

Introduction :

Ce document a pour but de transmettre mes intentions lors du maquettage de mon portfolio, vous pourrez ainsi retrouver avec ce document le fichier adobe xd dans lequel certaines précisions sont dévoilées ainsi que les palettes de couleur utilisées pour la conception du wireframe, il est possible que certaines couleurs et modifications soient appliquées par la suite et qui ne sont donc pas présente sur aucun des documents pour l'instant.

Il est bon de savoir qu'une de mes inspiration principale vient du site web suivant :
<https://saintlouvent.com/>

Toutes les autres références nécessaires sont présentes sur le fichier XD (palette de couleurs, typographie, etc..)

Charte graphique :

Pour cette conception de wireframe, quelques bribes de charte graphiques ont été établies, ainsi je peux dire que j'utiliserai pour la conception du portfolio la palette de couleur suivante :

- #7D7D7D 
- #50545F 
- #AFABA0 
- #FFFCF5 

Ainsi que la typo suivante :

Suisse Int'l

Principes :

Après avoir appris ce qu'étaient les lois de l'UX, UI je peux préciser que mon portfolio en respectera plusieurs :

- La loi de Jakobs (un menu de navigation est disponible, élément qui est trouvable sur tout type de sites web)
- L'effet esthétique d'utilisabilité (le site a pour but d'être beau dans sa simplicité)
- La loi de Pragnanz (aucune forme complexe n'est utilisée dans ce portfolio)
- La loi de la connexion uniforme (sur la page technologies notamment, ou les technos que je maîtrise sont encadrées dans le même bloc)

- La loi de Miller (le menu de navigation contient en effet 5 options)

Tous ces principes cités ci dessus sont surtout là pour rappeler que le but du site est de permettre une navigation agréable et satisfaisante.

Navigation et sensations sur téléphone :

Sur téléphone la navigation du portfolio se fait de haut en bas et les éléments animés réagissent au fil du scroll de l'utilisateur ce qui évite un input supplémentaire pour actionner ces dites animation, par exemple, la première section "à propos" est une carte texte qui au fil du scroll se retournera pour afficher un texte différent.

Tout au long de la navigation un header transparent contenant trois input sera présent, ces trois input sont : l'ouverture de la page menu en appuyant sur "MENU", le retour au début du site en appuyant sur le nom du site "GUILLAUME BENARD" et enfin l'accès à la fin du site en appuyant sur "CONTACT" ce header laisse donc un large choix de navigation à portée de main et très rapidement pour une navigation plus fluide.

Un autre but de ce portfolio est de faire vivre une expérience à l'utilisateur, c'est pourquoi chacune des parties du site propose au moins une interaction avec laquelle s'amuser, que ce soit un slider qui contrôle le défilement d'un carrousel ou alors des blocs qui peuvent être swiper pour révéler leur contenu caché, tout est pensé pour occuper l'utilisateur et le garder sur la page.

La seule section qui fait abstraction à la règle décrite ci-dessus est la section contact en bas de page, la raison est simple, pour marquer l'utilisateur après lui avoir proposé diverses interactions ne plus rien lui laisser est une façon de briser sa routine et lui faire réaliser que c'est le moment de faire quelque chose, en l'occurrence : contacter.

Navigation et sensations sur ordinateur :

Pour ce qui est du ressenti sur ordinateur, ce site raconte une toute autre histoire, premièrement pour briser les codes le site ne se scroll pas de haut en bas mais de gauche à droite, le portfolio va d'ailleurs faire la moitié du travail de navigation puisque lors du scroll il va lui-même se déplacer de la slide 1 à la 2 sans laisser le choix à l'utilisateur de naviguer entre les deux, la raison est que chaque slide est indépendante des autres et laisse pleine liberté à l'utilisateur c'est lui permettre de casser son immersion.

Le menu est trouvable en header ici aussi et il va sans dire qu'il accompagnera l'utilisateur lors de toute sa navigation ainsi que les points de navigation en pied de page qui permettront de se repérer dans l'étendue du site.

Le portfolio a d'abord été pensé pour les mobiles et ensuite pour les ordinateurs, c'est pourquoi il y a de grands vides sur la section "à propos" et contact, pour empêcher l'ennui sur ces deux sections un "jeu" est mis en place, en effet une sorte de trait plus ou moins grand va suivre le curseur sur la page et laisser l'utilisateur dessiner à son grès.

Pour ce qui est des sections restantes, leurs interactions sont annotées dans le fichier adobe XD mais je souligne quand même l'importance que chaque slide de ce site est une expérience à part entière avec ses propres interactions et agencements sur la page

Conclusion :

Le portfolio que j'ai pu imaginer aujourd'hui est un moyen de me vendre, il est important de convaincre n'importe quel visiteur en l'étonnant et pour ce faire les interactions sont le nerf de la guerre, c'est pour cette raison que peu importe que ce soit sur téléphone ou ordinateur l'utilisateur aies quelque chose avec quoi jouer un peu, car plus longtemps l'employeur potentiel reste sur le site plus j'ai de chance qu'il me propose un emploi.

NOTE IMPORTANTE!!

au moment de travailler chez soi sur le projet je me suis rendu compte de la complexité de certaines features, étant donné que la date de rendu approchait à grand pas j'ai du faire des concessions sur la vue Desktop, je pense que cela reste correct car le site est censé être mobile first, cependant la vue desktop ne correspond donc plus au maquetage.