



Imaginer vos interfaces digitales



Au sommaire

Prenons connaissance **ensemble** des points que nous aborderons dans cette présentation

1

Que faisons-nous?

bb-d vous propose quatre offres complémentaires pour répondre à vos besoins numériques.

2

L'enjeu ergonomique

Répondre aux attentes d'utilisateurs évoluant dans un environnement de plus en plus digitalisé.

3

Le domaine de l'ergonomie

Qu'est-ce qu'une application ergonomique ?

4

Les critères de l'utilisabilité

Avant tout, satisfaire les besoin des utilisateurs !

5

bb-d et vos projets

Nous nous présentons comme des facilitateurs de vos projets.

6

Et si nous parlions ROI?

L'ergonome a un coût mais son apport auprès des utilisateurs finaux augmente la rentabilité de vos projets.

7

Notre périmètre

Notre périmètre d'intervention peut s'adapter à toutes les organisations.

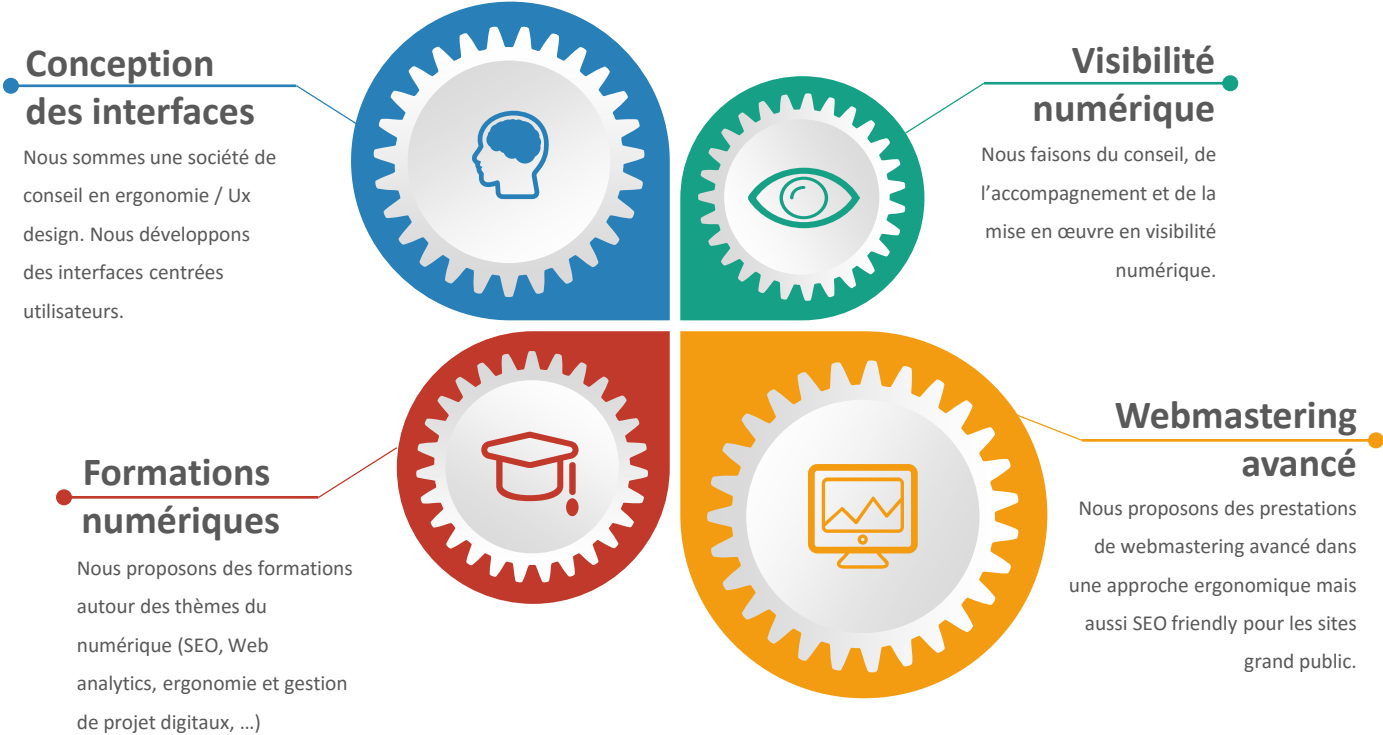
8

Nos livrables

Nous prenons en charge les différents supports du processus de création des interfaces.

Que faisons-nous?

bb-d vous propose quatre offres complémentaires pour répondre à vos besoins numériques





L'enjeu ergonomique

Répondre aux **attentes** d'utilisateurs évoluant dans un environnement de plus en plus digitalisé.



Organiser

Pour répondre à la richesse des interfaces, organiser les contenus et fonctionnalités suivant les besoins réels des utilisateurs.



Accompagner

Mettre en œuvre les *règles de l'art* pour accompagner les utilisateurs dans la prise en main d'applications digitales complexifiées.



Séduire

L'immersion quotidienne des utilisateurs dans des pratiques numériques qualitatives oblige à proposer une expérience utilisateur non déceptive.

Le domaine de l'ergonomie

Une application est dite « ergonomique » lorsque son utilisation est ressentie comme **facile** et **confortable** en diminuant les erreurs et le temps d'apprentissage de ses utilisateurs.

Utilisabilité

Comment le système satisfait aux besoins ?



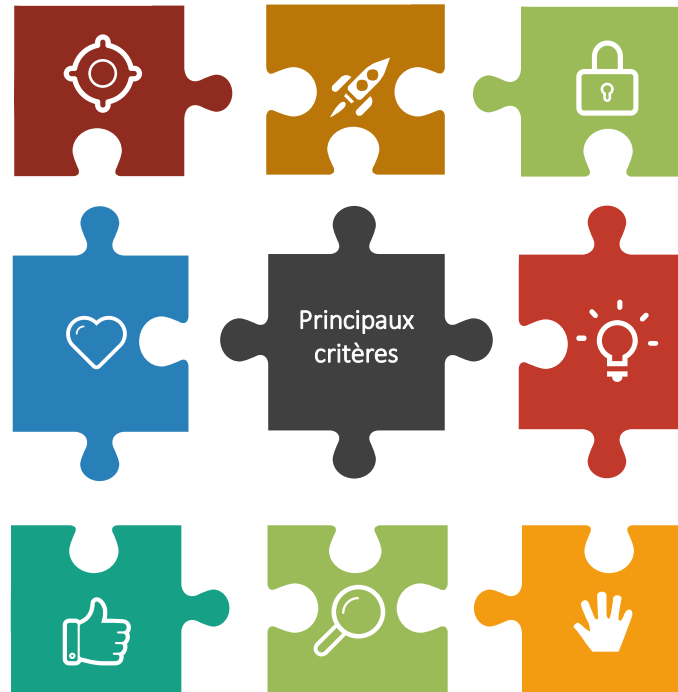
Utilité

Comment l'interface répond aux besoins ?

Les critères de l'utilisabilité

Satisfaire le besoin des **utilisateurs**

-  **Efficacité**
Atteinte du résultat attendu
-  **Efficience**
Consommation d'un minimum de ressources
-  **Fiabilité**
Pas ou peu d'erreurs d'utilisation
-  **Facilité d'apprentissage**
Intuitivité des interfaces



-  **Facilité d'appropriation**
Prise en compte du contexte d'usage
-  **Facilité d'utilisation**
Evidence des usages (les règles de l'art)
-  **Satisfaction**
Confort et évaluation subjective
-  **Plaisir**
Attractivité du service proposé

bb-d et vos projets

Nous nous présentons comme des **facilitateurs** du projet

Il existe des besoins métiers... et des contraintes techniques, budgétaires

100%

des projets informatiques nécessitent une bonne communication entre les

enjeux portés par le métier et les contraintes de la techniques. Avec notre méthode, la maîtrise d'ouvrage est prise en charge et impliquée dans la conception des interfaces, la MOE est présente aux réunions, nous fournissons un livrable REALISABLE partagé par tous qui permet de partir en phase de développement de manière plus sereine.



Et si nous parlions ROI?

L'ergonome a un coût mais son apport auprès des **utilisateurs finaux** va permettre une :

Amélioration de la satisfaction des utilisateurs



Réductions des coûts de développement (en moyenne 20 %)



Diminution du temps de formation et de support (Apprentissage plus aisé)







Augmentation des gains attendus (productivité, sécurité, chiffre d'affaire, ...)



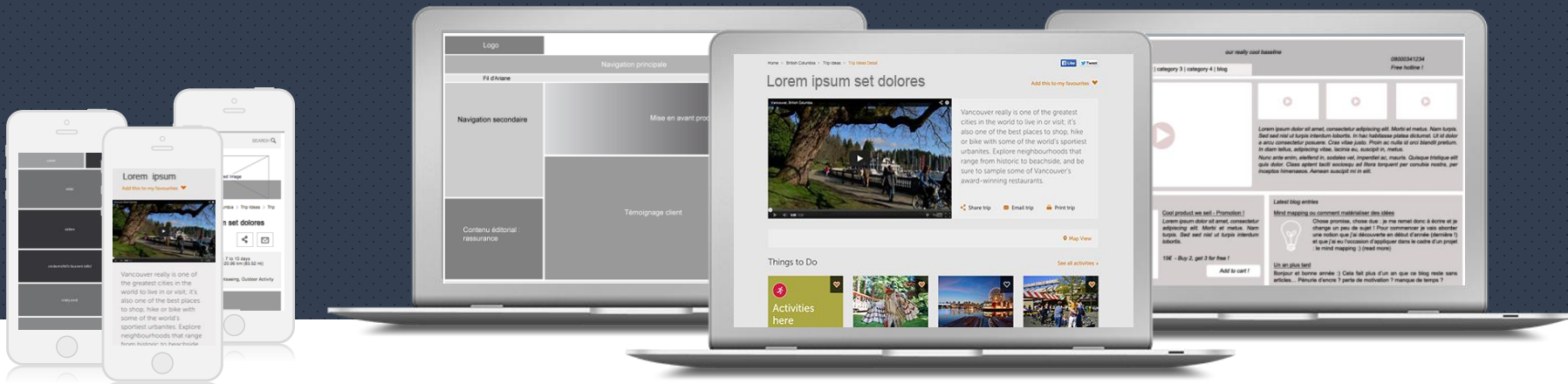
Notre périmètre

Notre périmètre d'intervention peut *s'adapter* à toutes les organisations

	 Ergonomie	 Design	 Prototypage HTML	 Recette
OBJECTIF	Concevoir l'architecture de l'information, les parcours utilisateurs et les différents comportements de l'IHM	Produire l'habillage graphique des wireframes en fonction du brief graphique	Réaliser le prototype <i>actif</i> à partir des maquettes graphiques et des contraintes données (résolutions, navigateurs ...)	Effectuer les tests d'acceptance ergonomiques des IHMs
LIVRABLES	Wireframes	Maquettes graphiques	Prototype HTML/CSS/JavaScript	Cahier de recette
ACTEURS	Workshops en co-conception MOA : le besoin Ergonome : les règles de l'art MOE : la faisabilité	Réunion de brief graphique MOA : brief graphique Ergonome : présente les wireframes Graphiste : recueille le besoin et produit	<i>Développeur Front-end</i> : produit MOA : valide	Ergonome effectue les tests MOE intègre les retours

Nos livrables

Nous prenons en charge les différents supports du processus de création des interfaces.



Maquettes blanches
Zoning, wireframes,
mockup afin de définir les
règles ergonomiques.



Maquettes graphiques
Habillage graphique des
principaux écrans, de
l'interactivité, des contenus
et des fonctionnalités.



Prototypes HTML / CSS / Js
Production du code technique
définissant les interfaces.



Des questions ?
Contactez-nous.



Guillaume PIC
06.89.52.79.91
guillaume.pic@bb-d.fr

Nadège TETAZ
06.22.01.75.16
nadege.tetaz@bb-d.fr