



L'inclusion de l'UX dans un projet agile

Anne DUBRAY



Pourquoi vous parler de ce sujet?

Passion : le facteur humain et l'expérience utilisateur

Emploi : UX designer/researcher depuis 5 ans

Association : membre de Use Age depuis 4 ans

But : améliorer la prise en compte de l'UX dans la société



Aujourd'hui : partage d'un retour d'expérience sur les facteurs d'inclusion de l'UX dans un projet agile

Quelques concepts

Vous avez dit UX ?

Webdesign

Ergotherapeute

Ergonome

Visual designer

UX research

Expert facteurs humains

Presale

Marketing



UI designer

Graphiste

UX designer

Front End developer

Interaction designer

Quelques concepts

Vous avez dit UX ?

Webdesign

Ergotherapeute

Ergonome

Visual designer

UX research

Expert facteurs humains

Presale

Marketing



UI designer

Graphiste

UX designer

Front End developer

Interaction designer

Quelques concepts

Vous avez dit UX ?

Centré sur l'utilisateur

Innovation

Analyse des comportements

Comprehension des besoins

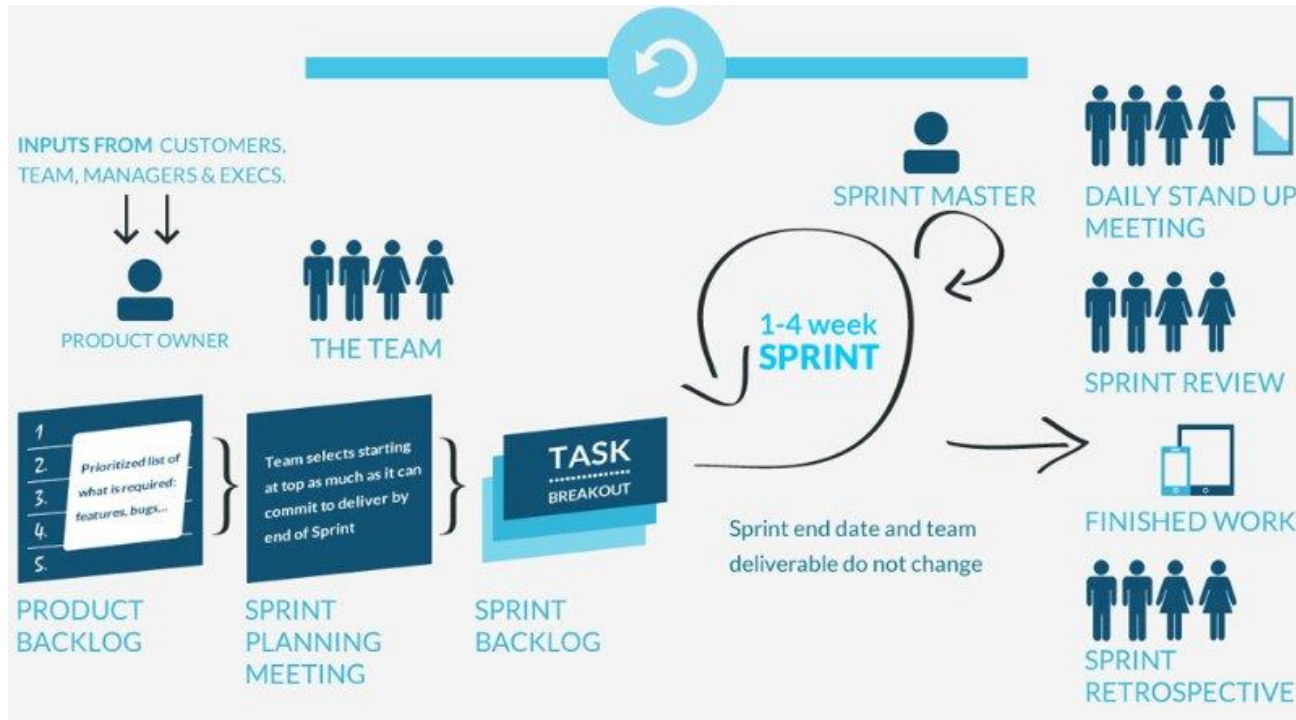


Travail pluridisciplinaire

Processus iteratif et incremental

Quelques concepts

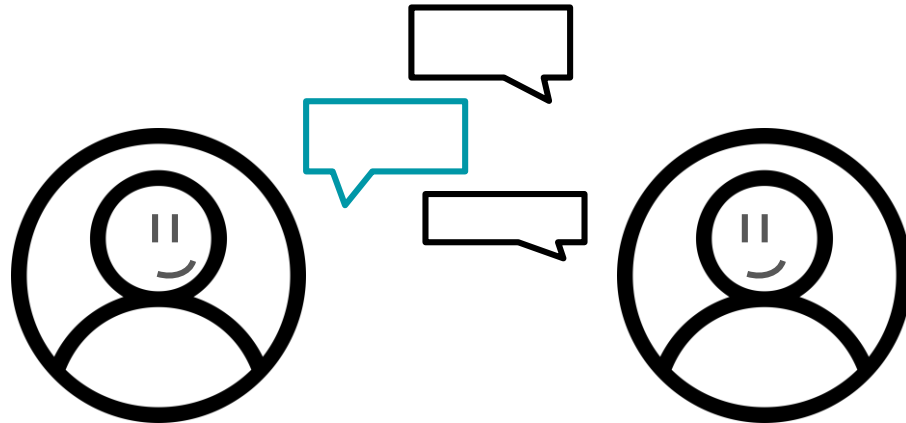
Les methodes agiles, l'exemple scrum



En resume

L'UX et la methodologie scrum ont un meme but en commun :

satisfaire en priorite le client (et les utilisateurs) en mettant en place des cycles de conception incrementaux et iteratifs



Concretement

Présentation de l'inclusion de l'UX dans un projet scrum

Contexte

- 2 interfaces a concevoir en meme temps / Front office + back office
- Anciennes et nouvelles technos
- En web responsive / nouvelles technos
- Accompagnement par des coachs agile sur la mise en place de scrum
- Des roles a definir pour et par tous
- Recrutements importants et rapides dans les equipes
- Des clients nombreux avec des besoins tres differents

Concretement

Roles

- Managers
- Project Manager
- Webmaster
- QA
- Analystes fonctionnels
- Developpeurs
- Product owner
- Scrum master
- UX designer
- Visual designer



Concretement



Présentation d'un projet en mode scrum ayant inclus l'UX

Au quotidien en tant qu'UX

- Rôle transverse en amont de phase et au quotidien
- Fournir les maquettes avant/au moment des engagements de sprints
- Suivre l'avancement du produit développé par les différentes équipes pour garantir un produit cohérent
- Mettre à jour les maquettes en mode itératif en fonction des besoins
- Effectuer des travaux de recherche (ateliers entretiens, tests utilisateurs...)
- Aider la prise de décision sur des choix stratégiques / de la vision produit
- Évangéliser sur le rôle de l'UX au sein des équipes et avec les clients

Concretement

Présentation d'un projet en mode scrum ayant inclus l'UX

Avancement du projet

- Sprints de 2 semaines
- Engagements sur les sprints par les squads ET au niveau UX / backlogs
- Communication importante entre les différents acteurs du projet
- Prototypes
- Guerilla tests
- Rencontres clients
- Programme 'early adopter' / retour des clients
- Changement des priorités en fonction des tests, du respect des engagements et des décisionnaires



Points importants

Les facteurs clés/questions à se poser pour réussir l'inclusion de l'UX dans un projet agile:

- Le projet est-il disruptif? Ou est-il l'amélioration d'un produit existant? Prise en compte des contraintes techniques / potentiels frein au changement
- Quel est l'effectif prévu pour ce projet? Plusieurs équipes? Sur combien de temps?
- Quelle est la priorité stratégique par rapport aux potentiels autres produits/projets de l'entreprise?
- Qui sont les décideurs? (attention aux tensions liées aux opinions, les faits/chiffres aident à choisir)

Conclusion

Frein principal : une absence de volonte de la hierarchie (qui n'est pas forcément lie a la taille! Une start up peut etre orientee UX des le debut, ce qui est mon cas aujourd'hui)

Leviers : une bonne coordination entre les équipes; la maturité de l'entreprise a identifier ses besoin en UX; a vouloir intégrer des professionnels de l'UX; et a s'en donner les moyens financiers

La flexibilité liée à l'itération et à l'incrémentation est une chance tant qu'elle repose sur une bonne communication / coordination / confiance

Conclusion

La bonne integration de l'UX dans un projet agile repose sur les trois leviers, identifiés dans le questionnaire mis en place par Use Age et le groupe de travail CX/UX de la Telecom Valley

Volonte, Capacite, Necessite

Merci pour votre attention

Quelques references

<https://theuxblog.com/blog/ux-design-team-collaboration?rq=agile>

<https://designexcellent.com/ux-agile/>

<https://www.uxpin.com/studio/blog/write-smarter-user-stories-product-design-development/>