UX et UI : quelles différences ?

1. Objectifs

- Définir l'**UI** et la distinguer de l'**UX**
- Classer une décision de conception du côté de l'UX ou de l'UI
- Expliquer pourquoi une belle interface ne garantit pas une bonne expérience
- Diagnostiquer un écran à l'aide de la **matrice UX / UI**
- Situer le travail UX et UI dans les étapes d'un projet
- Citer les principaux livrables et métiers de chaque domaine

1. Présentation

- Les deux sigles sont souvent réunis dans « UI/UX », au point que beaucoup de personnes les emploient l'un pour l'autre. Pourtant, ils ne répondent pas à la même question.
- Dans la leçon précédente, nous avons vu que l'**expérience utilisateur** couvre tout ce qu'une personne perçoit et ressent. Nous allons maintenant préciser la place de l'**interface** dans cette expérience. Savoir les distinguer vous aidera à poser le bon diagnostic : un parcours trop long ne se corrige pas en changeant une couleur.

- Nous continuons avec **BiblioCampus**, l'application fictive de réservation de livres. Pour les activités, créez le dossier `02-ux-et-ui/` dans votre dépôt GitHub `ui-ux-design-bts`.

1. Qu'est-ce que l'UI ?

- L'**interface utilisateur**, ou **UI** (*User Interface*), désigne les éléments par lesquels une personne voit un produit et agit sur lui : écrans, textes, couleurs, icônes, boutons, champs, animations…
- Le **design UI** consiste à choisir et à organiser visuellement ces éléments pour qu'ils soient lisibles, cohérents et agréables.
- L'**UX**, elle, part du besoin de l'utilisateur et du parcours qui permet d'y répondre. Pour résumer :
    - l'UX demande : **« Est-ce que cela fonctionne pour l'utilisateur ? »** ;
    - l'UI demande : **« Est-ce clair et agréable à voir et à manipuler ? »**

apcpedagogie.com

1. Exemple 1 : le restaurant

- Une sortie au restaurant permet de bien sentir la différence :

Une comparaison : le restaurant

Tout ce que vous vivez, et ce que vous voyez

UX : toute la visite

- Réserver une table facilement
- Attendre peu et être bien accueilli
- Trouver le plat qui vous convient
- Payer sans difficulté
- Avoir envie de revenir

UI : ce que l'on voit et touche

- La présentation du menu
- La taille et le style des textes
- Les couleurs de la salle
- Les pictogrammes des plats
- Le logo et la décoration

À retenir : un menu magnifique ne compense pas une heure d'attente. À l'inverse, un menu illisible gêne même un excellent service. L'UI fait partie de l'expérience.

1. Comparer UX et UI

- Voici les principales différences entre les deux approches :

UX et UI en un coup d'œil

Deux approches complémentaires

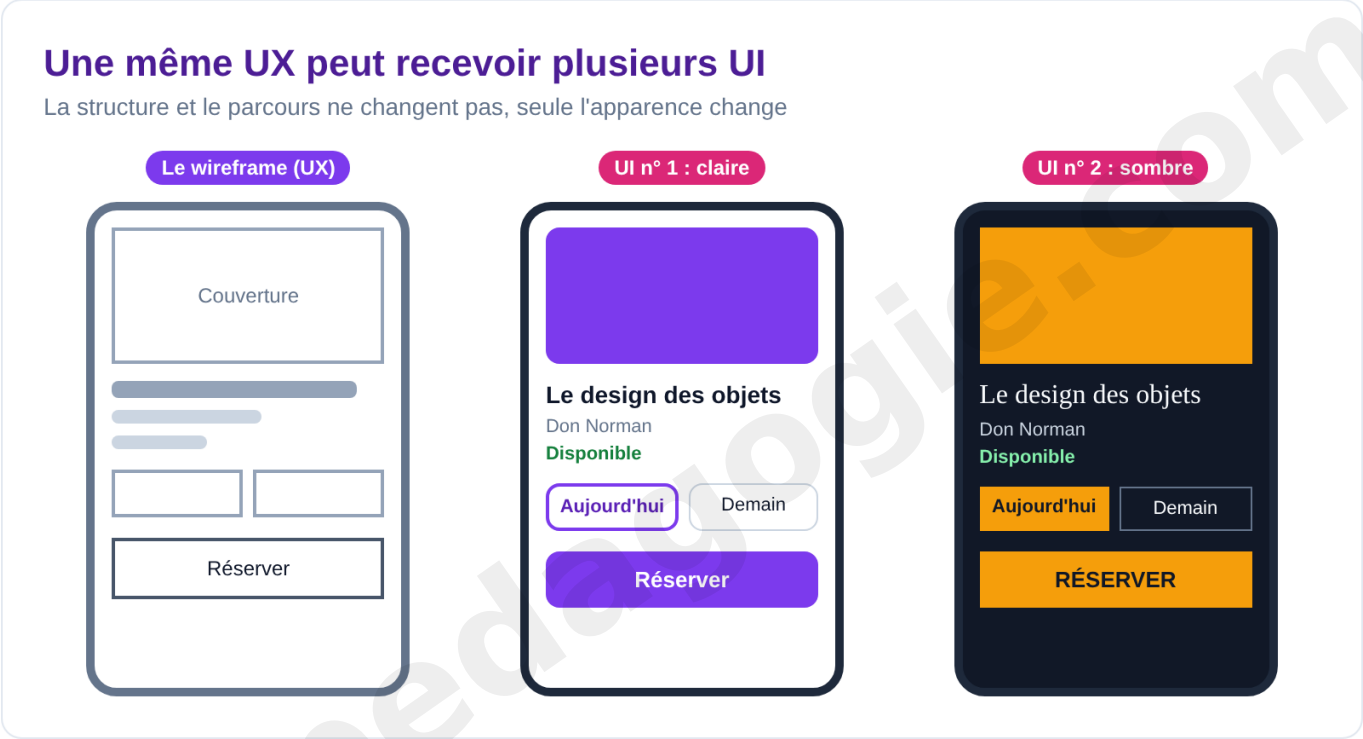
	UX : expérience utilisateur	UI : interface utilisateur
Question	Le produit répond-il au besoin, simplement ?	L'écran est-il clair et agréable à regarder ?
Objet	Les besoins, le parcours et la structure	Couleurs, typographie, icônes, boutons et animations
Exemple de décision	Réserver en 3 étapes, sans créer de compte	Un bouton violet, large, avec un texte en gras
Livrables	Persona, parcours, wireframe, résultats de tests	Charte graphique, composants, maquette finale
Comment vérifier	Les utilisateurs réussissent-ils leur tâche ?	L'écran est-il lisible et cohérent ?

apcpedagogie.com

- Cette séparation sert surtout à raisonner. Dans la réalité, l'**UI fait partie de l'expérience** : un texte trop pâle est un choix d'UI, mais la difficulté à le lire est un problème d'UX.

1. Exemple 2 : une UX, plusieurs UI

- Le **wireframe** est un schéma simple qui fixe l'emplacement des éléments, sans se préoccuper de l'apparence. Vous apprendrez à en créer au chapitre 08. Le même wireframe de BiblioCampus peut recevoir des apparences très différentes :



- Dans les trois cas, le parcours reste le même : voir le livre, choisir le jour de retrait, réserver. L'apparence change, mais elle peut quand même influencer la lisibilité et la confiance.

1. Exemple 3 : un bouton

- Même un petit élément demande les deux types de réflexion :

apcpedagogie.com

Un seul bouton, deux types de décisions

UX et UI collaborent sur chaque élément

Réserver ce livre

Questions UX

- Ce bouton est-il nécessaire ici ?
- À quelle étape du parcours arrive-t-il ?
- Le texte annonce-t-il bien l'action ?
- Que se passe-t-il après le clic ?

Questions UI

- Quelle couleur et quel contraste ?
- Quelle taille et quels coins ?
- Quelle police et quelle graisse ?
- Quel état au survol et à l'appui ?

1. La matrice UX / UI

- Comme les deux sont distincts, un produit peut être fort dans l'un et faible dans l'autre. Cette matrice aide à poser un diagnostic :

Quatre combinaisons possibles

Exemples fictifs de réservation de livres

UX bonne · UI soignée

L'objectif

Trois étapes simples sur un écran clair et agréable. On réussit vite et on a envie de revenir.

UX bonne · UI négligée

Efficace mais austère

Le parcours est court, mais les textes sont ternes et mal alignés. Ça marche sans inspirer confiance.

UX mauvaise · UI soignée

Belle mais décevante

L'écran est magnifique, mais il faut créer un compte et passer sept étapes. Beaucoup abandonnent.

UX mauvaise · UI négligée

À revoir entièrement

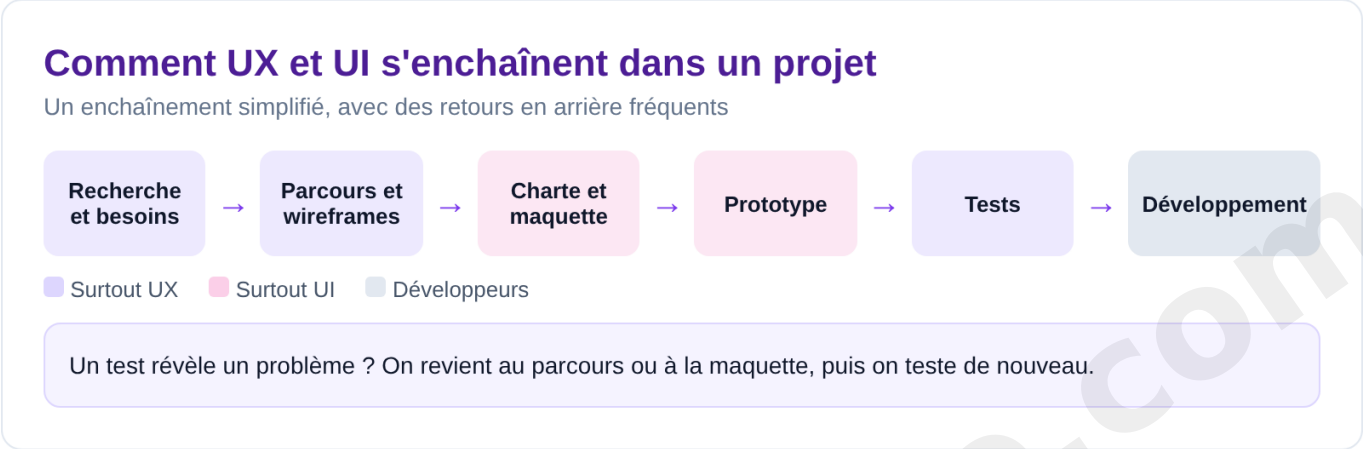
Le parcours est long, l'écran est confus et le vocabulaire est technique. Personne n'y arrive sans aide.

- Dans le cas « belle mais décevante », refaire les couleurs ne changera presque rien : il faut d'abord raccourcir le parcours. Dans le cas « efficace mais austère », un travail sur l'UI peut suffire à améliorer nettement l'impression générale.

apcpedagogie.com

1. UX et UI dans un projet

- Le travail UX prépare souvent le travail UI, mais le déroulement n'est pas une simple ligne droite :



Métier	Rôle principal	Exemples de livrables
UX designer	Comprendre les besoins, concevoir et tester les parcours	Persona, parcours, wireframes, rapport de test
UI designer	Concevoir l'apparence et les composants de l'interface	Charte graphique, bibliothèque de composants, maquettes
Product designer	Prendre en charge l'UX et l'UI du produit	Wireframes, maquettes, prototypes
Développeur front-end	Réaliser l'interface et ses interactions dans le code	Écrans fonctionnels, composants

- Les intitulés varient selon les entreprises. Dans une petite équipe, une même personne peut faire tout cela : d'où l'intérêt, pour un développeur, de comprendre ces notions.

1. Idées reçues

- Ces confusions sont fréquentes :

Idée reçue	Ce qu'il faut retenir
« UI et UX, c'est la même chose. »	Ils sont liés, mais l'UI porte sur l'interface, l'UX sur toute l'expérience.
« Une belle interface donne une bonne UX. »	Une belle apparence ne corrige ni un besoin mal compris, ni un parcours trop long.

apcpedagogie.com

Idée reçue	Ce qu'il faut retenir
« L'UX se passe de visuel. »	Une interface illisible ou incohérente dégrade directement l'expérience.
« On fait toujours l'UX puis l'UI, une fois pour toutes. »	Les tests entraînent souvent des retours en arrière.
« Changer les couleurs résout le problème. »	Seulement si le problème vient bien de l'apparence. Il faut d'abord établir le diagnostic.

Aide-mémoire : UX et UI

L'essentiel de la leçon

UX

Besoins, parcours et structure.
« Est-ce que ça marche pour l'utilisateur ? »
Persona, wireframe, test.

UI

Couleurs, typographie, composants.
« Est-ce clair et agréable à voir ? »
Charte, maquette, composants.

Leur lien : l'UI fait partie de l'expérience. Un texte illisible est un choix d'UI qui crée un problème d'UX.

Ordre habituel : comprendre le besoin, organiser le parcours, puis soigner l'apparence, et tester à chaque étape.

apcpedagogie.com

1. Activité 1 : UX ou UI ?

- Classez chaque décision du côté de l'**UX** ou de l'**UI** :
  - supprimer la création de compte avant la réservation ;
  - choisir une police plus lisible ;
  - interroger cinq étudiants sur leurs besoins ;
  - remplacer un bouton gris par un bouton violet ;
  - regrouper les étapes de paiement sur une seule page ;
  - dessiner un jeu d'icônes cohérent ;
  - observer une personne qui réserve un livre ;
  - ajouter une courte animation quand un bouton est pressé.
- Vérifier : les décisions 1, 3, 5 et 7 relèvent surtout de l'UX, les décisions 2, 4, 6 et 8 surtout de l'UI.
- Choisissez une décision d'UI de la liste : quel effet peut-elle avoir sur l'expérience ?

1. Activité 2 : analyser deux écrans

- Un étudiant veut connaître sa moyenne. Comparez ces deux écrans :

Deux écrans fictifs à analyser : « Mes notes »

Écran A



Écran B

Mes notes - 2e trimestre

Mathématiques	14,5
Français	12
Informatique	17
Moyenne	**14,5**

- Pour chaque écran, notez une force et une faiblesse, d'abord en UX, puis en UI. Placez-les ensuite dans la matrice.
- Vérifier : l'écran A est soigné, mais ses libellés ne disent pas où trouver les notes. L'écran B donne directement la réponse, avec une présentation sommaire. Le A se place donc plutôt dans « belle mais décevante » et le B dans « efficace mais austère ».
- Si vous n'aviez qu'une journée de travail, quel écran corrigeriez-vous, et comment ?

1. Activité 3 : poser un diagnostic

- Choisissez deux applications ou deux sites que vous connaissez et réalisez une tâche précise dans chacun.
- Placez chaque produit dans la matrice et justifiez avec un fait observé pour l'UX et un autre pour l'UI.
- Vérifier : chaque justification décrit un fait précis (« il faut quatre clics », « le texte gris est peu lisible ») et non un simple avis.
- Quel changement aurait le plus d'effet pour chacun de ces produits ?

apcpedagogie.com

1. ## Activité 4 : changer l'UI sans toucher à l'UX

- Reprenez le wireframe de BiblioCampus présenté dans cette leçon. Sur papier ou dans un outil de votre choix, proposez **deux apparences différentes**.
- Pour chacune, indiquez la couleur principale, la typographie et la forme des boutons. Ne changez ni les éléments ni le parcours.

Exemple de résultat : une nouvelle UI pour le même wireframe

Élément	UI n° 1	UI n° 2
Couleur principale	Vert #15803d	Bleu #1d4ed8
Typographie	Arial	Georgia
Forme des boutons	Arrondis	Carrés
Parcours	**Inchangé : 3 étapes**	

- Vérifier : les mêmes éléments apparaissent au même endroit, et le texte reste bien lisible sur chaque couleur.
- L'une de vos deux UI donne-t-elle plus confiance ? Pourquoi ?

1. ## Activité 5 : corriger selon le diagnostic

- Pour chaque remarque d'utilisateur, indiquez si le problème concerne plutôt l'UX ou l'UI et proposez une solution :
  - « Je ne trouve jamais comment annuler ma réservation. »
  - « Je n'arrive pas à lire le texte gris sur fond blanc. »
  - « Je dois saisir mon nom à chaque visite. »
  - « Les boutons n'ont pas tous la même forme, je ne sais plus lesquels sont cliquables. »
- Vérifier : les remarques 1 et 3 touchent surtout l'organisation et le parcours (UX), les remarques 2 et 4 l'apparence et la cohérence (UI). Les solutions doivent répondre à la cause, pas seulement au symptôme.
- Pourquoi la remarque 4 est-elle aussi un problème d'expérience ?

apcpedagogie.com

1. Activité 6 : déposer votre travail sur GitHub

- Rédigez dans `02-ux-et-ui/README.md` vos réponses aux activités, avec votre définition de l'UI et de l'UX en deux phrases. Ajoutez une photo ou une capture de vos deux UI de l'activité 4, puis envoyez le tout :

```
git add 02-ux-et-ui
git commit -m "Ajoute la leçon 2 : différences entre UX et UI"
git push
```

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

1. Erreurs fréquentes

Erreur ou réflexe	Pourquoi c'est un problème	Ce qu'il faut faire
Employer UX et UI comme synonymes	Le problème et la solution restent flous	Dire précisément si l'on parle du parcours ou de l'apparence
Choisir les couleurs avant de comprendre le besoin	On risque de soigner un parcours inutile	Commencer par le besoin et la structure
Juger une UX à partir d'une capture d'écran	Une image fixe ne montre ni le parcours ni la réussite de la tâche	Observer une personne réaliser une tâche
Corriger un parcours avec un nouveau graphisme	La cause du problème reste en place	Traiter d'abord la cause, puis l'apparence
Négliger l'UI parce que « ça fonctionne »	La lisibilité et la confiance en souffrent	Travailler aussi le contraste, la cohérence et la clarté
Présenter une préférence comme une règle	« J'aime ce bleu » ne prouve rien	Justifier par la lisibilité, la charte ou un test

1. À retenir

- L'**UX** concerne l'expérience complète : besoins, parcours et structure.
- L'**UI** concerne l'interface : textes, couleurs, typographie, icônes et composants.
- L'UI fait partie de l'expérience : un mauvais choix visuel peut créer un problème d'UX.
- Une belle interface peut cacher une mauvaise expérience, et l'inverse existe aussi.

apcpedagogie.com

- Le diagnostic vient avant la solution : on ne corrige pas un parcours en changeant une couleur.
- UX et UI progressent ensemble, avec des tests et des retours en arrière.

> *L'UX décide où doit mener le chemin, l'UI le rend visible et agréable : l'utilisateur, lui, ne vit qu'une seule expérience.*

Sommaire du cours UI/UX Design

Source : https://apcpedagogie.com/ux-et-ui-quelles-differences · téléchargé le 02/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com