

Rapport d'activité

Présenté en vue de compléter le
breif projet Premier pas dans le Web Design



MOUIGUINA
MOHAMED

YOU CODE
2019 / 2020

Table des matières

Introduction	3
Chapitre #1 (Documentation)	3
1. Wireframe low-fidelity	3
2. Wireframe High-fidelity	4
3. 8-point Grid System	5
4. Atomic Design	6
5. Responsive web design	6
6. UI vs UX	6
7. UI Style Guide	7
8. Prototype (Adobe XD)	7
Chapitre #2 (réalisation)	7
1. Version Bureau	7
2. Version Tablette	7
3. Version Mobile	7
4. Reproduction de la charte graphique	7
5. Prototype sur adobe Xd	8
Conclusion	8

Introduction

La conception UI / UX est une étape cruciale du parcours de développement d'une application ou d'un site Web. Il nous guide pour créer d'excellentes applications et offrir aux utilisateurs une meilleure expérience. Ce bref projet est fait d'une manière qui nous permet d'avoir une première étape dans le monde du design et d'apprendre tous les concepts de conception d'une application et d'apprentissage de différents logiciels comme Adobe Illustrator balsamique, Photoshop, XD ...

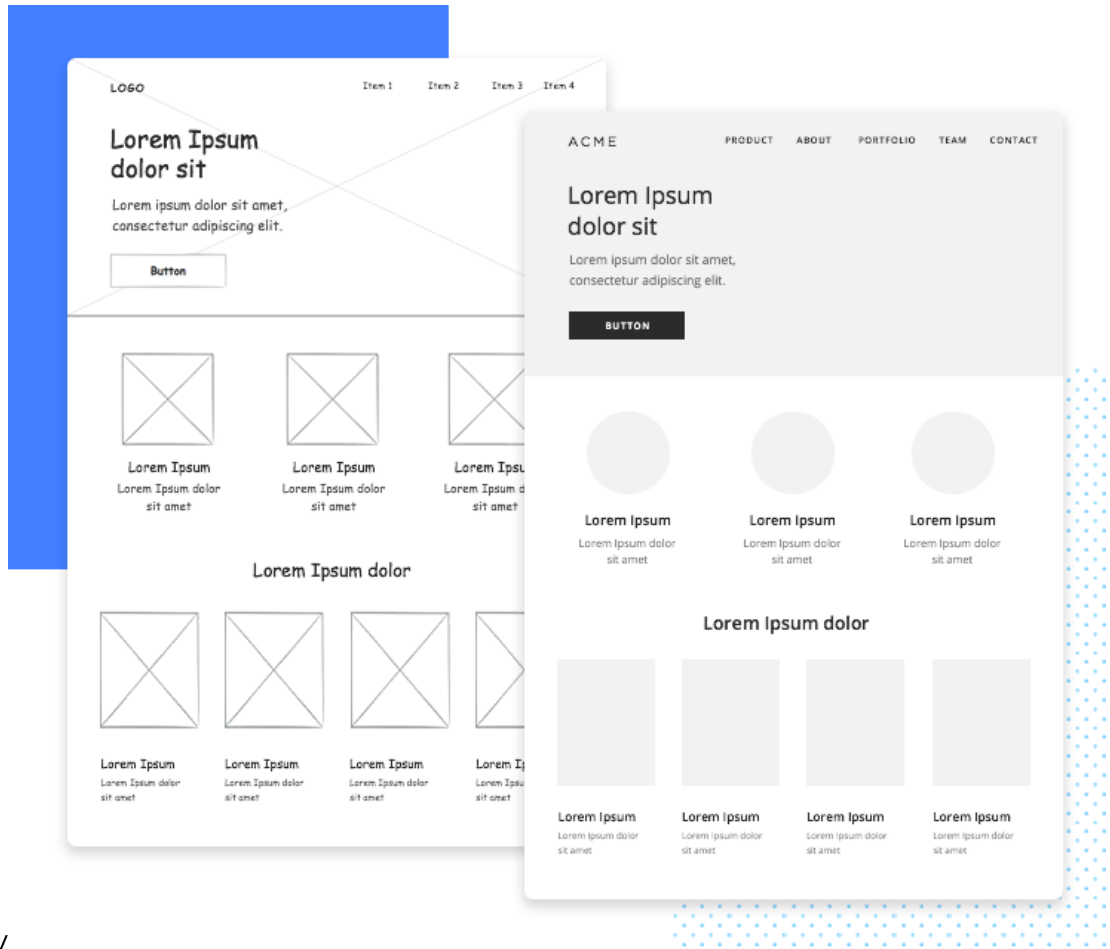
J'ai divisé ce rapport en deux chapitres, dans le premier je passerai en revue les différents concepts qui m'ont aidé à terminer ce projet et dans le second je décrirai la réalisation des différentes interfaces utilisateur.

Chapitre #1 (Documentation)

1. Wireframe low-fidelity

Il y a quelques façons d'inclure les wireframes de faible fidélité dans le processus de conception UX. Certains concepteurs commenceront par dessiner sur papier les écrans de leur interface Web ou mobile – ces croquis sont souvent appelés des maquettes en papier. Il s'agit généralement de croquis conceptuels, d'un ensemble de dessins ou de story-board, représentant le squelette de l'interface.

Le niveau suivant est un wireframe basse fidélité. Les wireframes de faible fidélité incluent le contenu et les visuels les plus basiques et sont généralement statiques (pas interactifs). Ils sont souvent utilisés pour aider à cartographier le Shell de l'interface, ses écrans et l'architecture de l'information de base.



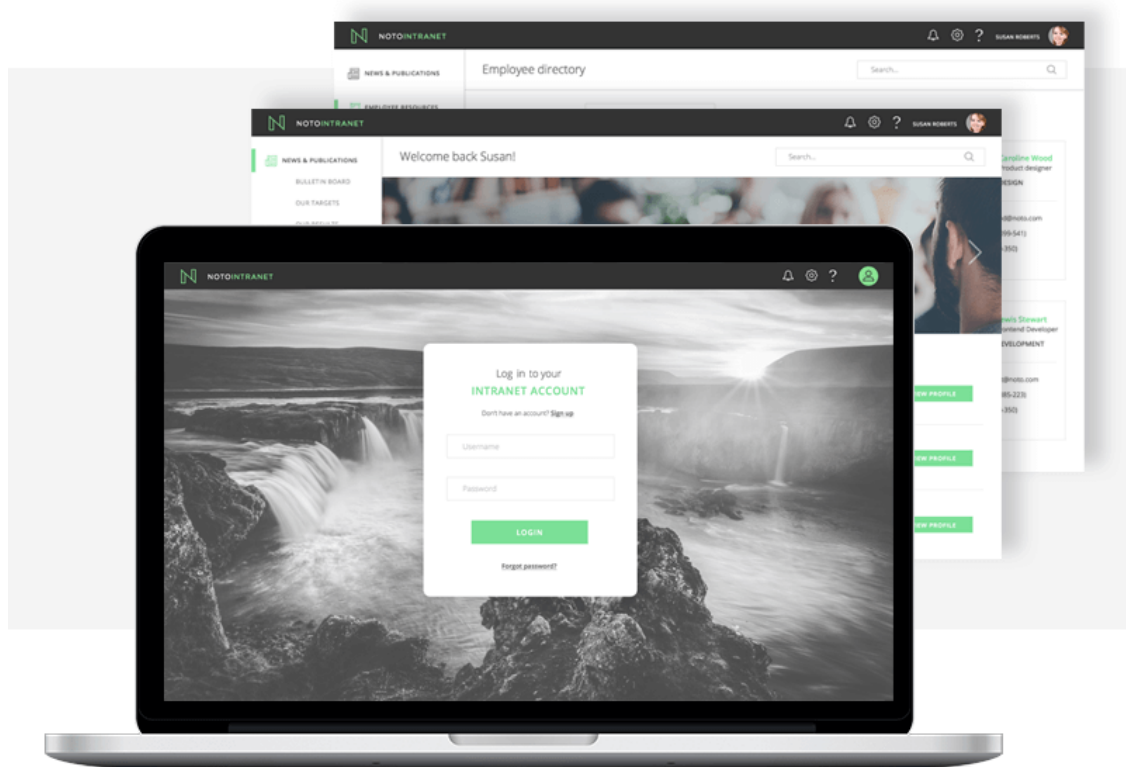
V

2. Wireframe High-fidelity

Les maquettes ou prototypes de moyenne à haute-fidélité sont des représentations plus complètes du produit final que les maquettes de basse fidélité. Beaucoup sont cliquables et répondent aux actions de l'utilisateur, imitant l'interaction d'interface authentique.

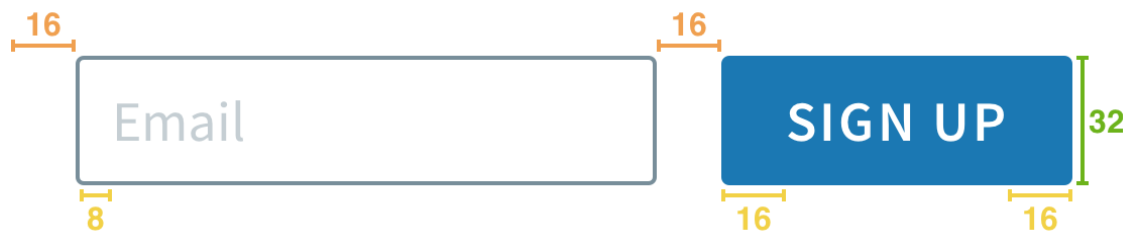
Leur esthétique et leur contenu sont plus précis que plus bas dans le spectre de fidélité, car les concepteurs se concentrent sur le raffinement des graphiques, l'espacement et la mise en page.

Les wireframes haute-fidélité sont souvent construits dans les étapes avancées du processus de conception pour communiquer les décisions de conception à l'équipe de développement avant de coder le produit final.

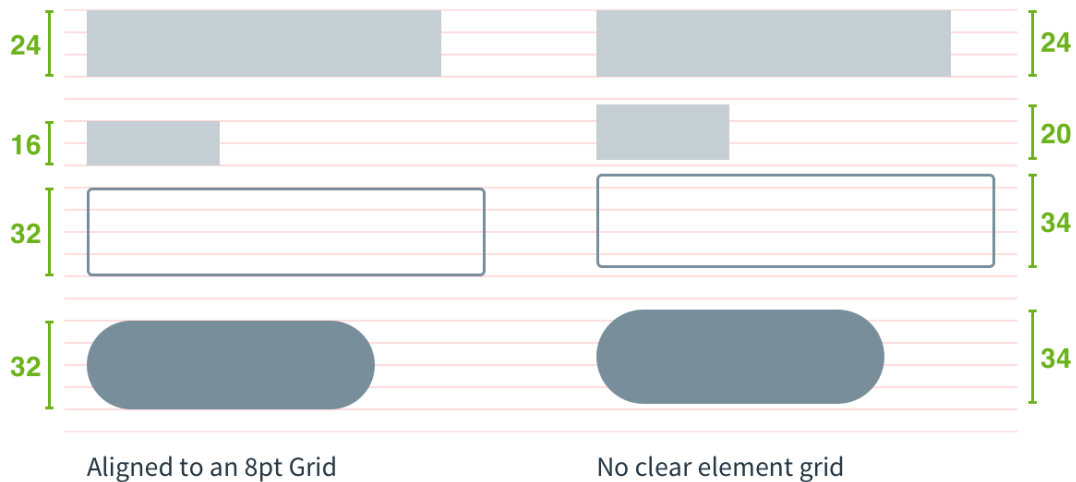


3. 8-point Grid System

Le système de grille 8pt donne à nos designs une composition et une consistance esthétiques.



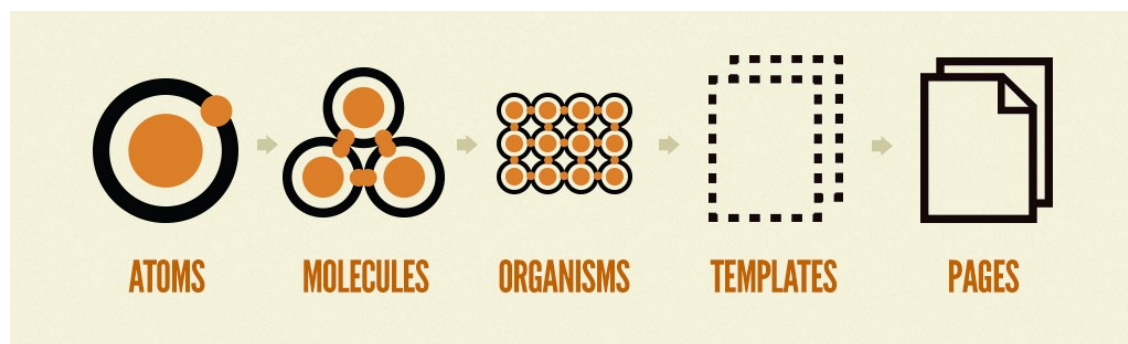
Le système de grille 8pt. Utilisez des incréments de 8 pour la taille et l'espace des éléments sur une page. Pour moi, cela signifie que toute hauteur ou largeur définie, marge ou rembourrage sera un incrément de 8.



Dans cette comparaison, vous pouvez voir un système de grille 8pt alignant verticalement les éléments d'une forme par rapport à un système de conception populaire qui utilise des nombres arbitraires à l'espace et les éléments de taille.

4. Atomic Design

La conception atomique est une méthode pour créer des systèmes de conception. La conception atomique comporte cinq niveaux distincts :



5. Responsive web design

La conception réactive du Web est l'approche qui suggère que la conception et le développement devraient répondre au comportement et à l'environnement de l'utilisateur en fonction de la taille de l'écran, de la plateforme et de l'orientation.

6. UI / UX

Au niveau le plus élémentaire, l'interface utilisateur (IU) est une série d'écrans, de pages et d'éléments visuels — comme des boutons et des icônes — qui permettent à une personne d'interagir avec un produit ou un service.

L'expérience utilisateur (UX), par contre, est l'expérience interne d'une personne qui interagit avec tous les aspects des produits et services d'une entreprise.

7. UI Style Guide

Les guides de style de l'interface utilisateur sont un outil de conception et de développement qui apporte de la cohésion à l'interface utilisateur et à l'expérience d'un produit numérique. En gros, ils :

- Enregistrer tous les éléments de conception et les interactions qui se produisent dans un produit
- Liste des composants essentiels de l'interface utilisateur tels que les boutons, la typographie, la couleur, les menus de navigation, etc.
- Documenter les composants UX importants comme les états de vol stationnaire, les remplissages déroulants, les animations, etc.
- Contient des éléments vivants et des extraits de code que les développeurs peuvent consulter et utiliser

8. Prototype (Adobe XD)

Le prototypage de l'interface utilisateur (IU) est une technique de développement itératif dans laquelle les utilisateurs participent activement à la simulation de l'IU pour un système. Prototypes d'interface utilisateur ont plusieurs buts, Une base à partir de laquelle explorer la facilité d'utilisation de votre application

Chapitre #2 (réalisation)

1. Version Bureau

Vous trouverez les fichiers dans le répertoire suivant
[MaquetteN1/Livrables/Wireframes/High-Fidelity](#)

2. Version Tablette

Vous trouverez les fichiers dans le répertoire suivant
[MaquetteN1/Livrables/Wireframes/High-Fidelity](#)

3. Version Mobile

Vous trouverez les fichiers dans le répertoire suivant
[MaquetteN1/Livrables/Wireframes/High-Fidelity](#)

4. Reproduction de la charte graphique

Vous trouverez les fichiers dans le répertoire suivant
[MaquetteN1/Livrables/Specs](#)

5. Prototype sur adobe Xd

Vous trouverez les fichiers dans le répertoire suivant

[MaquetteN1/Livrables/Prototype\(XD\)](#)

Conclusion

Ce Brief projet était vraiment perspicace, nous avons eu notre premier aperçu de la conception d'un site Web et nous avons accumulé de nouvelles compétences qui nous aideraient à long terme.