



DERRIÈRE L'ÉCRAN : SÉBASTIEN ODASSO, UX DESIGNER FREELANCE : "L'UX DESIGN EST UN PROCESSUS ITÉRATIF."

PUBLIÉ PAR : JEU.VIDEO

DATE DE PUBLICATION : 2 FÉVRIER 2022

Sébastien Odasso a eu la gentillesse de nous parler de son parcours et quotidien pour nous expliquer plus clairement en quoi consiste son métier d'UX designer.

Peux-tu te présenter ainsi que ton parcours ?

Je m'appelle Sébastien Odasso, j'ai 42 ans, et aujourd'hui je suis Game Designer et UX Designer freelance.

À l'issue de mes études, après un Master en Neurosciences, **j'ai intégré l'équipe de Recherche Utilisateur d'Ubisoft au siège à Montreuil, où je suis resté pendant 8 ans.** J'ai eu la chance de pouvoir travailler sur des dizaines de projets très différents, et ça a été une formidable école de Game Design et d'UX Design.

J'ai ensuite rejoint Labsterium, devenue depuis leader français de la conception et de la réalisation d'expériences ludiques mixtes. En tant que Game Designer, j'y ai notamment conçu des salles d'Escape Game physiques, des parcours ludiques et pédagogiques au sein de musées, ou encore des Puzzle Box.

Je me suis lancé en freelance, il y a un peu plus d'un an, pour pouvoir travailler sur des projets les plus variés possibles, et je dois dire que je suis servi !

En parallèle, je donne aussi des cours d'UX Design dans deux écoles, l'ICAN (Game Design) et l'ISCOM (Communication).

En quoi consiste le métier d'UX designer ?

L'UX, ou User Experience, est une discipline qui s'intéresse, comme son nom l'indique, **à l'expérience des utilisateurs lorsqu'ils interagissent avec... quelque chose.** Ce peut évidemment être un jeu vidéo, mais ça peut aussi être un objet du quotidien (une poignée de porte, une bouteille de ketchup...), un site web, une application mobile, ou même un lieu, comme un jardin public ou une exposition.

L'UX Designer va intervenir dès la phase de conception d'une expérience ou d'un produit, et faire en sorte que ce dernier corresponde au mieux aux besoins de sa cible. Dans le cas d'un jeu vidéo, par exemple, l'UX Designer va pouvoir organiser

...

...

des sessions de test avec des joueurs et joueuses correspondant à la cible du jeu, pour s'assurer que ceux-ci comprennent les règles du jeu, arrivent à réaliser les actions qu'ils souhaitent, naviguent sans problème dans les menus, etc. Les playtests pourront porter sur des sujets de compréhension générale, d'utilisabilité, d'interface utilisateur, de courbe de challenge, mais on pourra aussi organiser par exemple des Focus groups pour recueillir l'appréciation des joueurs sur tel ou tel élément... Avec les résultats de ces différents tests, **l'équipe de développement saura si son design fonctionne, ou s'il faut apporter des modifications sur certains points** qui pourraient s'avérer bloquants s'ils étaient laissés tels quels pour la sortie du jeu.

En résumé, un **UX Designer s'efforce de donner un maximum d'éléments pertinents à l'équipe de développement pour que l'utilisateur final puisse profiter de la meilleure expérience possible.**

Comment est né ce métier ?

L'origine exacte est difficile à déterminer, mais dès la première moitié du XX^e siècle, on a commencé à s'intéresser à la façon dont les travailleurs interagissaient avec leur environnement (et notamment les machines dans les ateliers), dans un but avant tout d'optimisation des conditions de travail. C'est ce qui a donné naissance à l'Ergonomie, une discipline précurseur de l'UX Design. Puis, on a assez vite constaté, vers la fin du siècle, que mettre les utilisateurs au centre du processus de conception et de développement d'un produit permettait d'augmenter les chances de ce produit de correspondre aux attentes de son public. De plus, l'intervention de l'UX Design en amont de la production permet d'**identifier très tôt des erreurs de conception et de les corriger rapidement et à moindre coût**. D'où le développement rapide de la discipline dans de très nombreux champs de l'industrie (et notamment dans le digital) ces dernières années.

Quelle est la partie la plus importante de ton travail ?

C'est variable d'un projet à l'autre, mais fondamentalement les deux éléments les plus importants sont **1) comprendre la nature de l'expérience et les besoins de l'équipe de développement 2) savoir comment recueillir les éléments pertinents auprès des utilisateurs, et être à leur écoute**. Pour un jeu vidéo, mon temps de travail se partage donc entre discussions avec l'équipe pour définir leurs besoins, analyse experte de l'état du jeu dans sa version de développement, définition des objectifs de test, rédaction du protocole, recrutement des testeurs, passation des tests, analyse des résultats, rédaction de recommandations et restitution auprès de l'équipe... jusqu'au prochain cycle, puisque **l'UX Design est un processus itératif** (on observe, on corrige, on observe la nouvelle version, on corrige à nouveau, etc.).

Comment travailles-tu ? Équipement, en individuel ou en groupe, ...

Comme vous l'avez compris, **l'UX Designer travaille au sein d'une équipe de développement et doit interagir avec des utilisateurs / testeurs, ce ne peut donc pas être un travail solitaire**. Les phases de préparation et d'analyse des tests ou des résultats peuvent se faire en solo, mais il faut de toute façon pouvoir restituer les éléments importants à l'équipe avec qui on travaille, et plus les allers-retours sont aisés et fréquents, et mieux c'est pour le projet.

Avec mon statut de freelance, **il m'arrive de travailler sur plusieurs projets en parallèle**, le plus souvent à distance, mais je fais de toute façon des points très régulièrement avec les équipes (merci la visioconférence).

En termes d'équipement, j'utilise principalement mon ordinateur, et mon bon vieux carnet de notes (accompagné de son fidèle stylo). Les logiciels nécessaires varient d'un projet à l'autre, mais la maîtrise d'outils de prototypage (type Figma par exemple) est une base indispensable.

Comment devient-on UX designer et quelles sont les compétences requises ?

Il y a une énorme base de **Psychologie dans l'UX Design**, et c'est une des portes qui mènent vers le métier. Après, il "suffit" d'**être curieux, rigoureux, bon communicant, et surtout de savoir se mettre à la place de l'autre** (en l'occurrence l'utilisateur), et on peut assez vite acquérir les bases théoriques et pratiques grâce à diverses formations qui existent aujourd'hui.

Attention à ne pas confondre UX et UI Design comme on le fait un peu trop souvent en ce moment dans le domaine digital. L'UI Design ne concerne "que" l'Interface Utilisateur, et donc les éléments visuels; c'est une discipline qui demande,

...

...

entre autres, des talents de graphiste voire d'illustrateur. L'UX Design s'intéresse à l'UI, évidemment, mais aussi à l'ensemble des autres éléments qui vont faire l'expérience; c'est une discipline plus vaste qui nécessite d'autres compétences. Si vous me voyiez dessiner, vous comprendriez...

Qu'est-ce qui t'a donné envie d'exercer ce métier ?

Le fonctionnement de l'être humain m'a toujours intéressé, d'où mes études en Neurosciences. L'UX Design permet d'observer des personnes de tous horizons interagir avec des produits, des jeux, des applications, des expériences immersives... et surtout **d'essayer de comprendre ce qui leur passe par la tête** et pourquoi elles réagissent de telle ou telle façon. C'est fascinant. C'est aussi assez gratifiant de se dire qu'on travaille pour faire en sorte que d'autres auront la meilleure expérience possible.

J'aime à penser que l'UX Design est une discipline qui permet **une ouverture à l'autre**. Quand on s'efforce à comprendre ce qui se passe dans la tête de son voisin, on devient peut-être un peu plus tolérant, moins autocentré... C'est en tout cas ce que j'essaie de transmettre à mes étudiants.

Peux-tu nous dire quels sont tes trois jeux vidéo préférés ? Et pourquoi ?

Ah ah, trois ?! Je suis dans l'incapacité physique de répondre à cette question !

Bon mais sous la menace je dirais... **Final Fantasy Tactics** (sur PS1), parce qu'à l'époque je crois que je suis complètement tombé amoureux de ce jeu, de son gameplay, de ses graphismes, de son univers, et de sa profondeur tactique. Par contre, si quelqu'un veut bien m'expliquer le scénario à la fin, je suis preneur.

Final Fantasy 14 (sur PC), parce que l'équipe a pris tout ce qu'il y avait de bien dans l'empereur du MMORPG à l'époque, **World of Warcraft**, et a sublimé le tout pour en faire à mon sens le meilleur jeu de sa catégorie à ce jour.

Et en 3ème... Slay The Spire ? The Witness ? Dead Cells ? Disco Elysium ? Stardew Valley ? Return of the Obra Dinn ? Satisfactory ? Darkest Dungeon ? Bon ok j'arrête.

À quel jeu joues-tu en ce moment ?

Je joue toujours à plusieurs jeux en parallèle, certains en fond depuis des années (Final Fantasy 14 depuis sa sortie, je me suis aussi remis à Epic Seven sur mobile), et beaucoup d'autres que j'essaie par "curiosité professionnelle" (j'adore cette excuse). En ce moment je joue pas mal à **MTG Arena, à Arcanum et Gordian Quest**, deux coups de cœur en accès anticipé sur Steam, et j'attends avec impatience le **retour d'Aloy dans la suite d'Horizon Zero Dawn**. Bientôt !

Quelle est la suite pour toi ?

Toujours **plus de projets passionnants**, j'espère. C'est bien parti pour ce début d'année puisque **je travaille sur le Game Design et l'UX d'un jeu mobile au concept original et prometteur**, et j'ai d'autres projets tout aussi intéressants sur le point de se concrétiser.

Et puis 2022, ça va être l'année de la sortie d'une expérience énorme sur laquelle je travaille depuis l'année dernière : Batman Gotham City Adventures, un espace de 3 000m² avec des expériences immersives innovantes, **mélange d'Escape Game, de théâtre immersif et de parc d'attractions** ! J'ai vraiment hâte de voir le résultat.

Un petit mot pour la fin ?

Merci et surtout bravo si vous avez lu jusqu'ici ! Et pour conclure : l'UX, c'est la vie.