

# SAYNA PROJET 1 : UX/UI

RAKOTONIRINA Lovaniaina Chirstian

## I - À la découverte de l'univers Design

1. Pour commencer, réalisez un test de personnalité sur le site suivant :

<https://www.16personalities.com/>

- Je suis un protagoniste

2. Faites des recherches sur les qualités d'un bon UX/UI Designer, à partir du cours. Pensez-vous qu'il y ait des qualités supplémentaires à acquérir ?

- Pour moi, il faut simplement faire des recherches, et le cours est déjà suffisant en ce qui concerne les qualités d'un bon UX/UI Designer. Le reste dépendra de nos recherches quotidiennes et l'envie d'apprendre encore plus.

3. Comparez vos qualités et celles nécessaires pour un designer, et faites un compte rendu. Pas de panique s'il vous manque certains traits, au contraire, vous connaissez maintenant les efforts que vous devrez mobiliser pour devenir le meilleur Designer.

- Dans mon cas, je suis encore qu'un bon débutant pour un designer UX/UI ; Il me faut encore plus d'expérience pour réaliser avec les professionnels. Dans le HTML, je suis à 70% de la bonne qualité UX. Pour le CSS, je ne suis qu'à mi-chemin. Et pour le JAVASCRIPT, je suis à 30% de mon parcours, de même pour le FIGMA. Des progrès à faire pour les autres outils de design, même si je traîne un peu dans mon parcours.

4. Choisissez 5 portfolios comme source d'inspiration. Quelles sont vos références ? Et Pourquoi ?

- On peut voir les 5 portfolios sur ce lien : <https://dribbble.com/Lova17/likes>
- Mes références sont sur dribble
- Je les ai choisis car, j'aime les fonds sombres, avec des fonts de texte bien coloré. Une bonne mise en place des bordures, un peu carré, mais bien fait.

5. Essayez d'identifier les différentes facettes (couleur, typo, éléments, animation, disposition, etc.) utilisées parmi vos inspirations ?

- Pour le couleur : sombre, rouge, bleu-nuit, jaune, mélange de couleur (exemple : rouge en haut et vire en noir le bas)
- Pour le typo : quelque chose d'artistique, carré, 3D
- Pour l'élément : quelque chose d'assez simple, mais attirante
- Pour l'animation : des effets hover, vidéo ou javascript, technologique
- Pour le texte : pas trop long, mais attirante avec ces polices.

6. Parmi les métiers du design et leurs différentes spécialités, lequel pensez-vous préférer ?  
Aidez-vous de vos inspirations et de ressources externes (vidéos youtube, articles, blog, etc.)

- Dans les métiers du design et leurs différentes spécialités, je préfère coder, faire des animations. Je suis plutôt pratique et directe au but. Jouer avec les formes, les couleurs, les positions et les tailles de police.
- Pour moi, les vidéos Youtube, les blogs et les sites comme Wix m'aident beaucoup dans mes inspirations pour créer un projet.