

Deck 1

–

79 cartes pour prendre du recul et voir son interface autrement

(pioche moi à ta façon quand tu as besoin de changer d'angle de vue)

Et si tu faisais tester
ton interface à la
première personne que
tu croises ?

A qui tout cela
s'adresse-t-il ?

Montre l'interface à un
inconnu pendant 5
secondes, que retient-
il ?

Enlève tous les textes et
demande à l'utilisateur
ce qu'il comprend

L'inverse de la cible

Cherche un testeur aux
usages extrêmes

Qu'en penserait ta
mère ?

En chinois

Liste tous les éléments
de la navigation et
demande à quelqu'un
de les classer

Et si tu enlevais le menu ? Est-ce que tu pourrais naviguer facilement ?

Enlève le texte

Et si tu changeais la couleur principale par la couleur opposée ?

Liste trois patterns

Pyramide de fonctionnalités

Enlève toutes les images. Que reste-t-il ?

Enlève tous les textes. Que reste-t-il ?

Passé en noir et blanc

Change l'ordre des sections

Que verrait un
daltonien ?

Passe ta grille en trois
colonnes

Place un bouton vide
avec un chat dedans et
demande à un
utilisateur ce qu'il
mettrait dans ce
bouton.

Remplace tes boutons
par des émoticônes

Et si tu remplaçais
« tu » par « vous » ou
l'inverse ?

Item de navigation :
remplacer par le
wording inverse. « ce
que nous faisons »
devient « ce que nous
ne faisons pas »

En maison de retraite

Utilise un ton
humoristique

Utilise un phrasé
autoritaire

Interface vocale

Faire du mauvais goût

Décrit le site en une phrase sans « e »

Inverser les fonctions

Comment utiliseriez vous votre solution en voiture ?

Commencer par la fin

Légènder tous les pictos et les liens

Enlever un clic ou une étape dans un tunnel

Et si c'était une musique ?

Utilisez un outil
archaïque

Quelles sont les pires
solutions ?

Citer de mémoire les
fonctionnalités

Faites votre parcours le
plus vite possible

Concevoir pour la cible
opposée

Votre solution doit être
utilisée pour éviter une
catastrophe nucléaire
comment cela se
passe ?

Faire pitcher par des
collègues

Imagine si le site
n'avais qu'un choix par
étape

Utilise des noms
d'animaux à la place de
la feature

Plan de métro du site

Aller dans un site fréquenté par les utilisateurs

Notez sur 10 la sympathie de votre travail

Reformuler en fable ou en conte ou en histoire

L'utilisateur fait des tests sur les UX

Mettre le alt à la place des images

Oeuvre associé à un service

Créer des obstacles sur chaque action

Enlève la navigation

Gratter l'écran pour
chercher l'info

Faire naviguer un
enfant / grand parent

Faire en sorte de
dégouter l'utilisateur

Laisser une unique
fonction principale

Contrôlé par la pensée

Faire le test les yeux
fermés

Enlève toutes les
illustrations et les
images

VR pour voir le résultat

Tout monochrome

Invite une personne
random dans un atelier

Dark mode

Changer de lieu /
environnement
(exemple : à la mer, à la
montagne, au XVIII
siècle)

Trouver une idée basée
sur le premier fond
d'écran qui est sur ton
ordi

Un enfant dans les bras

Et si la meilleure idée
était la moins
plébiscitée ?

Enlève un élément

Peux-tu l'utiliser
ailleurs ?

Interview pendant un
concert de rock

Faire un jeu de rôle =
mimer l'écran

Faire une pause

L'utilisateur est un
enfant de 5 ans

Lancer le sujet sans
poser d'autres
questions

Explique le à ta grand
mère

Faire son scénario à
l'envers

Mimer le sujet / l'idée

Deck 2

–

51 actions pour s'inspirer et s'améliorer

Organiser sa veille

Exploiter sa veille / lire
des articles

Se former sur un
logiciel

Regarder un tuto vidéo

Regarder un Ted X

Lire un livre

Ecrire un article /
poster sur linkedIn

Faire un kit picto /
icône / logo

Contacte un UX pour
échanger

Aider quelqu'un /
répondre à une
question

Expliquer son métier à
quelqu'un

Brainstorming day

Partager une
connaissance

Atelier évangelisation
de l'UX

Intégrer une
association

Se former au sketch
note / apprendre à
dessiner

Utiliser une méthode ux

Contacter un utilisateur

Demander son avis au
développeur

Être créatif

Prendre plus de notes

Faire un projet perso /
écran fictif

Mettre à jour son
portfolio

Participer à un meetup

Mettre à jour le
portfolio

S'éclater

Pratiquer un sport

(Re)faire du data
mining

Suivre un cours sur une
plate-forme en ligne

Faire un croquis

Cleaner ses documents

Faire un design sprint

Participer à un meetup
cette semaine

Trouver 2 nouveaux ice
breaker

Pratiquer des langues
étrangères

Améliorer quelque
chose qui énerve

Faire des wireframes
papier

Partager des
découvertes musicales

Faire passer 2 tests
utilisateurs

Échanger avec d'autres
ux

Présenter son travail à
des collègues

Aider la communauté
(slack, linkedin...)

Organiser des meetups

Ecrire un article sur
médium ou linked in

Méditer 30 minutes

Tester un nouvel outil

Créer mettre à jour un
persona

Participer aux réunions

Passer une heure sur de
la veille

Faire un atelier de co
conception

Changer de cadre de
travail

Cartes réalisées pendant le FLUPA UX camp de Montpellier les 22 et 23 novembre 2019

Explications et résumé de l'atelier :

<http://ipsoon.fr/flupa-ux-camp-retour.html>

Avec la participation de :

Nabil Thalmann

Manon Lay

Estelle Limana

Vincent Forner

Emmanuelle Ithier

Garance Delaby

Adrien Auré

Damien Boyer

Sylvain IOAN

Laurine Marmisse

Johan Ayache

Marie Dupuy

Maud Procyk

Eunate Mayor

Anastasia Lieva

Lauren Azzis

Chunyi Liu

Laetitia Chataignere

Tiffany Brillard

Amelle Ruslier

Frédéric Armando

Marine Wagner

Loïc Golvan

