metiers.internet.gouv.fr>) recense une centaine de métiers distincts au travers de 12 catégories !

2010 : Web UX

UX Propose une approche radicalement différente en mesurant la **qualité de l'expérience vécue** par l'utilisateur sur un site internet.

Il ne s'agit plus seulement de créer pour l'utilisateur mais de **créer avec lui** !

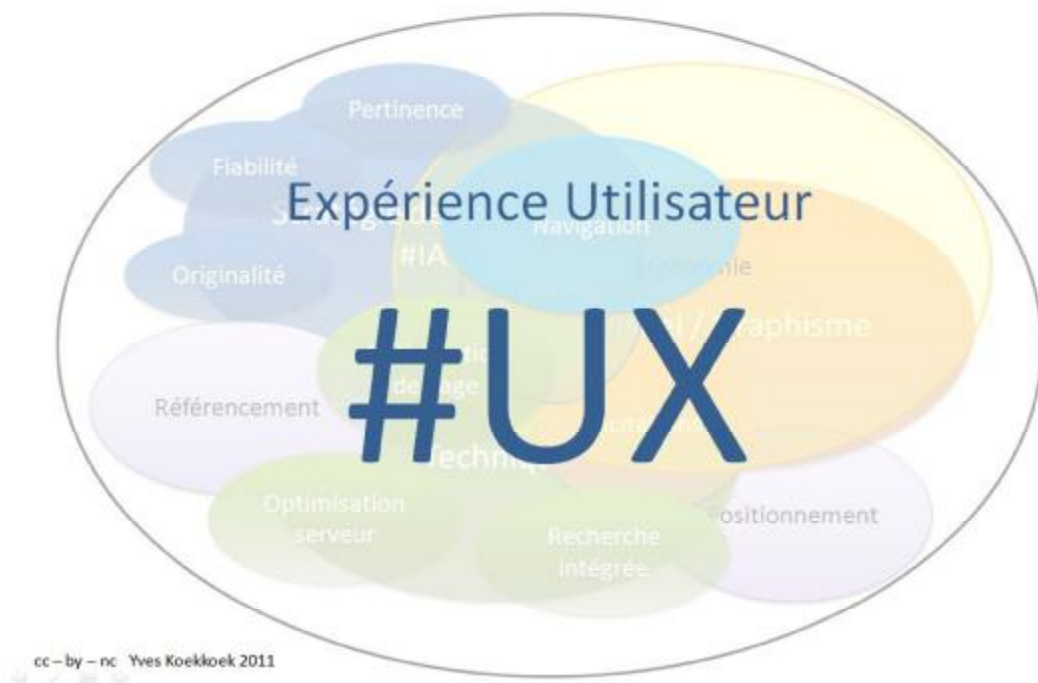
En employant des processus de création plus souples (comme, par exemple, les **méthodes agiles**) on peut intégrer des utilisateurs dès la conception du site et prendre en compte leurs avis, exigences et réticences.

Certains disent qu'UX prolonge l'ergonomie Web. Ils ont raison !

Mais UX vas beaucoup plus loin en s'intéressant notamment à :

- L'intégration de tests dans les processus de création de sites
- La performance des pages (temps de chargement)
- L'environnement avant d'arriver au site :
 - Moteurs de recherche
 - Publicité
 - Médias sociaux
- Expérience à long terme, fidélisation ou CRM

UX fournit des indications simples efficaces que l'agence web peut choisir de corriger ou de contourner.



Enfin, seul compte ce qui est perçu par l'utilisateur et comment il le perçoit !