

GeeKship :

Membre :

Anas Hadrami

Malki Mohammed

Oumayma Hammadi

Daghmoum Noureddine

Rapport d'activité : Scénario #1

**Day 1 :**

Définition : UX / UI design et Design Thinking :

**Les deux termes UX et UI**, signifiant respectivement User Experience (expérience utilisateur) et User Interface (interface utilisateur), ont pour point commun d'avoir une approche user centric (centrée sur l'utilisateur).

**L'UI designer** s'occupe plus particulièrement de faire en sorte que le design de l'interface utilisateur corresponde aux attentes de son commanditaire et réponde aux besoins des utilisateurs.

**L'UX designer** sera lui plutôt sur l'architecture et l'ergonomie du site.

Ces deux métiers sont complémentaires et doivent travailler ensemble afin que toute l'approche centrée sur l'utilisateur soit cohérent et harmonieux.

la définition de design thinking :

* Le Design Thinking est une méthodologie innovante qui permet de transformer les idées et les projets

en actions réelles et en prototypes tangibles.

Le rôle de l'UX/UI Designer :

**Le rôle de l'UX Designer** (User eXperience Designer en anglais) consiste à améliorer l'expérience utilisateur, la rendre agréable et utile. ... Le rôle de l'UX designer est d'intervenir durant tout le processus de conception de l'interface, très en amont mais aussi en aval, en testant à chaque étape.

**L'UI designer** va s'occuper du design de l'interface utilisée par les utilisateurs en réalisant la conception de l'interface, vérifiant sa clarté et en optimisant les parcours ainsi que les contenus. L'UX/UI designer se charge de rendre les sites web plus harmonieux, fluides et compréhensibles par les utilisateurs.

**Le Product Designer** peut être un spécialiste en : User experience (UX) design – il assure la logique du produit et recherche à améliorer l'expérience utilisateur afin d'améliorer la satisfaction du client. ... User interface (UI) design – il s'occupe de concevoir les éléments esthétiques de l'interface utilisateur.

Objectifs de UI et UX designer :

**Les Objectifs de l'UX Designer** Comprendre les besoins et attentes des utilisateurs et les concilier aux objectifs financiers de son client. Créer de la confiance et simplifier l'usage à travers la facilité et l'intuitivité de la navigation. Conjuguer l'ergonomie et la désirabilité d'une plateforme digitale.

**La mission de l'UI designer** est de travailler les aspects visuels afin d'offrir la meilleure expérience possible, faire en sorte que l'interface soit agréable à l'utilisateur et qu'il s'y sente bien. ... De la même manière, une expérience utilisateur optimale peut être détériorée par une interface visuelle mal conçue.

Les compétences d'un UI/UX designer :

**Les compétences de L’UX Designer** est en fin de compte un stratège qui façonne un plan bien documenté pour construire une solution, et dont la façon de penser est profondément enracinée dans le processus de Design Thinking, de la façon qui a été défini et popularisé par IDEO.

**L’UI designer** doit être créatif(ve) et innovant(e). On lui demandera aussi d’avoir des connaissances en programmation, sociologie et psychologie. Il doit aussi avoir des compétences techniques en prototypage d’interfaces, des connaissances en Wireframe (structure du site) et en maquettage web.

SOFT SKILL ,maîtrise de la suite Adobe (Photoshop, Indesign, illustrator…).

La théorie des couleurs (Colour palettes) :

**La théorie des couleurs** est à la fois une science et un art. Elle tente d’expliquer la manière dont nous percevons les couleurs, comment celles-ci se mélangent entre elles, les messages subliminaux (souvent culturels) qu’elles communiquent, ainsi que les méthodes connues pour répliquer une couleur donnée.

La typographie :

**La typographie** (souvent abrégée en « typo ») désigne les différents procédés de composition et d'impression utilisant des caractères et des formes en relief, ainsi que l'art d'utiliser les différents types de caractères dans un but esthétique et pratique.

Responsive Design :

**Le Responsive design** permet de modifier la mise en page d’un site afin que le contenu s’adapte à l’écran quel que soit le terminal utilisé (smartphone, tablette, ordinateur de bureau, TV…). Il s’agit d’adapter le site à toutes les résolutions. Autrement dit, les blocs de contenus (textes et images) se redimensionnent et se réorganisent en fonction de l’espace disponible sur l’écran.

**8pt grid systeme**: En tant que concepteur, vous avez probablement entendu le terme grille, que vous conceviez un site Web, un magazine ou une application mobile. Nous avons des grilles pour toutes sortes d'arrangements de contenu. Nous utilisons des grilles de colonnes pour aligner le contenu horizontalement. Grilles de ligne de base pour aligner verticalement les corps de texte. Grilles souples et grilles rigides pour décrire à quel point nous y adhérons. Je me suis intéressé au système de grille 8 points après avoir entendu Bryn Jackson en parler avec avidité. J'ai décidé de découvrir quels avantages, le cas échéant, un système 8pt pourrait apporter à mes créations.

**rythme vertical**: Le rythme vertical est un concept issu de la typographie imprimée (je pense). Dans Vertical Rhythm, nous essayons de garder les espaces verticaux entre les éléments sur une page cohérents les uns avec les autres.

**Modulaire grid**: Les grilles modulaires sont entrées dans la conception Web à partir de la typographie. Ils sont utilisés dans tous les documents imprimés pour organiser les informations sur la page. Au début du 20e siècle, les grilles modulaires ont commencé à être utilisées dans la conception Web.

**Modular Grid** : La grille modulaire réduit le risque d'erreurs lors du déplacement d'éléments entre les pages. Les sites Web construits avec la grille modulaire sont plus esthétiques.  
Il est plus facile de naviguer sur les sites Web créés avec la grille modulaire.

**Vertical scale** : est la possibilité de déplacer une seule instance vers une machine plus puissante. L'échelle horizontale est la possibilité d'ajouter plus de machines à un service, un système ou une application. La mise à l'échelle verticale est beaucoup plus limitée que la mise à l'échelle horizontale car il existe une limite à la taille d'une seule machine.