



YOUCODE



# UX ET UI

# ux

Le terme UX (acronyme de l'anglais : User eXperience), expérience utilisateur en français, désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction. L'UX qualifie l'expérience globale ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil digital ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service. L'UX est donc à différencier de l'ergonomie et de l'utilisabilité.

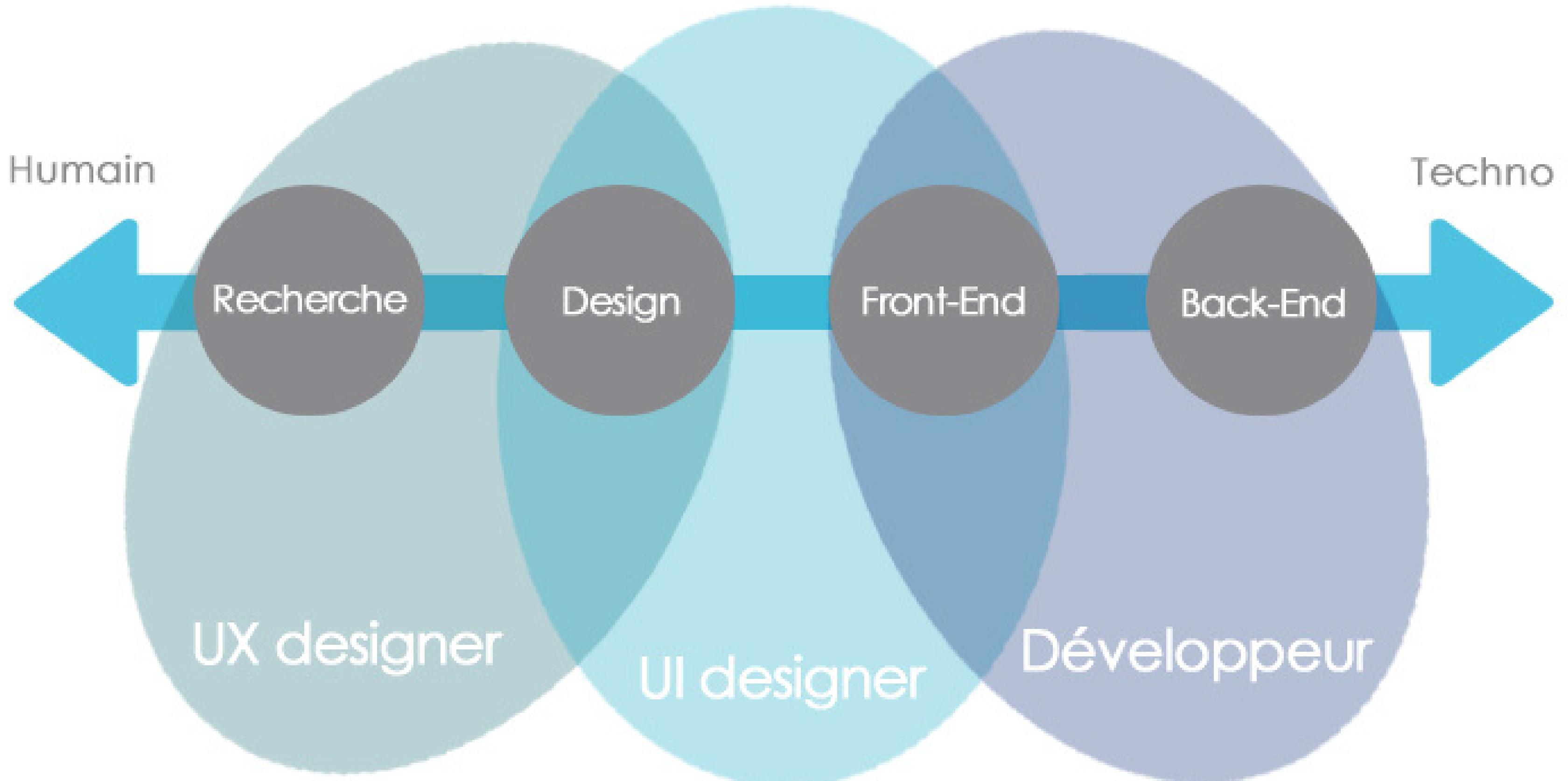




# UI

L'UI design sert quant à lui à améliorer l'interaction d'un utilisateur avec un produit. L'UI intervient dans toutes les étapes du développement de votre site et/ou application mobile sauf celle de la recherche. L'objectif ? Favoriser l'engagement, et donc trouver les outils pour y parvenir.





# Tools de travaille :

=>Adobe Xd

=>Figma

=>Axure

=>Craft

=>Marvel

=>Framer X

=>Origami Studio

=>.....

# Les types de UI :

Le skeuomorphisme

Le flat design

Le Material Design

Le Fluent Design

Le neumorphisme

# MAQUETTAGE

# Qu'est ce qu'une maquette:

La maquette est une image statique de moyenne à haute fidélité elle est l'étape suivante à la création de wireframe. L'objectif est de démontrer les schémas de couleurs, les mise en page de contenu, les polices, les icônes les visuels de navigation les images et le sentiment général de la future conception de produits logiciels et de l'expérience utilisateur.

# Outils de maquettage

- La disposition de contenu
- 

- La palette de couleurs
- 

- La typographie
- 

- L'espacement
- 

- Les visuels de navigation

