

U. X.

« User eXperience »
(Expérience utilisateur)

Définition :

Tous les aspects liés à la manière dont les gens utilisent un produit interactif : la sensation du produit dans leurs mains, la compréhension de son fonctionnement, le ressenti durant l'usage, l'accomplissement de leurs buts mais également son adéquation avec le contexte global dans lequel ils l'utilisent »

Lauralee Alben, 1996

Définition(s) :

L'UX désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction

L'UX qualifie l'expérience globale ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil digital ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service.

Agence d'UX Design : [Usabilis.com](https://usabilis.com)

Idée générale



Retour d'expérience : BU des Tertiales (UPHF)

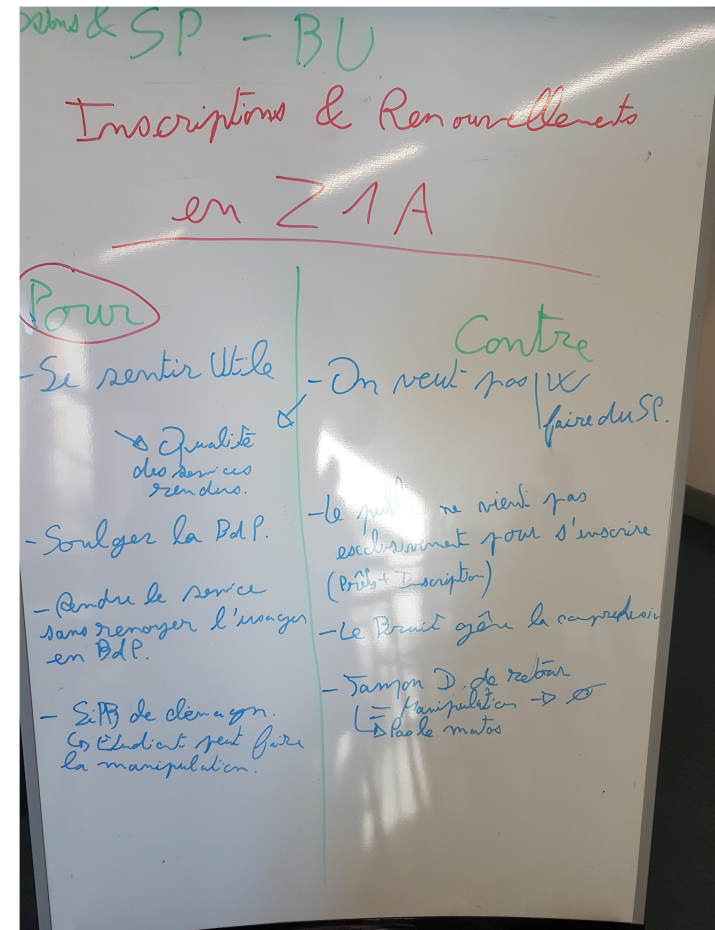
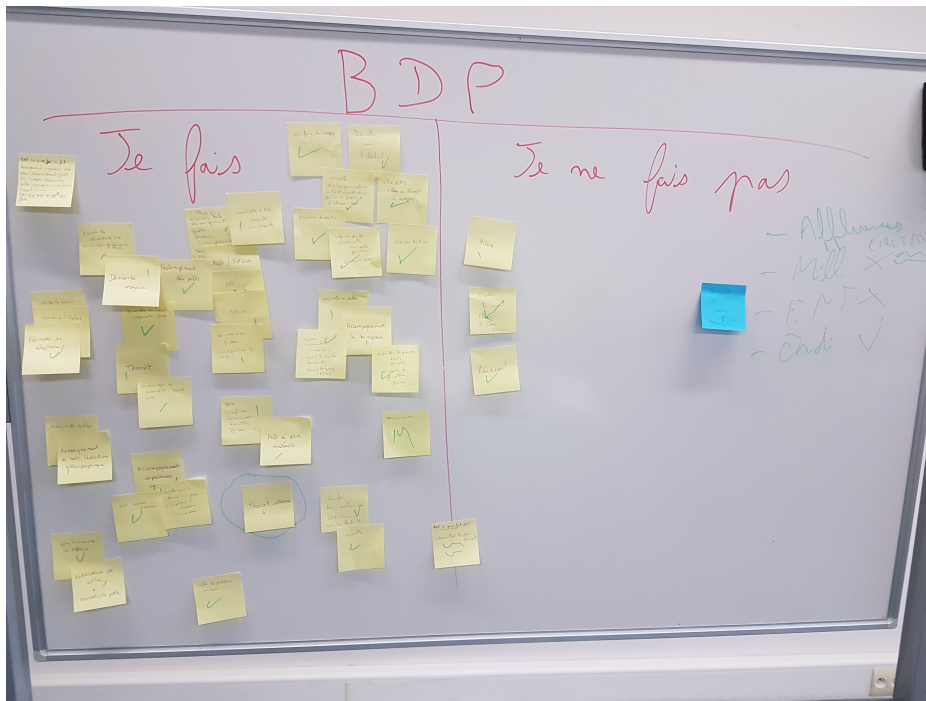


Une méthode UX : Les visites inversées



- « Pas de plan des collections, ni de plan tout court d'ailleurs »
- « Ce n'est pas évident que le copieur est à disposition des étudiants »
- « Je ne sais pas à quoi correspond DC »
- « J'aurai mis les revues d'abord »

Pour questionner ses pratiques professionnelles :



Des méthodes UX :

- Quantitatives :
 - Audits (statistique, comportements, ergonomique)
 - Sondage et enquête
 - Questionnaire de satisfaction
- Qualitatives :
 - Benchmark (UX)
 - Entretiens utilisateurs
 - Focus groups
 - Tests utilisateurs
 - Shadowing (observation de l'usager)
 - Étude ethnographique

Pour aller plus loin :

Centre Régional de Formation aux Carrière des
Bibliothèques : MédiaLille

catherine.crepin@univ-lille.fr (Directrice)



Nous contacter :

nelly.sciardis@uphf.fr

(Directrice du Service
Commun de Documentation
de l'UPHF)



maximilien.distinguin@uphf.fr

(Service Culturel de
l'UPHF)

