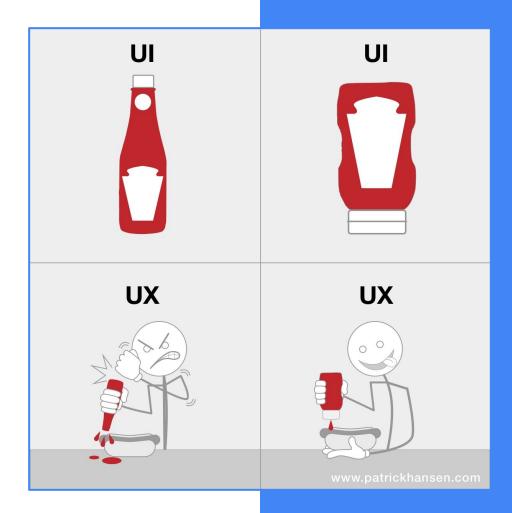
## C'est quoi le design?

Quelques "vérités" à déconstruire

## Il n'y a pas de différence entre UI et UX

vraiment?

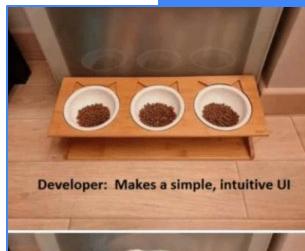




## UI vs UX







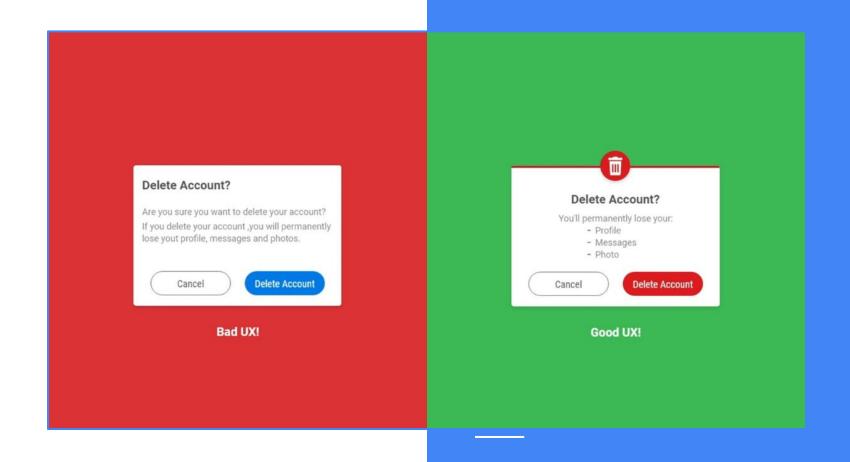


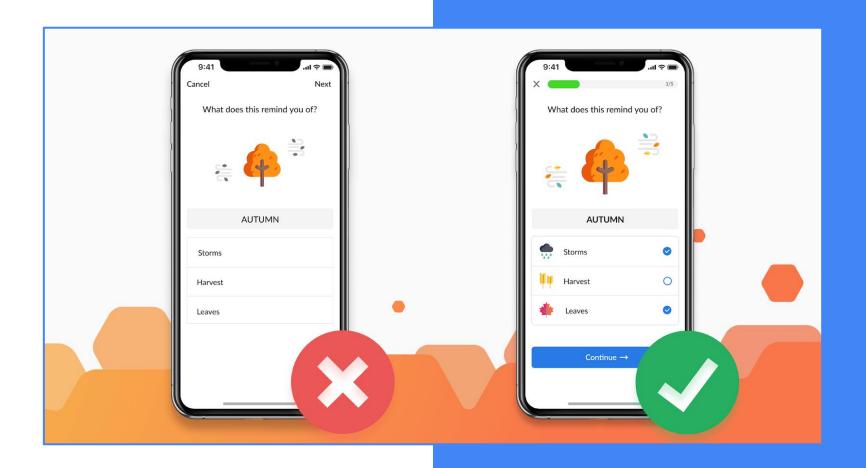
# Les utilisateurs sont stupides

vraiment?



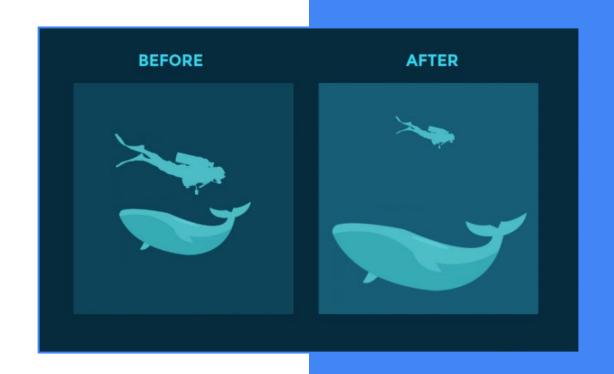


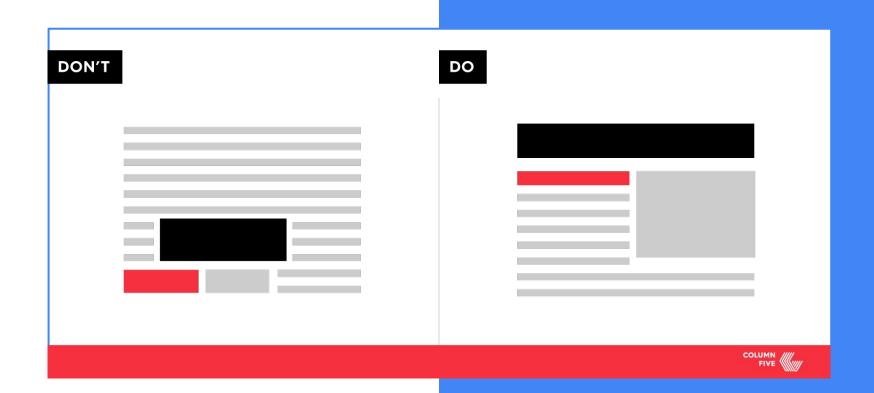




# Les utilisateurs ne savent pas ce qui est important

vraiment?





And you will read this at the end

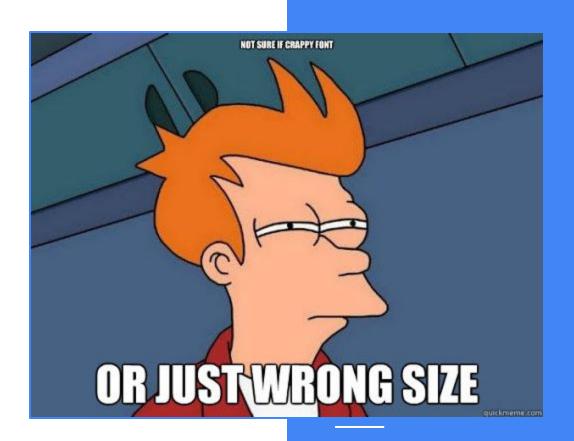
# You will read this first

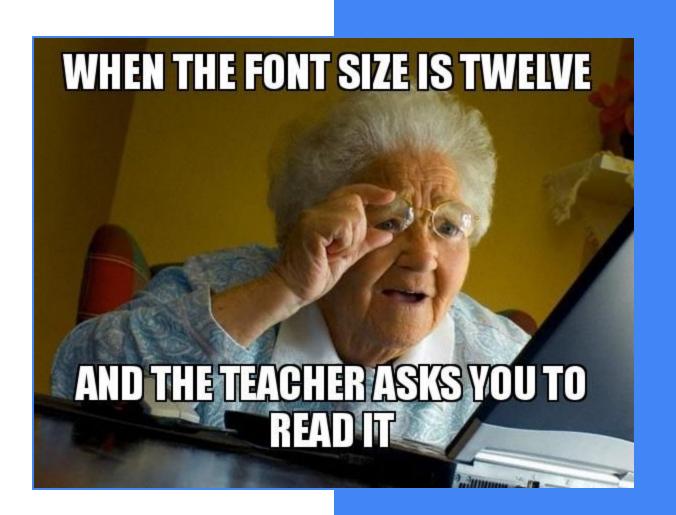
And then you will read this

Then this one

### Les utilisateurs n'ont pas une bonne vue

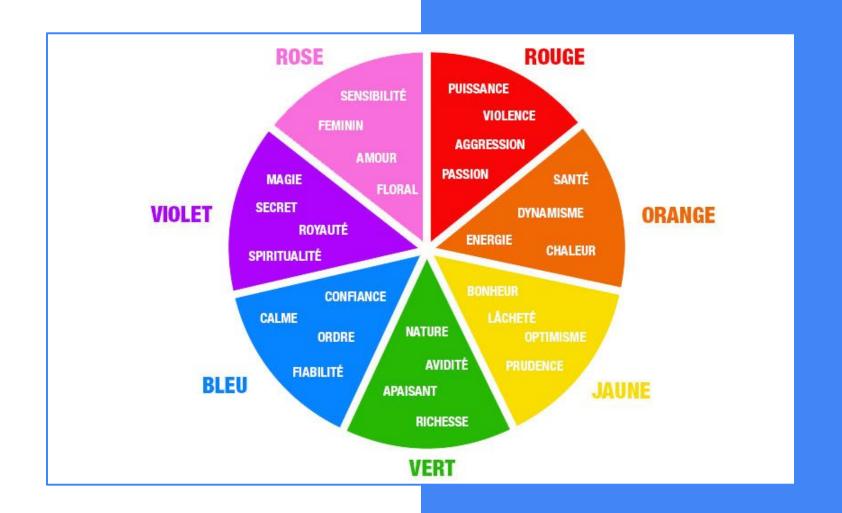
vraiment?

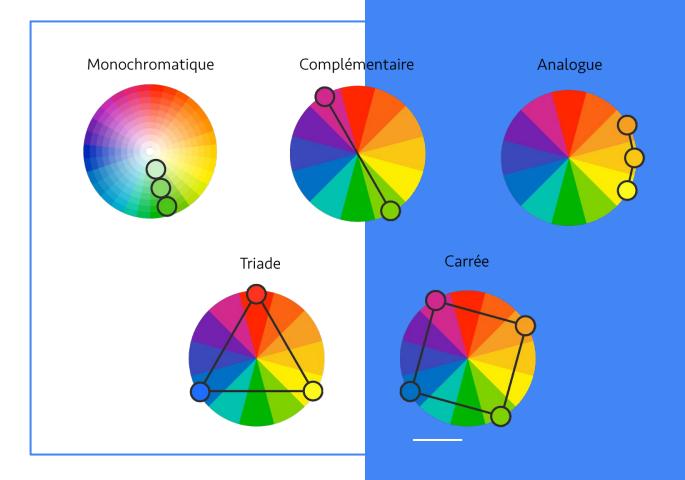




## Les couleurs sont une affaire de goût

vraiment?

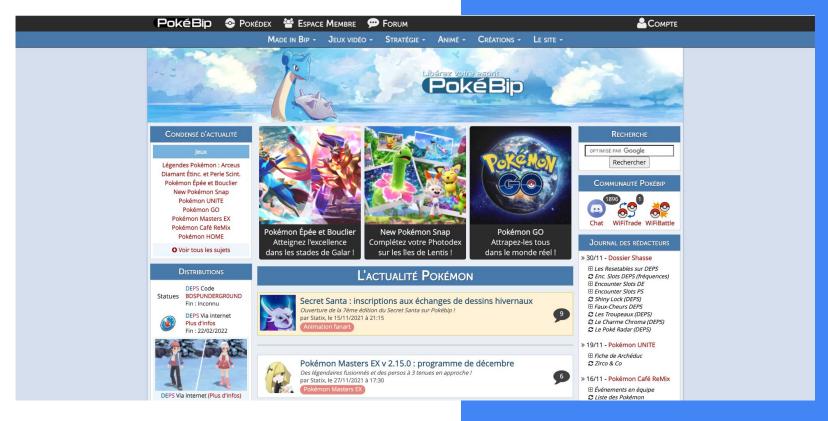




le contraste de couleur le contraste de couleur

## Et concrètement?

A votre avis, qu'est-ce qu'on pourrait améliorer?



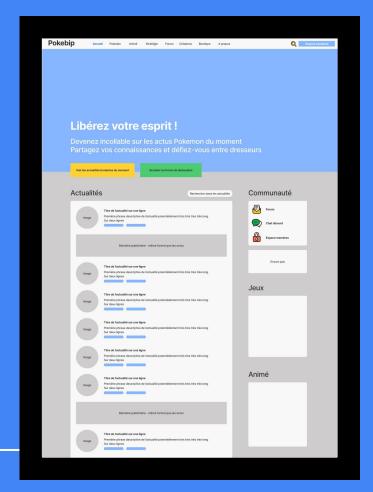
Vous en pensez quoi ? 🤔



Tout commentaire est le bienvenu 😉

#### Une étape intermédiaire : le zoning

Ou comment positionner les différents éléments sur un écran



Et l'interface finale!

Vous en pensez quoi?



# Info bonus : le responsive

#### Qu'est-ce que c'est?

Le responsive permet d'adapter un design à différentes tailles d'interfaces :

>> ordinateur / tablette / mobile

Éléments qu'il faut penser à adapter :

- **Tailles** de polices
- Espacements / marges
- Affichage des images, tableaux...
- Hiérarchie des informations >> moins de place = réordonner les informations

#### Exemple de responsive :

- Ici, on a adapté les tailles de police, les largeurs des blocs et les espacements
- On a aussi affiché différentes
   informations = il y a un impact sur la
   hiérarchie des informations
  - les infos non prioritaires se retrouvent dans le menu
  - l'ordre des blocs est aussi important



#### Les principes UX qu'on veut retrouver :

- **marges** cohérentes
- **V** bons **contrastes** de couleurs
- ✓ tailles de polices lisibles et cohérentes
- hiérarchie (informations et actions)
- **simplification** du contenu des écrans
- responsive

# Pour une interface simple à utiliser, compréhensible et cohérente

# Et pour des portfolios?

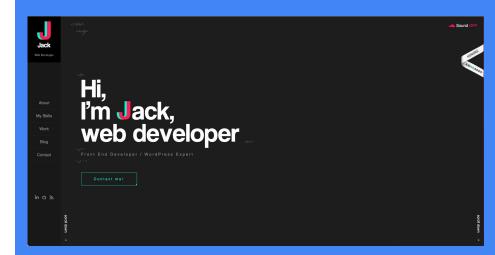
Autres bonnes pratiques et exemples concrets

## Quelques bonnes pratiques à avoir en tête

Pour un portfolio lisible et percutant

1er principe : avoir un portfolio "actionnable"

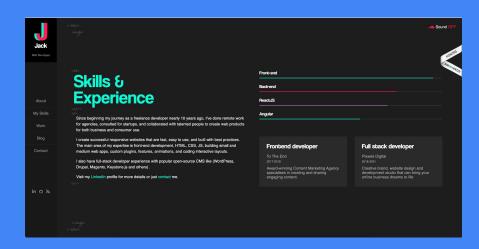
- ✓ Action claire >> formulation, icône
- **✓ Bouton** visible >> taille et positionnement **au-dessus de la ligne de flottaison**

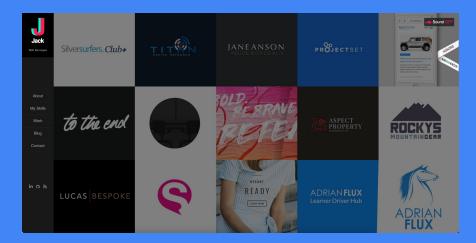


#### 2ème principe : soigner le contenu

Vous devez exprimer qui vous êtes : votre parcours, vos ambitions >> votre personnalité peut s'exprimer dans votre portfolio

Présentez vos **compétences** et vos **travaux**, en donnant du contexte et du détail >> choisissez les meilleurs, vous n'êtes pas obligé d'être exhaustif



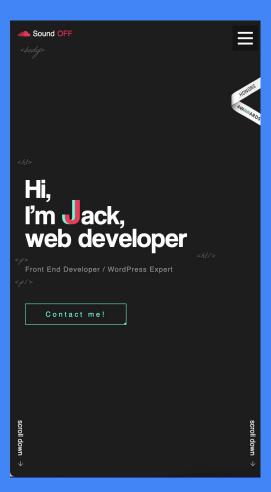


#### 3ème principe : penser **mobile first**

Penser par blocs : comment vont ils se comporter sur des écrans plus petits ?

✓ Adapter les tailles de polices

Attention à bien penser responsive au moment de concevoir votre interface



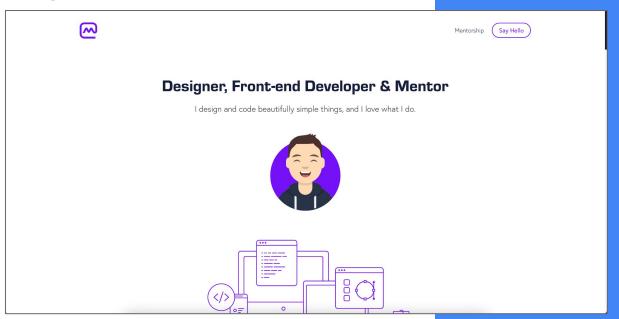
#### Votre avis sur ce portfolio?





#### Quelques retours:

- Minimaliste et simple
- V Personnalité s'exprime : identité
- CTA peu mis en avant sur le web
- CTA inexistant sur mobile





#### Votre avis sur ce portfolio?



Hello, I'm RADUL GAILLARD.
I'm looking for GDDL works.

SEE MY WORK ON DESKTOP

I'm a french front-end developer at *Unlikely Studio*. I studied at Hetic a school based in Paris. I love building interfaces and code interactive productions.

I'm looking for a full time position from January 2019 as a front-end developer in the US.

I had two internships at *Stinkstudios Paris* in 2015 and 2016 and at *Watson Design Group* in Los Angeles in 2017.

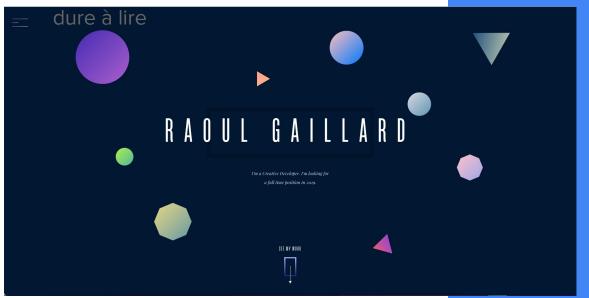
Hove interactive design, development and building electric skateboards.

You can find me here

TWITTER - EMAIL - PINTEREST - LINKEDIN

#### Quelques retours:

- CTA accessible
- Responsive >> adapte taille & contenu
- Personnalité s'exprime : identité
- Police peu lisible >> petite + forme



Hello, I'm RADUL GAILLARD.

I'm looking for GOOL works.

SEE MY WORK ON DESKTOP

I'm a french front-end developer at *Unlikely Studio*. I studied at Hetic a school based in Paris. I love building interfaces and code interactive productions.

I'm looking for a full time position from January 2019 as a front-end developer in the US.

I had two internships at *Stinkstudios Paris* in 2015 and 2016 and at *Watson Design Group* in Los Angeles in 2017.

Hove interactive design, development and building electric skateboards.

You can find me here

TWITTER - EMAIL - PINTEREST - LINKEDIN

# Merci pour votre attention!

Et maintenant, à vous de jouer!

