



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Avenir du blender clan

Subject: Re: Avenir du blender clan

PostÃ© par: Bibi09

Contribution le : 16/6/2021 17:30:10

Tu as raison, pour moi c'est uniquement l'aspect graphique qui est dÃ©rangeant. Je prÃ©fÃ©re la lisibilitÃ© d'un Blender Clan avec des titres uniquement pour les topics, et pas de grosses vignettes. Les vignettes, assez volumineuses, sont en plus un peu en quinconce si elles n'ont pas la mÃªme taille, alors Ã§a perturbe pas mal le parcours des yeux (zigzag et non linÃ©aire) sur les pages Ã l'intÃ©rieur des catÃ©gories.

Il suffirait qu'elles soient croppÃ©es Ã la mÃªme taille par exemple pour que Ã§a soit bien mieux. C'est aussi une question d'habitude je suppose, je ne le frÃ©quente pas Ã©normÃ©ment non plus.

J'ai eu quelques notions pendant mes Ã©tudes seulement, je suis pas du tout expert en la matiÃ©re. Je pense que le regard se perd un peu avec toutes ces images de taille variable. En effet, quand on affiche une page web, les yeux sont attirÃ©s par certains Ã©lÃ©ments (graphiques ou textes) et balayent la page d'une certaine faÃ§on. Les images sont Ã©videmment les plus gros centres d'intÃ©rÃ©t dans un premier temps, avant le texte, oÃ¹ aussi ma critique par rapport Ã BA. Le texte en gros et/ou en gras attire Ã son tour plus que le texte neutre. Ainsi de suite... Pour faire simple : plus un Ã©lÃ©ment est gros sur une page web, plus l'utilisateur se focalisera dessus.

C'est un peu HS mais si le sujet t'intÃ©resse...

Les entreprises font gÃ©nÃ©ralement appel Ã des boÃªtes spÃ©cialisÃ©es pour concevoir leurs sites. Il y a parfois tout un systÃ©me de prototypage, du papier Ã l'ordinateur, pour analyser la faÃ§on dont les utilisateurs "scannent" une page web et naviguent dans le site (eye tracking).

Un prototype papier, pour en avoir fait un, Ã§a marche simplement. On donne une tÃ¢che Ã l'utilisateur qu'il doit rÃ©aliser. Par exemple : s'inscrire sur le site.

On donne une feuille sur laquelle on a dessinÃ© le prototype. Il va indiquer oÃ¹ il veut appuyer et on lui donne alors la feuille correspondant Ã la page web oÃ¹ il va aller. Ainsi de suite et on note prÃ©cisÃ©ment toutes les Ã©tapes qu'il a faites pour rÃ©aliser la tÃ¢che demandÃ©e. On verra par exemple s'il a fait des erreurs, s'est trompÃ© de page, est revenu en arriÃ©re ou au contraire s'il a rÃ©ussi de faÃ§on optimale. En rÃ©pÃ©tant sur plusieurs personnes suivant le public cible, on verra l'aisance Ã naviguer et donc l'utilisabilitÃ© du site. Ces rÃ©sultats serviront Ã crÃ©er une nouvelle maquette papier corrigÃ©e, jusqu'Ã ce que l'expÃ©rience utilisateur soit optimisÃ©e (suivant des critÃ©res/objectifs fixÃ©s Ã l'avance).

<https://www.youtube.com/watch?v=OzjnBGFsXkc>

Il existe des applications pour faire des maquettes sur ordinateur plus propres aussi !

Ensuite, on passe Ã un prototype interactif sur ordinateur, pas forcÃ©ment finalisÃ©. On peut faire de l'eye tracking donc, pour voir sur quelles zones des pages les utilisateurs se focalisent le plus. Suivant les rÃ©sultats, on va peut-Ãªtre vouloir que l'Ã©cil soit attirÃ© vers un lien d'achat ou de souscription Ã un abonnement par exemple (si le site a un but commercial).

Dans le cas d'un site sans visée commerciale ou financière, on ne va pas forcément partir sur des études aussi poussées.

<https://www.blogdumoderateur.com/etude-eye-tracking-2020/>

Enfin, en parlant d'argent, il faut faire grandement attention à ce que la publicité ne desserve pas le contenu du site. Une pub trop intrusive fera fuir l'utilisateur. Cet audit explique bien ce problème par exemple.

<https://www.youtube.com/watch?v=AjqRk93YA2I>

En complément, une vidéo qui explique brièvement et simplement un peu tout ça via le design thinking.

<https://www.youtube.com/watch?v=iPzEq-piAFk>

Désolé pour le pavé. Je vois que le sujet motive alors je me suis un peu lâché... J'espère ne pas passer pour un monsieur-je-sais-tout, ce n'est pas le but. J'aime bien expliquer les choses.

EDIT: je ne sais pas si vous voyez les graphistes et les designers comme des personnes plus ou moins interchangeables. Ou si les deux mots sont synonymes.

Peut-être que si c'était le cas, ces explications vous auront éclairés sur les grosses différences qui existent entre ces deux métiers. Le designer a un aspect beaucoup plus orienté psychologie pour comprendre l'utilisateur, ses besoins, ses difficultés éventuelles.

Je me suis permis cet aparté car je vois beaucoup de monde parler de "graphistes" pour ce projet de site web, à tort ou à raison, je ne juge pas. Le forum s'y prête évidemment mais il ne faut pas tout mélanger. Un graphiste n'est pas nécessairement un bon designer, et inversement.