Lutilite et le caractere pratique dune application

1. Objectifs

- Définir l'**utilité** et le **caractère pratique** d'une application
- Distinguer une application utile d'une application utilisable
- Passer de la **demande** de l'utilisateur à son **besoin réel**
- Formuler un besoin et le comparer aux solutions existantes
- Prioriser des fonctions selon leur valeur et l'effort nécessaire
- Évaluer si une application reste pratique dans des situations réelles

1. Présentation

- Une application peut être rapide, élégante et simple à utiliser, puis être oubliée au bout de quelques jours. Souvent, elle résout un problème qui n'existe pas, ou elle ne rend pas service au moment où on en a besoin.
- Dans la leçon précédente, nous avons appris à évaluer une interface avec des critères ergonomiques. Avant de se demander comment bien présenter une fonction, posons une question plus fondamentale : **cette fonction sert-elle vraiment, et dans la vie réelle ?**

- Nous continuons avec **BiblioCampus**, notre application fictive. Pour les activités, créez le dossier `06-utilite-pratique/` dans votre dépôt GitHub `ui-ux-design-bts`.

1. Qu'est-ce que l'utilité ?

- Une application est **utile** lorsqu'elle aide réellement quelqu'un à atteindre un objectif ou à résoudre un problème. Trois questions permettent de la juger :

apcpedagogie.com

Trois questions pour juger l'utilité

Une application est utile si elle répond à un besoin réel, mieux que ce qui existe déjà

1
Le besoin est-il réel ?
Des étudiants perdent-ils du temps à chercher un livre déjà emprunté ?

2
L'application le résout-elle ?
Montre-t-elle la disponibilité et permet-elle de réserver ?

3
Est-ce mieux qu'aujourd'hui ?
Est-ce plus simple que se déplacer ou téléphoner à la bibliothèque ?

1. Utile n'est pas utilisable

- L'**utilité** concerne ce que l'application permet de faire. L'**utilisabilité** concerne la facilité avec laquelle on le fait. Jakob Nielsen résume ainsi cette idée : pour rendre vraiment service, un produit doit réunir les deux.

Utile et utilisable : deux qualités différentes

Une application réellement efficace doit réunir les deux

Utile · Utilisable
L'objectif
Elle répond au besoin et s'utilise facilement. On y revient.

Utile · Peu utilisable
On la subit
Le service est nécessaire, mais il est pénible à utiliser. On cherche une autre solution.

Peu utile · Utilisable
Agréable, mais oubliée
Elle est très simple, mais ne résout aucun problème important. On l'abandonne.

Peu utile · Peu utilisable
À repenser
Personne n'en a besoin et elle est difficile à utiliser.

1. Exemple 1 : demande et besoin

- Il ne suffit pas de réaliser ce que les personnes demandent. Une demande décrit souvent une solution imaginée, pas le problème à résoudre :

apcpedagogie.com

La demande n'est pas toujours le besoin

Les utilisateurs décrivent souvent une solution : à vous de chercher le problème

Ce que l'on demande	Le besoin réel	Une solution possible
« Je veux un bouton pour exporter en Excel. »	Transmettre chaque mois un bilan à la direction	Un rapport mensuel partageable, ou un export si nécessaire
« Il faut une application pour les horaires. »	Savoir si je vais rater mon bus	L'heure du prochain passage et une alerte en cas de retard
« Ajoutez un forum à BiblioCampus. »	Savoir si un livre est utile pour mon cours	Les livres recommandés par chaque enseignant

1. **Exemple 2 : remonter au besoin**

- Quand une demande paraît trop précise, demandez plusieurs fois « pourquoi ? », sans brusquer la personne et sans lui suggérer votre réponse :

Remonter au besoin avec les « pourquoi »

Exemple fictif : poser cette question plusieurs fois aide à dépasser la première demande

Demande : « Je veux pouvoir réserver un livre à l'avance. »

Pourquoi ? « Parce que les livres de mon cours sont souvent déjà pris. »

Pourquoi est-ce gênant ? « Parce que je me déplace pour rien. »

Pourquoi te déplaces-tu sans savoir ? « Parce que je ne peux pas vérifier la disponibilité à distance. »

Besoin mis au jour : savoir à l'avance si le livre est disponible, sans se déplacer. La réservation n'est qu'une partie de la solution.

1. **Formuler un besoin**

- Une fois le besoin identifié, écrivez-le clairement. Cette formulation met l'accent sur la situation et le résultat, et non sur une fonction précise :

apcpedagogie.com

Formuler un besoin en une phrase

Une structure simple qui oblige à préciser la situation et le résultat attendu

Quand [situation], **je veux** [objectif], **afin de** [résultat].

Quand…	je veux…	afin de…
je prépare un examen	trouver les livres conseillés	réviser avec les bonnes ressources
je suis dans le bus	vérifier qu'un livre est disponible	savoir si je passe à la bibliothèque
j'ai emprunté un livre	être prévenu avant la date de retour	éviter une pénalité

1. **Exemple 3 : comparer aux solutions existantes**

- Les utilisateurs se débrouillent déjà sans votre application. Pour leur être utile, elle doit présenter un avantage réel sur leurs habitudes :

Comparer avec ce que les gens font déjà

Une application doit apporter un avantage clair sur les solutions existantes

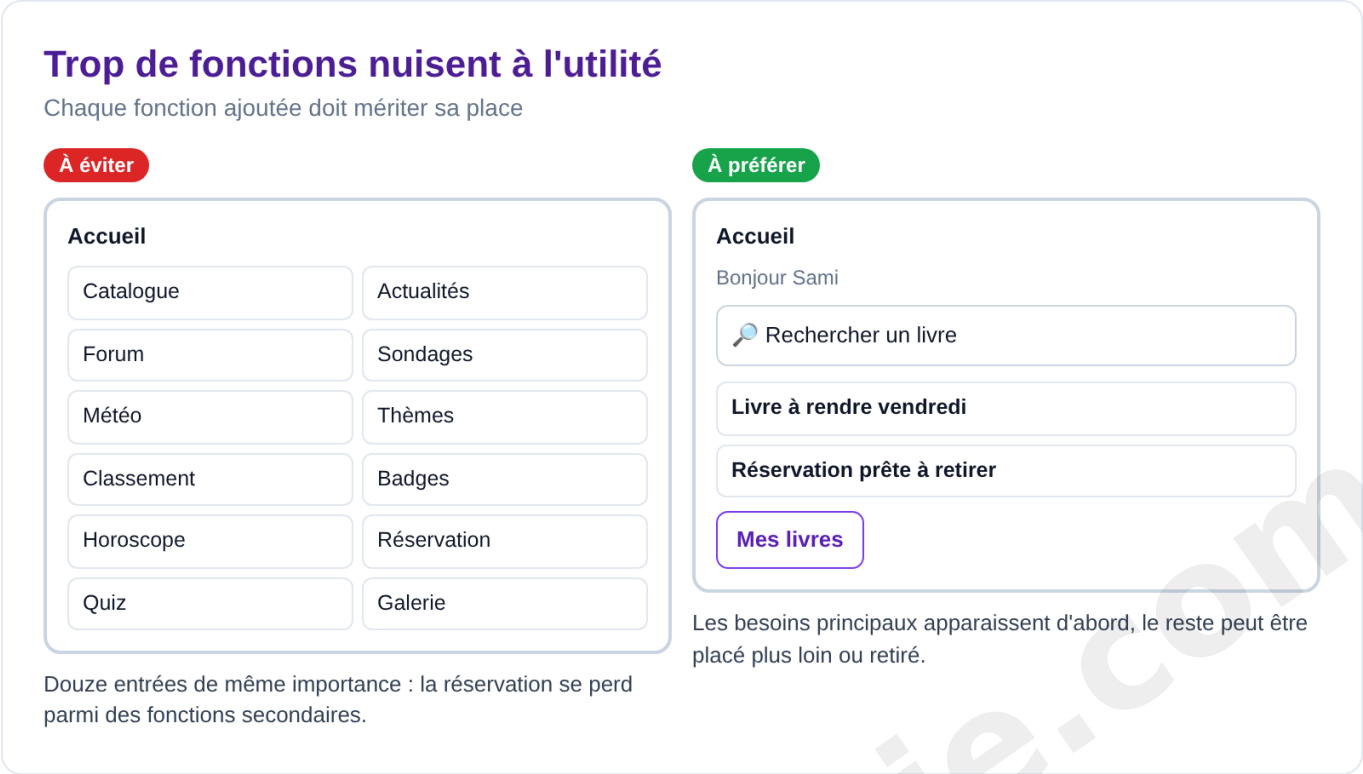
Critère	Se déplacer	Téléphoner	BiblioCampus
Connaître la disponibilité	Sur place seulement	Aux heures d'ouverture	À tout moment
Effort	Trajet et attente	Appel et attente	Quelques gestes
Réserver	Possible	Selon le service	Possible
Demander conseil	**Facile**	Possible	**Moins direct**

L'application ne fait pas forcément mieux sur tous les points : le conseil humain garde un vrai avantage.

1. **Exemple 4 : le piège des fonctions en trop**

- Ajouter des fonctions ne rend pas une application plus utile. Chacune ajoute des choix, de la maintenance et peut masquer l'essentiel :

apcpedagogie.com



1. Prioriser les fonctions

- Une équipe ne peut pas tout faire en même temps. La matrice **valeur / effort** sert à ouvrir la discussion et à décider dans quel ordre travailler :



apcpedagogie.com

- Dans ce classement, l'effort est estimé par l'équipe, et la valeur doit venir de ce que vous avez appris auprès des utilisateurs, pas seulement de vos préférences.

1. Qu'est-ce qu'une application pratique ?

- Une application est **pratique** lorsqu'elle rend service dans les conditions réelles d'utilisation : quand le temps manque, quand le réseau est faible, ou quand la personne est interrompue.

Six qualités d'une application pratique

Une application pratique trouve sa place dans la vie réelle

Disponible
Accessible au moment où l'on en a besoin, même avec un réseau faible

Rapide
L'essentiel s'obtient en peu de temps et peu de gestes

Adaptée au contexte
Elle affiche ce qui compte ici et maintenant

Continue
On peut s'arrêter puis reprendre sans perdre son travail

Fiable
Les informations sont exactes et l'action aboutit

Bien intégrée
Elle fonctionne avec les outils déjà utilisés

Une journée avec BiblioCampus

Exemple fictif : chaque moment révèle un besoin pratique différent

8 h · Dans le bus
Une main, réseau faible : vérifier en quelques secondes si un livre est disponible.

10 h · Entre deux cours
Peu de temps : réserver et recevoir une confirmation immédiate.

13 h · Au guichet
File d'attente : afficher directement le code de retrait.

20 h · À la maison
Plus de temps : consulter les recommandations et prolonger un prêt.

1. Exemple 5 : un réseau instable

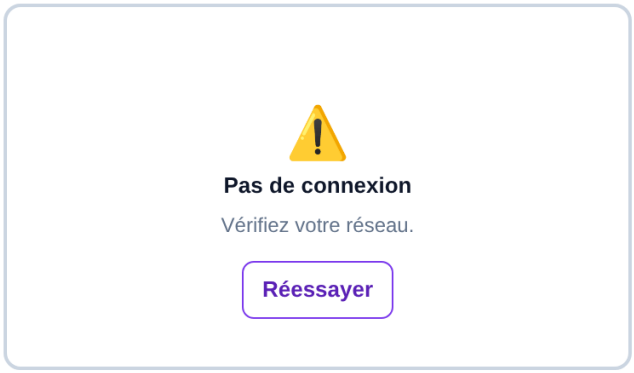
- Un écran vide n'aide personne. Certaines informations peuvent rester disponibles, à condition de signaler clairement qu'elles ne sont peut-être plus à jour :

apcpedagogie.com

Exemple : un réseau instable

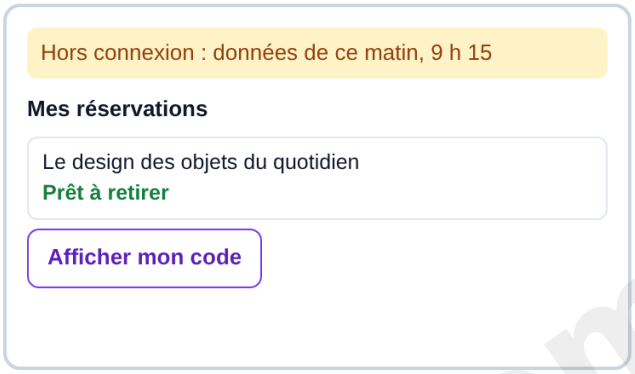
L'application doit continuer à rendre service

À éviter



Tout disparaît alors que l'utilisateur a seulement besoin de consulter sa réservation.

À préférer



Les informations essentielles restent lisibles, et leur ancienneté est indiquée.

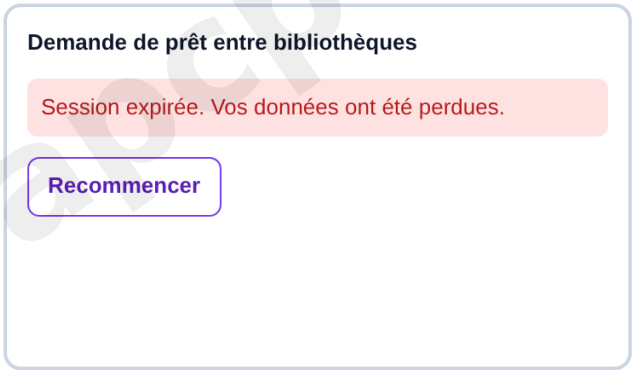
1. **Exemple 6 : une interruption**

- Un appel, un cours ou une batterie vide peuvent interrompre une tâche. Une application pratique permet de reprendre là où on s'est arrêté :

Exemple : une interruption

La vie réelle coupe souvent une tâche en cours

À éviter



Un appel téléphonique suffit à faire perdre tout le travail.

À préférer



Le brouillon est enregistré et l'utilisateur peut choisir de continuer.

1. **Exemple 7 : la bonne information au bon moment**

apcpedagogie.com

- Une même information n'a pas la même importance à tout moment. Au guichet, seul le code de retrait compte vraiment :

Exemple : la bonne information au bon moment

Au guichet, l'étudiant veut seulement présenter son code

À éviter

Accueil

Actualités ▸

Mon compte ▸

Mes activités ▸

Réservations ▸

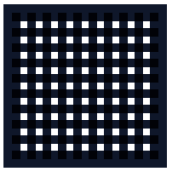
Historique ▸

Le code se trouve dans le détail de la réservation.

Il faut naviguer dans plusieurs menus, alors qu'une file d'attente se forme.

À préférer

Réservation prête



Présentez ce code au guichet

Le design des objets du quotidien

Le code s'affiche directement dès que la réservation est prête.

1. **Exemple 8 : les notifications**

- Une notification interrompt l'utilisateur. Elle doit donc lui apporter une information utile et ne pas servir seulement à le faire revenir :

apcpedagogie.com

Exemple : les notifications

Une notification utile arrive au bon moment et permet d'agir

À éviter

BiblioCampus
Découvrez nos nouveautés !

BiblioCampus
Vous nous manquez !

BiblioCampus
Avez-vous pensé à lire aujourd'hui ?

BiblioCampus
Une nouvelle version de nos conditions.

Ces messages servent surtout l'application : ils finissent par être désactivés.

À préférer

Votre livre est prêt
À retirer avant vendredi, 18 h.
Voir mon code

À rendre demain
« Le design des objets du quotidien »
Prolonger de 7 jours

Réglage possible dans les paramètres.

Chaque message est lié à une action concrète, et l'utilisateur garde le contrôle.

1. **Exemple 9 : l'intégration aux outils existants**

- Une application ne vit pas seule. Elle peut s'appuyer sur l'agenda, le partage ou l'appareil photo pour éviter des saisies inutiles :

Exemple : s'intégrer aux habitudes

Évitez de faire recopier ce que l'appareil peut déjà faire

À éviter

Date limite de retour

Vendredi, 18 h

Notez cette date dans votre agenda.

Référence : 978-2-10-078-46-8
Copiez cette référence pour la partager.

L'utilisateur doit recopier lui-même les informations dans d'autres outils.

À préférer

Date limite de retour

Vendredi, 18 h

📅 Ajouter à mon agenda

Partager ce livre

Envoyer le lien

En un geste, l'information rejoint l'agenda ou une conversation.

apcpedagogie.com

1. Vérifier l'utilité et le côté pratique

- L'utilité ne se décrète pas : elle se vérifie. Observez l'usage, posez des questions et revenez au problème de départ :

Vérifier qu'une application est utile et pratique

Les chiffres indiquent quoi regarder, les échanges expliquent pourquoi

Question	Ce que l'on peut observer	Exemple
Le besoin existe-t-il ?	Entretiens, demandes au guichet	Combien d'étudiants se déplacent pour rien ?
La fonction sert-elle ?	Taux d'utilisation de la fonction	Part des étudiants qui réservent
Revient-on ?	Retour régulier des utilisateurs	Utilisation au cours du mois suivant
Le problème est-il résolu ?	Tâche réussie, baisse du problème initial	Moins de déplacements inutiles
Est-ce pratique ?	Temps, interruptions, mode hors connexion	Temps pour afficher son code de retrait

Exemple de grille d'évaluation remplie

Première version de BiblioCampus (évaluation fictive)

Fonction	Besoin	Utile ?	Pratique ?	Décision
Disponibilité d'un livre	Éviter un déplacement inutile	Oui	Oui, mais pas hors connexion	Garder et améliorer
Rappel de retour	Éviter une pénalité	Oui	Oui, si l'envoi est réglable	Garder
Forum	Besoin non démontré	Peu	Non, peu adapté au mobile	Retirer ou tester
Classement des lecteurs	Aucun besoin relevé	Non	Non concerné	Retirer

- Attention : une fonction peu utilisée peut être mal placée, mal comprise ou réservée à une minorité qui en a vraiment besoin. Vérifiez la cause avant de la supprimer.

apcpedagogie.com

Aide-mémoire : utile et pratique

L'essentiel de la leçon

Utile

Répond à un besoin réel, mieux que les solutions existantes.

Pratique

Trouve sa place dans la vie réelle : au bon moment, au bon endroit et avec peu d'effort.

Découvrir le besoin

Séparer demande et besoin, demander « pourquoi », écrire « Quand… je veux… afin de… ».

Six qualités

Disponible, rapide, adaptée au contexte, continue, fiable, bien intégrée.

Avant d'ajouter une fonction : quel besoin résout-elle, pour qui, et comment saurons-nous que cela fonctionne ?

1. Activité 1 : utile, utilisable, les deux ou aucun ?

- Placez chaque situation dans la matrice utile / utilisable :
  - a) Un portail obligatoire d'inscription aux examens, très compliqué.
  - b) Une application très simple qui compte le nombre de fois où l'on ouvre l'application.
  - c) Une application de bus claire qui donne l'heure exacte du prochain passage.
  - d) Un jeu de badges complexe ajouté à un site de réservation de salle, sans aucune demande.
- Vérifier : a) utile, peu utilisable ; b) utilisable, peu utile ; c) utile et utilisable ; d) peu utile, peu utilisable.
- Pourquoi l'application du cas a) continue-t-elle d'être utilisée malgré ses défauts ?

1. Activité 2 : retrouver le besoin

- Pour chaque demande, proposez un besoin possible :
  - « Je veux recevoir un SMS à chaque note publiée. »
  - « Ajoutez un bouton Imprimer sur l'emploi du temps. »
  - « Il faut une application pour le parking du campus. »
- Vérifier : votre réponse parle du résultat attendu. Par exemple : savoir rapidement qu'une note est disponible, consulter son emploi du temps sans réseau ou trouver facilement une place libre.
- Quelle question poseriez-vous pour vérifier votre hypothèse ?

apcpedagogie.com

1. ## Activité 3 : mener un échange par deux

- L'un de vous exprime une demande pour une application de son choix. L'autre pose plusieurs « pourquoi », reformule, puis écrit le besoin sous la forme *Quand... je veux... afin de...*
- Inversez ensuite les rôles.
- Vérifier : la personne interrogée reconnaît son besoin dans la phrase obtenue, et cette phrase n'impose aucune solution technique.

1. ## Activité 4 : comparer avec l'existant

- Choisissez un besoin de votre vie étudiante. Comparez dans un tableau trois façons de le satisfaire aujourd'hui, avec au moins quatre critères.
- Vérifier : le tableau indique clairement où une nouvelle application ferait mieux, et aussi où elle ferait moins bien.
- Une application est-elle vraiment la meilleure solution ?

1. ## Activité 5 : trier les fonctions

- Classez les fonctions de cette application en trois groupes : **indispensable**, **utile plus tard**, **à retirer**.

Application fictive à analyser : « CampusResto » pour le restaurant universitaire

Menu du jour	Affluence en temps réel
Solde et rechargement du compte	Horaires d'ouverture
Allergènes des plats	Fond d'écran personnalisé
Classement des mangeurs	Jeu de cuisine
Horoscope gourmand	Messagerie entre étudiants

- Vérifier : le menu, les horaires et les allergènes répondent à des besoins très directs. L'affluence et le solde sont aussi très utiles ; l'horoscope et le jeu de cuisine ne répondent pas à la mission principale. Votre justification compte plus que le classement exact.

apcpedagogie.com

- Pourquoi l'information sur les allergènes reste-t-elle importante, même si elle ne concerne pas tout le monde ?

1. Activité 6 : prioriser

- Par groupes, placez vos fonctions de l'activité 5 dans une matrice valeur / effort. Estimez l'effort et justifiez la valeur.
- Pour la fonction la plus prioritaire, remplissez une fiche :

Exemple de résultat : fiche d'une fonction

Fonction	Affluence en temps réel
Besoin	Quand j'ai peu de temps, je veux connaître l'attente, afin de choisir l'heure de mon repas.
Alternative	Aller voir la file sur place
Priorité	Valeur élevée, effort moyen
Mesure	Utilisation aux heures de pointe, avis des étudiants

- Vérifier : la fiche contient un besoin, l'alternative actuelle, une priorité et une mesure.
- Quelles informations vous manquent pour décider avec certitude ?

1. Activité 7 : évaluer des notifications

- Pour chaque notification, indiquez si vous la gardez, la modifiez ou la supprimez :

Notifications fictives à évaluer

1. Le restaurant ferme exceptionnellement à 13 h aujourd'hui.

2. Votre solde est de 2 DT : rechargez avant votre prochain repas.

3. Revenez vite, nous avons plein de nouveautés !

4. CampusResto a mis à jour sa politique graphique.

5. Il reste 5 places au service de 12 h 30, voulez-vous réserver ?

apcpedagogie.com

- Vérifier : les notifications 1 et 2 sont utiles. La 5 peut l'être si l'étudiant a choisi ce type d'alerte. La 3 et la 4 n'aident pas à agir. La 2 pourrait être mieux formulée et proposer un bouton de rechargement.
- Quels réglages proposeriez-vous à l'utilisateur ?

1. Activité 8 : tester en situation réelle

- Choisissez une application que vous utilisez et testez une tâche dans trois situations :
  - avec une seule main ;
  - avec une connexion coupée ou très lente ;
  - en étant interrompu pendant 30 secondes.
- Notez ce qui reste possible, ce qui est perdu et ce qui manque.
- Vérifier : chaque situation contient au moins une observation précise et une amélioration réaliste.

1. Activité 9 : réaliser une évaluation complète

- Remplissez une grille comme celle de la leçon pour quatre fonctions d'une application. Décidez pour chacune : garder, améliorer, déplacer, tester ou retirer.
- Présentez ensuite votre décision la plus discutable à un autre groupe.
- Vérifier : chaque décision est reliée à un besoin et à une preuve (observation, échange ou comparaison).

1. Activité 10 : déposer votre travail sur GitHub

- Regroupez vos réponses, vos fiches et vos matrices dans `06-utilite-pratique/README.md`. Ajoutez vos photos éventuelles, puis envoyez le tout :

```
git add 06-utilite-pratique
git commit -m "Ajoute la leçon sur l'utilité et le caractère pratique"
git push
```

- Vérifier : le fichier `README.md` et vos images apparaissent bien sur la page GitHub du dépôt.

apcpedagogie.com

1. Erreurs fréquentes

Erreur ou réflexe	Pourquoi c'est un problème	Ce qu'il faut faire
Développer tout ce qui est demandé	La solution proposée ne répond pas toujours au problème	Rechercher le besoin derrière la demande
Croire que plus de fonctions rendent l'application meilleure	L'essentiel se perd et la maintenance augmente	Justifier chaque fonction par un besoin
Oublier les solutions existantes	L'application peut être moins bonne que l'habitude actuelle	Comparer avant de concevoir
Tester seulement au bureau, avec une bonne connexion	Les usages réels restent inconnus	Tester aussi en mobilité et avec des interruptions
Envoyer des notifications pour faire revenir l'utilisateur	Elles sont vite désactivées	Envoyer une information utile, au bon moment
Supprimer une fonction parce qu'elle est peu utilisée	Elle peut être cachée ou essentielle pour certains	Comprendre la cause avant de décider
Confondre utile et facile	Une application simple peut ne servir à rien	Vérifier séparément le besoin et la facilité d'usage

1. À retenir

- Une application **utile** répond à un besoin réel, mieux que les solutions existantes.
- Une application **pratique** rend service dans les conditions réelles de la vie quotidienne.
- Utilité et utilisabilité sont distinctes, et un bon produit doit réunir les deux.
- Une demande décrit souvent une solution : cherchez le besoin qui se trouve derrière.
- La matrice valeur / effort aide à décider, mais la valeur doit reposer sur des faits.
- Une application pratique est disponible, rapide, adaptée au contexte, continue, fiable et bien intégrée.

> *Avant de demander « comment construire cette fonction ? », demandez-vous : « quel problème résout-elle, pour qui, et à quel moment ? »*

apcpedagogie.com

Sommaire du cours UI/UX Design

Source : https://apcpedagogie.com/lutilite-et-le-caractere-pratique-dune-application · téléchargé le 04/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com