



L'UX en 100% télétravail



Avantages

On évite le biais de localisation car les participants n'ont pas à se déplacer pour faire les tests U

Avec le confinement les participants et utilisateurs sont chez eux et disponibles

Les outils sont plus souples et faciles à utiliser (pas d'impression par exemple)

Les personnalités timides sont plus à l'aise pour discuter de chez eux

Le phénomène de paresse sociale en atelier est diminué, les participants génèrent plus d'idées car cela se voit plus quand quelqu'un ne participe pas

Il y a moins de stress pour les participants

En évitant les temps de trajet on augmente la plage horaire possible pour les activités

Les entretiens sont plus faciles et plus riches à distance

Avec les outils en ligne on peut revenir dessus quelques temps après l'activité

Cela nous force à trouver de nouvelles méthodes et outils

Cela force à être plus rigoureux et organisé

Il n'y a aucun inconvénient sur le design sprint en télétravail

Il y a un effet wahoo en terme d'image car les clients apprécient les ateliers en ligne

L'onboarding peut se faire de manière fun

On peut conserver toutes les traces de qui a été fait et c'est plus facilement partageable à des non spécialistes

On peut responsabiliser les participants en leur donnant à chacun une couleur de post-it

On peut éviter des biais dans le vote à la gommette car il est impossible de savoir ce que les autres ont voté avant la fin du vote

Il y a des bouts d'exercices déjà fait donc c'est plus facile pour animer

On peut avoir des participants de tous les coins du monde

Inconvénients

Le moment de la rencontre est impacté : pas d'échange convivial pour détendre les participants

On ne voit que le visage mais pas les attitudes et les comportements

On ne voit pas comment les gens interagissent vraiment avec le produit (pouce, main, etc)

La connexion peut être vraiment problématique

Il faut trouver des "astuces" icebreaker pour aborder les sessions

On ne peut pas faire d'observation à distance

L'accompagnement doit être plus poussé

Le manque de pratique et de connaissance des outils numériques peut rendre difficile la prise en main

Les gens peuvent avoir du mal à suivre car les boards sont très grands => il faut les guider et les focaliser sur la bonne zone

Il peut y avoir de la frustration pour les utilisateurs

A distance on a besoin de travailler plus sur la concentration des participants

La distance peut rendre difficile l'animation pour impulser et garder un rythme

On ressent les énergies mais ce n'est pas palpable, c'est moins convivial

Tips/Astuces

Ne pas commencer trop abruptement, entrer en matière de façon plus douce

Trouver le bon curseur en allant plus loin pour pallier le manque de vision de l'attitude mais sans tomber dans le travers de la lourdeur

Partager de la musique en fond

S'adapter à la personnalité du participant

Remplacer l'observation par des interview à distance

Streamer les tests utilisateurs pour que le reste de l'équipe puisse y assister et réviser les tests par la suite

Les cartes de Dixit en atelier permettent de ressortir des informations très riches (factuel mais aussi émotionnel)

Utiliser le cheminement de pensée, en leur demandant de verbaliser, cela permet de récupérer plus d'informations

Proposer des événements hybrides : chacun sur son ordinateur mais dans la même salle

Faire une petite salle d'attente virtuelle avec un café et des croissants pour plus de convivialité

Demander aux participants de montrer et présenter la pièce dans laquelle ils se trouvent = idée d'icebreaker ?

Louer des espaces différents pour chaque participant dans les outils

Ne pas oublier qu'à distance les gens ont aussi besoin de pause

Timeboxer les exercices et donner le déroulé aux participants pour qu'ils sachent quand une pause est prévue

Prévoir une petite prise en main ludique de l'outil : mettre une photo, personnaliser la couleur, mettre des emojis ...

Les outils comme mural ou miro permettent de cacher certains éléments pour ne les montrer qu'au moment opportun

En impliquant les gens on crée une bonne énergie et les insights récupérés sont plus riches

Outils

Miro permet de remplacer les post-it souvent utilisés en présentiel

Miro peut servir pour partager les questionnaires. Cela permet de rebondir sur les différents commentaires en direct

Le système de vote sur miro est très pratique et correspond au vote par gommette mais avec moins de biais

Un template est disponible pour faire du design sprint avec Miro/invision freehand => voir avec Julien :)

Maze: permet de faire des scripts pour organiser les tests utilisateurs avec la possibilité de quanti

Klaxoon un retour ? C'est en français, ça peut aider avec certains utilisateurs

Lookback un retour ?

Mural un retour ?

Avantages

On évite le biais de localisation car les participants n'ont pas à se déplacer pour faire les tests U

Le phénomène de paresse sociale en atelier est diminué, les participants génèrent plus d'idées car cela se voit plus quand quelqu'un ne participe pas

Avec le confinement les participants et utilisateurs sont chez eux et disponibles

Il y a moins de stress pour les participants

Les outils sont plus souples et faciles à utiliser (pas d'impression par exemple)

On peut conserver toutes les traces de qui a été fait et c'est plus facilement partageable à des non spécialistes

Il n'y a aucun inconvénient sur le design sprint en télétravail

Les personnalités timides sont plus à l'aise pour discuter de chez eux

En évitant les temps de trajet on augmente la plage horaire possible pour les activités

Avec les outils en ligne on peut revenir dessus quelques temps après l'activité

Cela force à être plus rigoureux et organisé

L'onboarding peut se faire de manière fun

Il y a des bouts d'exercices déjà fait donc c'est plus facile pour animer

Cela nous force à trouver de nouvelles méthodes et outils

On peut responsabiliser les participants en leur donnant à chacun une couleur de post-it

Les entretiens sont plus faciles et plus riches à distance

Il y a un effet wahou en terme d'image car les clients apprécient les ateliers en ligne

On peut éviter des biais dans le vote à la gommette car il est impossible de savoir ce que les autres ont voté avant la fin du vote

On peut avoir des participants de tous les coins du monde

Inconvénients

Le moment de la rencontre est impacté : pas d'échange convivial pour détendre les participants

La connexion peut être vraiment problématique

Le manque de pratique et de connaissance des outils numériques peut rendre difficile la prise en main

On ne voit pas comment les gens interagissent vraiment avec le produit (pouce, main, etc)

On ne peut pas faire d'observation à distance

La distance peut rendre difficile l'animation pour impulser et garder un rythme

Il faut trouver des "astuces" icebreaker pour aborder les sessions

Il peut y avoir de la frustration pour les utilisateurs

L'accompagnement doit être plus poussé

A distance on a besoin de travailler plus sur la concentration des participants

On ne voit que le visage mais pas les attitudes et les comportements

Les gens peuvent avoir du mal à suivre car les boards sont très grands => il faut les guider et les focaliser sur la bonne zone

On ressent les énergies mais ce n'est pas palpable, c'est moins convivial

Tips/Astuces

Ne pas commencer trop abruptement, entrer en matière de façon plus douce

S'adapter à la personnalité du participant

Trouver le bon curseur en allant plus loin pour pallier le manque de vision de l'attitude mais sans tomber dans le travers de la lourdeur

Partager de la musique en fond

Remplacer l'observation par des interview à distance

Streamer les tests utilisateurs pour que le reste de l'équipe puisse y assister et réviser les tests par la suite

Les cartes de Dixit en atelier permettent de ressortir des informations très riches (factuel mais aussi émotionnel)

Faire une petite salle d'attente virtuelle avec un café et des croissants pour plus de convivialité

Utiliser le cheminement de pensée, en leur demandant de verbaliser, cela permet de récupérer plus d'informations

Louer des espaces différents pour chaque participant dans les outils

Proposer des événements hybrides : chacun sur son ordinateur mais dans la même salle

Ne pas oublier qu'à distance les gens ont aussi besoin de pause

Les outils comme mural ou miro permettent de cacher certains éléments pour ne les montrer qu'au moment opportun

Timeboxer les exercices et donner le déroulé aux participants pour qu'ils sachent quand une pause est prévue

En impliquant les gens on crée une bonne énergie et les insights récupérés sont plus riches

Demander aux participants de montrer et présenter la pièce dans laquelle ils se trouvent = idée d'icebreaker ?

Prévoir une petite prise en main ludique de l'outil : mettre une photo, personnaliser la couleur, mettre des emojis ...

Outils

Miro permet de remplacer les post-it souvent utilisés en présentiel

Miro peut servir pour partager les questionnaires. Cela permet de rebondir sur les différents commentaires en direct

Le système de vote sur miro est très pratique et correspond au vote par gommette mais avec moins de biais

Klaxoon un retour ?
C'est en français, ça peut aider avec certains utilisateurs

Lookback un retour ?

Un template est disponible pour faire du design sprint avec Miro/invision freehand => voir avec Julien ;)

Maze: permet de faire des scripts pour organiser les tests utilisateurs avec la possibilité de quanti

Mural un retour ?

Pour ne rien manquer des actualités de FLUPA :



LinkedIn

www.linkedin.com/company/assoflupa



Facebook

www.facebook.com/flupaflupa/



YouTube

www.youtube.com/c/Flupa



Slack

ux-flupa.slack.com



Twitter

[@flupa](https://twitter.com/flupa)

Et pour continuer d'échanger sur l'UX :

Vickie Desnottes

<https://www.linkedin.com/in/vickie-desnottes/>

Manon Bonnet-Save

<https://www.linkedin.com/in/manon-bonnet-save-uxdesign/>

https://twitter.com/Manon_UX

Merci pour votre participation !

A bientôt pour un nouvel événement organisé par FLUPA