

# LeMondeInformatique.fr

## Le développement centré sur l'utilisateur

Edition du **27/09/2006** - par [Pierre Tran](#)

**Si les méthodes agiles ont placé l'utilisateur au centre du développement, une démarche de projet centrée sur l'utilisateur se doit de faire intervenir le design de l'interface en amont.**

L'engouement pour les interfaces riches en général et pour les applications internet riches (RIA) en particulier ne cesse de croître depuis quelques années. Dans le cadre d'applications d'entreprise, l'enjeu principal est d'accroître la productivité en gagnant en efficacité et satisfaction utilisateur. Ce qui amène à replacer naturellement l'utilisateur au centre de la démarche projet. Cette approche conduit à prendre en compte la conception de l'interface utilisateur plus en amont dans le cycle de vie de l'application. Des études montrent qu'une prise en compte précoce de cette conception augmente le ROI et diminue les coûts de maintenance de l'interface.

Les équipes de développement outre-Atlantique l'ont bien compris et ont adopté une approche centrée utilisateur. Le design d'interface constitue un véritable métier en soi qui intervient lors des spécifications et qui met en jeu des compétences en ergonomie, en graphisme et de bonnes connaissances sur les possibilités offertes par les technologies. Le designer d'interface prend en compte les facteurs humains, le profiling d'utilisateur, l'ergonomie, l'architecture de l'information et le design graphique. En France, le design d'interface se réduit bien souvent à définir l'ergonomie et, la plupart du temps, il est confié au programmeur.

Pour autant, [People In Action](#) [<http://www.piaction.com>] et [Use Design](#) [<http://www.use-design.com>] ont adopté cette démarche centrée utilisateur. Ces sociétés françaises interviennent sur des projets en synergie, People In Action pour la partie développement d'applications et Use Design pour la partie conception d'interface. Dans cette optique, le cycle de vie d'un projet se décompose en plusieurs phases : Cadrage technique et fonctionnel, Story board, Développement IHM, Développement couche logique, Déploiement, Recette. Par rapport à un projet classique, on voit apparaître ici le Story board et le Développement de l'IHM.

Le Story board consiste à hiérarchiser le périmètre fonctionnel, à définir la cinématique et l'arborescence de l'application, à dessiner et à prototyper les écrans. La phase suivante, le Développement de l'IHM, permet de produire un prototype de l'application avant même que la logique métier ne soit en place. Mais l'avantage ici est que le prototype EST l'interface finale, il est entièrement réutilisable. A ce stade, l'équipe de développement peut mettre en place un processus itératif en utilisant l'IHM. Cette approche favorise une conduite de projet de type agile. L'utilisateur, toujours au centre du projet, peut donner un feedback immédiat sur l'IHM.

Cette approche centrée utilisateur qui prend en compte le design de l'interface comme phase essentielle est relativement nouvelle en France. Une fois l'interface définie, le choix cornélien d'une technologie pour la développer se pose. Qui dit interfaces riches aujourd'hui évoque inévitablement Ajax, Flash et autres WPF et dans ce domaine, c'est encore la brousse. Ainsi le site Ajaxian dénombre plus de 150 frameworks.

People In Action (PIA) a effectué un travail remarquable de recherche et de comparaison des différents outils RIA. Pour rester dans l'approche centrée utilisateur, PIA a construit une matrice de 17 frameworks RIA relativement matures selon des critères fonctionnels : les contrôles disponibles, les capacités de charting, le support des médias riches, les comportements supportés, les fonctionnalités avancées (mode déconnecté, push de données, gestion de l'historique...). Ainsi après avoir défini le périmètre fonctionnel de l'application en fonction des besoins de l'utilisateur, il devient plus facile de déterminer le framework le plus adapté pour réaliser ces fonctionnalités. Il apparaît que les frameworks JavaScript pur permettent de facilement mettre en oeuvre l'approche centrée sur l'utilisateur. On remarque que certains acteurs majeurs tels qu'IBM ne se sont pas encore positionnés et que le jour venu, le marché s'éclaircira. Il convient également de surveiller avec attention WPF XBAP (Windows Presentation Foundation XAML Browser Application) et WPF/E (WPF/Everywhere), la réponse de Microsoft à Adobe Flex et Flash.

Dans la perspective des technologies annoncées par Adobe avec Apollo et Microsoft avec WPF XBAP, on imagine clairement que le futur des interfaces riches passera par une fusion du Web et du Desktop, ce que d'aucuns ne manqueront pas de baptiser le Web 3.0...

Pour l'heure, PIA envisage de mettre cette matrice à la disposition de la communauté, et, pourquoi pas, d'en faire une application riche, avec possibilité pour les utilisateurs (les développeurs) de l'annoter, de l'enrichir, etc. Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant de l'évolution de cet outil.

Une première version de cette matrice est téléchargeable à l'adresse suivante :

[RIA Frameworks 1.0](http://www.idg.fr/developpeur/PIA_RIA_Frameworks-1_0.pdf) [[http://www.idg.fr/developpeur/PIA\\_RIA\\_Frameworks-1\\_0.pdf](http://www.idg.fr/developpeur/PIA_RIA_Frameworks-1_0.pdf)]

Url :

<http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-le-developpement-centre-sur-l-utilisateur-20578>.