UI – UX Design

# Définition :

<https://www.1min30.com/dictionnaire-du-web/ux-design-user-experience>

* [1-ux-ui-dev.png](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1RHZeiDKW6Hn5nBb95-3GoxIqpxAcHJ62)
* 2-ui-vs-ux.png
* 3-ui-ux.jpg

## UX (expérience utilisateur) :

Le UX design vise donc à penser un site web de manière à ce que l’utilisateur se sente bien, en confiance, et puisse trouver les informations qu’il cherche tout en ayant envie d’interagir avec le site.

* Interaction design : Le designer d'interaction travaille sur la base de scénarios pour déterminer le comportement des utilisateurs face au produit dans différents contextes. C’est sur cette base que le layout sera construit.
* Wireframe et prototypes : Réalisation de maquettes plus ou moins poussées   
  🡪 4-wireframe.jpg
* Arborescence : organisation du site   
  🡪 5-arborescence.png
* Recherches sur l’utilisateur : C’est un moyen de récolter des données qualitatives et quantitatives pour déterminer les besoins des utilisateurs. (Études sociologiques...)
* Scenarios : Créations de plusieurs scénarios et personas afin de visualiser le parcours utilisateur  
  🡪 6-scenarios.jpeg

## UI (interface utilisateur) :

L‘Interface Utilisateur, c’est l’environnement (graphique) dans lequel l’utilisateur interagit avec le produit : site web, application, logiciel.  
Une interface au design agréable et facile d’utilisation participe à une bonne expérience utilisateur.

### Visual design : Les “normes” de design pour le confort visuel de l’utilisateur 🡪 7-visual-design.png

### Couleurs : la règle 60-30-10, les contrastes, la psychologie des couleurs 🡪 8-couleurs.jpg

### Graphic designer : est un graphiste qui fait des logo, bannières, etc, il peut se diriger vers le métier de user interface designer les outils qu’ils utilisent sont différents.<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/why-im-learning-ui-design-as-a-graphic-designer/>

### Layout : qui signifie en français disposition et la structure de la page, un bon layout de page guidera l’œil de l’utilisateur vers les informations qu’il cherche. Pensez mobile-first 🡪9-zoning-responsive.png

### Typographie : bah typographie… police, en accord avec l’image que souhaite donner l’entité (accessible, lisible, police perso)

### 

# Parcours de création

1. Recherche -> on à une idée mais c’est plus l’envie d’entreprendre quelque chose à ce moment du processus, en effet le produit final sera peut-être complètement différent de l’idée de départ.
2. Insights -> C’est le moment où tout est possible et qu’il faut faire des choix raisonnés et logiques, des concessions sont faites appuyées sur des recherches.  
   Plusieurs techniques pour récolter l’insight sont classiquement utilisées : Observation, Table ronde / focus groupe, Interview, Enquête on line, Recherche, internet, Etude socio, Le test en live.
3. Conceptualisation -> On avance dans une direction plus précise et on commence à produire des maquettes.
4. Prototypage -> Le produit tel qu’il sera quand il sera lancé est en vue, ses fonctionnalités sont en train d’être mises au point, aucun gros changements sont à prévoir.
5. Design: Début de période de développement, affinage du style, dernières petites validations.

# Différents rendus pour différentes étapes

<http://blog.linaia.com/wireframe-zoning-projet-web/>(https://uxplanet.org/wireframe-mockup-prototype-what-is-what-8cf2966e5a8b)

*Arborescence fonctionnelle* -> Afin de visualiser comment sera réparti le contenu sur le site

*Zoning* -> placement des blocs (crayon, paint, balsamiq)

Wireframe -> structure d’une page basique sans les couleurs (crayon, paint, Balsamiq)

*Mockup/ maquette* -> wireframe avec si possible les bonnes couleurs et images (Marvel, photoshop, InVision ou Moqups)

*Prototype* -> Site au minimum de ses fonctionnalités (Balsamiq, Adobe XD, Axure, Wireframe CC, MockingBird, Moqups, InVision, Marvel, UXpin, InVison)