

case study

*Ui/UX design*

# Couleurs et signes





Introduction

# Repérer l'information plus rapidement

Dans un projet précédent, j'ai dû trouver une méthode pour que l'utilisateur comprenne et trie l'information visuellement de la manière la plus rapide possible.

Problématique

# Les trois problèmes principaux



## Trop rapide

Les sliders passent automatiquement à la diapositive suivante sans laisser suffisamment de temps pour lire ou comprendre l'information.

## Disponibilité

Toutes les informations ne sont pas visibles en même temps, ce qui peut frustrer les utilisateurs qui cherchent un contenu spécifique.

## Contrôle

Certains sliders ne permettent pas à l'utilisateur de contrôler la diapositive affichée ou la vitesse de défilement, limitant l'accessibilité.

Exemple

# Signes distinctifs

Présenter un ensemble d'informations avec des éléments visuels distinctifs améliore leur mémorisation

 projet 1

 sidebar

 dossier 1

 dossier 2

 projet 2

Conclusion

## L'affordance

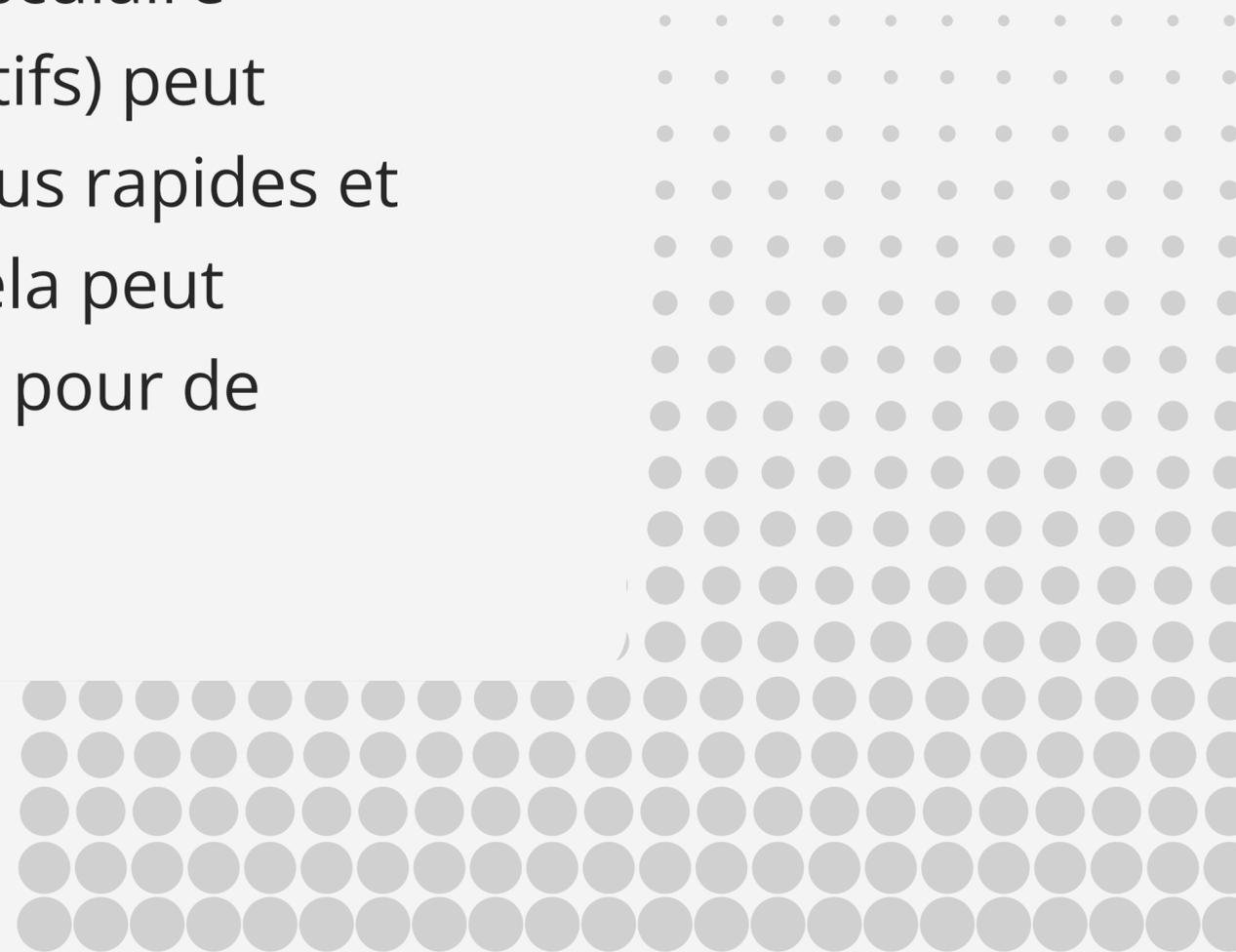
“L'affordance est la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction. Par définition, l'affordance provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur. En ergonomie, elle permet de rendre l'utilisation d'un objet ou d'un service « intuitive »”



Autre chose

## **Mémoire musculaire**

Exploiter la mémoire musculaire (gestes répétés et instinctifs) peut rendre les interactions plus rapides et naturelles. Cependant, cela peut également être détourné pour de mauvaises pratiques.



Dark patterns

# Dark patterns : quand le design trompe

Les dark patterns sont des techniques de manipulation dans le design, utilisées pour tromper ou influencer l'utilisateur de manière déloyale. Par exemple, Instagram a déplacé l'onglet "Réels" pour le remplacer par un bouton "Boutique", une pratique de manipulation subtile.



Problématique

# Quelques exemples de dark patterns

## Bait and Switch

Une technique où une fonctionnalité ou un bouton que les utilisateurs attendent à un endroit est remplacé par quelque chose d'autr

## Forced Action

L'utilisateur est poussé à réaliser une action qu'il n'aurait pas choisie spontanément, comme visiter une boutique en ligne

## Obfuscation

Modifier l'emplacement d'un élément habituel pour désorienter l'utilisateur et le conduire à cliquer sur un autre élément

Conclusion

## **Du bon et du moins bon**

Bien conçu, le design peut améliorer la navigation et l'organisation des informations, offrant une expérience utilisateur fluide. Cependant, il peut aussi être détourné pour manipuler les utilisateurs à des fins moins éthiques.



La fin

**Et voilà, c'est fini !**

J'espère que ce petit case study vous a plu et intéressé. À bientôt !

✉ [jean@caeiinos.be](mailto:jean@caeiinos.be)

☎ +32475734214

🌐 [caeiinos.be](http://caeiinos.be)