

Projet 1

1. 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 ?

-> oui, et qui sont :

créativité

curiosité

travail d'équipe.

capacité d'analyse.

marketing et stratégie de communication digitale.

culture poussée en terme d'ergonomie.

connaissances front-end.

2. 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.

-> Mes qualités : ce qui me manque c' est la connaissance en marketing et stratégie de communication digitale.

3. Choisissez 5 portfolios comme source d'inspiration. Quelles sont vos références ?

Et

Pourquoi ?

-> Mes références :

a- Julien Dahy.

b- Olivier-webdev.fr.

c- Prakash Shahi.

d-Tahmid Ahmed.

f- Eliel Dinaully.

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

->

Côté couleur : le crimson;

Animation : le

5. 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.)

->

Figma que je préfère.

Ces activités ont pour principal objectif de développer votre esprit de designer ainsi que votre vision de l' UX/IU. Pour finir, vous allez devoir réaliser votre propre portfolio qui marquera le début de votre carrière en tant que Designer.

Projet 2

L' utilisateur au centre de la réflexion

I – Observer l' expérience utilisateur

Comment se passe l'expérience du site web de Sayna ?

1. Dressez la liste de toutes les questions que vous pouvez vous poser lorsque vous utilisez la plateforme SAYNA.

->

a- Pour quoi votre code source ne peut pas être affiché?

b- Pour quoi il n' y a pas d' animation sur le site ?

2. Essayez de voir comment y répondre par vous-même.

Ensuite, choisissez une application de votre choix et vérifiez son expérience utilisateur.

Identifiez 3 éléments de l'application qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable (un élément à identifier au minimum) :

1. Utile : Votre contenu doit être original et répondre à un besoin
2. Utilisable : Le site doit être facile à utiliser
3. Désirable : L' image, l' identité, la marque et les autres éléments de conception sont utilisés pour susciter l' émotion et l' appréciation.
4. Trouvable : La recherche d' informations sur le site et la navigation doit se faire le plus simplement possible.
5. Accessible : Le contenu doit être accessible aux personnes handicapées
6. Crédible : Les utilisateurs doivent avoir confiance et croire ce que vous leur dites
7. Valable : Le contenu doit être navigable et localisable sur le site et hors du site.

L'objectif de cette tâche est de se familiariser avec les modèles mentaux des personnes et d' apprendre à mieux connaître et comprendre les utilisateurs.

Comment les gens voient-ils un produit interactif et quelle est leur compréhension de ce produit en termes d'utilisation et de fonctionnement ?

1. Commencez par vous-même ! Comment pensez-vous qu' un distributeur automatique de billets fonctionne-t-il ? Notez vos réponses.

Grace à JavaScript peut-être.

2. Ensuite, demandez à deux autres personnes et comparez vos réponses !

Voici quelques questions pour vous guider dans ce processus de compréhension d' un distributeur de billets :

● Quels sont vos objectifs lorsque vous utilisez un distributeur automatique de billets ?

De retirer de l' argent bien sûr.

● Que ressentez-vous ? Qu' est-ce que vous aimeriez ressentir en l' utilisant ?

Du bien, rassuré.

- À quelle fréquence retirez-vous de l'argent ? Pourquoi ?

À chaque fois que j' en ai besoin parce que c' est peut-être le moment.

- Quelles informations peut-on trouver sur votre carte ? Comment sont-elles utilisées ?

Sur mon carte, je trouve mon identité, un QR Code, mon numéro de série...

- Que se passe-t-il si vous entrez un mauvais mot de passe ?

C' est bloqué bien sûre.

- Qu'advient-il de la carte à l'intérieur du distributeur ?

- Comptez-vous l'argent qui sort de la machine ?

Oui.

- Combien d'argent pouvez-vous prendre ?

Ca dépend.

Que se passe-t-il si vous essayez d'obtenir plus que cette limite ?

On m' alerte et on m' informe que c' est insuffisant.

- Que se passe-t-il si vous continuez à appuyer sur des boutons pendant que la machine traite votre demande ?

Rien je pense.

- La machine devrait-elle dire ce qu'elle fait ?

Oui.

II – Comprendre les besoins d' un utilisateur

1. Qu'avez-vous appris d'Elodie ?

Je vois qu' elle a de difficulté sur la maintenance de son ordinateur qui est son outil principal pour travailler; et aime le calme, et coopérative.

Elle se sent frustré quand la connexion de wifi de BU est mauvais.

2. Pouvez-vous imaginer des fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable ?

Oui, il faut qu' elle ait dans un cyber pour et apprendre sur la maintenance de son ordinateur.