

Exploitation de ma veille UX

Introduction

Ma veille UX me permet de rester attentive aux évolutions du métier, aux nouvelles pratiques et aux outils qui peuvent enrichir ma façon de concevoir. À travers différentes sources, j'ai identifié plusieurs tendances et sujets émergents autour de l'UX, de l'accessibilité et de la conception responsable. Cette analyse me permet de mettre en perspective ces évolutions et d'identifier concrètement ce qu'elles peuvent apporter à ma pratique.

1. Problématiques émergentes

a. L'intelligence artificielle et la relation utilisateur

L'intégration croissante de l'intelligence artificielle dans les produits numériques fait apparaître de nouvelles problématiques UX. L'utilisateur n'utilise plus uniquement une interface traditionnelle, mais il peut interagir avec un système dont les réponses sont générées et peuvent être variables ou imprévisibles.

C'est pour cela que le rôle de l'UX Designer évolue. Il ne s'agit plus seulement de concevoir des écrans, mais également de réfléchir à la confiance, à la transparence, au contrôle laissé à l'utilisateur et à la manière de gérer les erreurs du système.

Cette évolution implique notamment de rendre les capacités et les limites de l'IA compréhensibles et de prévoir des mécanismes permettant à l'utilisateur de vérifier, corriger ou reprendre le contrôle.

b. L'accessibilité intégrée dès la conception

L'accessibilité ne devrait pas être considérée comme une vérification réalisée uniquement à la fin d'un projet. Elle doit être prise en compte dès les premières phases de recherche, de conception et de prototypage.

La veille sur les recommandations d'accessibilité met notamment en évidence l'importance de la lisibilité, du contraste, de la navigation au clavier, de la structure des contenus, des alternatives textuelles et de la compréhension des interactions.

Cette approche m'amène à considérer l'accessibilité comme une contrainte de conception importante. Dans l'objectif de concevoir des interfaces pour une diversité d'utilisateurs, je veille à ce qu'elles soient plus claires et plus robustes pour convenir à tous.

c. L'éco-conception et la sobriété numérique

Le développement des usages numériques pose également la question de leur impact environnemental. L'UX Designer peut contribuer à limiter cet impact en intégrant des principes de sobriété dans ses choix de conception.

Cela peut concerner le poids des pages, la quantité de contenus affichés, l'utilisation d'images et de vidéos, les animations, le nombre de requêtes ou encore la durée de vie des interfaces.

L'enjeu consiste à trouver un équilibre entre une expérience attractive et une expérience réellement utile, performante et responsable.

2. Deux outils permettant d'améliorer les processus UX

a. Figma

Figma permet de centraliser la conception, le prototypage et la collaboration au sein d'un même environnement.

Son utilisation facilite les itérations rapides, le partage des prototypes et la création de composants réutilisables. Les fonctionnalités collaboratives permettent également de recueillir plus facilement des retours auprès des équipes et des parties prenantes.

Dans ma pratique, Figma est alors un outil central pour passer rapidement de l'exploration à la conception puis au prototypage.

b. Miro

Miro est un tableau blanc collaboratif qui permet de centraliser les informations et de visualiser différentes étapes du processus UX. Il peut notamment être utilisé pour organiser les résultats de recherche, réaliser des affinity maps, construire des parcours utilisateurs, préparer des ateliers de co-conception, etc... En regroupant ces éléments dans un même espace, l'outil facilite la synthèse des informations, la collaboration avec les parties prenantes et les échanges autour des décisions de conception. Il permet ainsi de rendre le processus UX plus structuré, visuel et collaboratif.

Je l'utilise principalement lors de mes phases de recherche.

3. Évolutions générales observées

a. L'accessibilité tend à être intégrée plus tôt dans le processus

Les pratiques évoluent progressivement vers une approche de type « accessibility by design ». Les critères d'accessibilité sont davantage pris en compte dès la conception des composants, des parcours et des interfaces plutôt qu'après leur développement.

b. Les outils de conception intègrent de plus en plus l'intelligence artificielle

L'IA transforme progressivement les outils utilisés par les designers en facilitant certaines tâches d'exploration, de génération, de rédaction ou de prototypage.

Cette évolution peut accélérer le processus de conception, mais elle renforce également la nécessité pour le designer de vérifier les résultats produits et de garder une réflexion critique sur ceux-ci.

c. La performance et la sobriété deviennent des critères UX

La rapidité d'affichage, le poids des contenus et la limitation des ressources consommées participent directement à la qualité d'une expérience numérique.

L'éco-conception ne constitue donc pas uniquement une démarche environnementale car elle peut également contribuer à améliorer la performance, la simplicité et l'accessibilité des produits.

Synthèse

Ma veille me permet de constater que la pratique de l'UX Design évolue vers une approche de plus en plus globale. Le designer doit aujourd'hui prendre en compte non seulement les besoins et comportements des utilisateurs, mais également l'accessibilité, les enjeux environnementaux, les nouvelles possibilités offertes par l'intelligence artificielle et les contraintes liées au produit.

Cette veille m'encourage à intégrer ces critères plus tôt dans mes processus de conception, à vérifier mes hypothèses par la recherche et les tests, ainsi qu'à conserver une approche critique face aux nouveaux outils. L'objectif reste de concevoir des expériences utiles, compréhensibles, accessibles et responsables.