

L'UX design

se réfère à l'étude des attentes et besoins de l'utilisateur pour la création d'un site web et/ou d'une application mobile. Il s'agit donc de prendre en compte le ressenti d'un utilisateur quand il navigue sur votre support digital. L'objectif de l'UX design est d'améliorer le parcours de l'internaute pour le rendre plus agréable et instinctif.

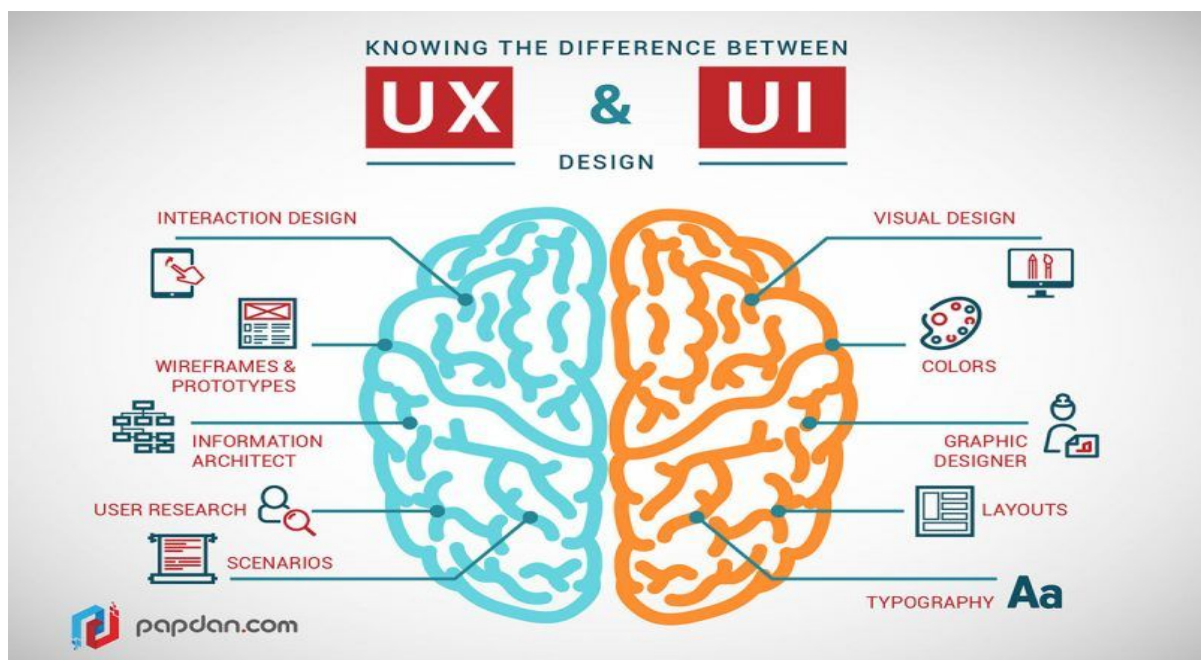
L'UI design

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.

A la différence de l'UX (qui englobe l'UI), l'UI se centre davantage sur le visuel afin d'attirer le regard de l'utilisateur et de l'inciter à rester sur la page.

Design thinking

Le design thinking est simplement le terme utilisé pour désigner toutes les méthodes et tous les outils qui aident, face à un problème ou un projet innovant, à appliquer la même approche qu'un designer pourrait adopter. C'est une approche de l'innovation et du management qui est une synthèse entre pensée analytique et intuitive. Il repose fortement sur un processus de co-crédation qui inclut les retours de l'utilisateur final.



Le rôle d'un UX designer

est de répondre aux attentes des utilisateurs en termes d'expérience alors que celui du UI designer est d'améliorer l'interface utilisateurs. Il s'agit de l'évolution du poste de webdesigner permettant d'améliorer les attentes et la navigation des utilisateurs.

Le rôle de produit designer

Le Designer Produit peut aussi utiliser l'ensemble de ses connaissances en *Experience design (XD)*, *Interaction design (IX)*, *Experience Architect (XA)* pour concevoir, améliorer l'usabilité et l'expérience utilisateur d'un produit. Le Product Designer est alors responsable de l'aspect visuel et interactif du produit. Son objectif principale est ainsi de maximiser l'expérience utilisateur du produit.

Le rôle d'un designer UI

(Interface Utilisateur) Designer est avant tout de se charger de la conception d'une interface c'est-à-dire qu'il veille à ce que celle-ci soit claire pour les utilisateurs, il optimise les parcours ainsi que la qualité des contenus.

Les Objectifs de l'UX Designer

L'objectif principal de l'UX Designer est de concevoir un produit au service des utilisateurs.

Dans sa stratégie pour garantir une expérience utilisateur optimale, il cherchera notamment à :

- Créer du **storytelling** (mise en récit) afin de susciter de l'émotion à travers l'expérience

- **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

Les Objectifs de l'UI Designer

- Choisir les codes typographiques, couleurs, les icônes, les couleurs et leur disposition sur le site
- Concevoir la structure et l'aspect générale de l'interface
- Clarifier et optimiser les parcours utilisateurs
- S'assurer de la qualité des contenus
- Organiser les éléments graphiques et textuels d'une plateforme digitale
- Rendre la navigation séduisante

Bien que les concepteurs UX et UI aient des rôles clairement distincts, ils ont tous deux besoin d'informations les uns des autres pour accomplir leurs tâches. Par exemple, le concepteur d'interface utilisateur a besoin de la recherche client et des prototypes du concepteur UX. Et, le concepteur UX doit comprendre les limites de conception du concepteur d'interface utilisateur avant de créer ces prototypes.

Voici un aperçu des principales responsabilités des concepteurs UX et UI:

Responsabilités clés du concepteur UX

- Analyse des clients et des concurrents

- Recherche d'utilisateurs
- Architecte de l'information
- Prototypage et wireframing (à l'aide d'un outil comme InVision Studio , par exemple)
- Test et itération
- Coordination avec les développeurs et les concepteurs d'interface utilisateur

Responsabilités clés du concepteur d'interface utilisateur

- l'image de marque
- Aspect visuel
- Couleur, typographie et mises en page
- Recherche de conception
- Interactivité et animation
- Prototypage d'interface utilisateur
- Implémentation avec les développeurs

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

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

- -8-points Grid system: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.
- -Vertical Rhythm: 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. Ceci est souvent fait à l'aide d'une ligne de base - Un dénominateur commun utilisé pour créer les espaces cohérents.
- Une grille modulaire a des divisions horizontales cohérentes de haut en bas en plus des divisions verticales de gauche à droite. Ces modules régissent le placement et le recadrage des images ainsi que du texte.
- Vertical Scale:L'échelle verticale 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 y a une limite à la taille d'une seule machine.

Le maquettage

est un processus de concrétisation graphique de l'interface d'une interface digitale (site web, logiciel, application...) Au delà de l'aspect graphique, le maquettage sert surtout à créer une harmonie entre ergonomie, design et expérience utilisateur (UX)

il existe de nombreux outils qui peuvent nous aider à créer notre site Web, et l'un de ces outils est balsamiq et Axure

Balsamiq, malgré son manque de richesse en interaction, reste apprécié pour créer rapidement des maquettes. La seule interaction possible est le "clic and go", suffisant pour tester la navigation, mais qui nécessite un peu de bricolage si l'on veut simuler l'apparition d'un élément sur une même page.

et il y a Axure qui est un autre excellent outil, est incontestablement indétrônable en termes de maquettage dynamique. Sa prise en main est facile et permet de créer rapidement des maquettes. Avec la pratique, ce logiciel permet le maquettage d'interactions complexes et réalistes. La bibliothèque propose les composants essentiels à la conception d'écrans et est facilement personnalisable