

Marhoum Sara

20/12/2019



Sommaire

Introduction et Documentation	2
Canva Trello du groupe	6
Wireframe low fidelity	8
Charte graphique	10
Wireframe high fidelity	11
Prototyping	14

Intro et Documentation

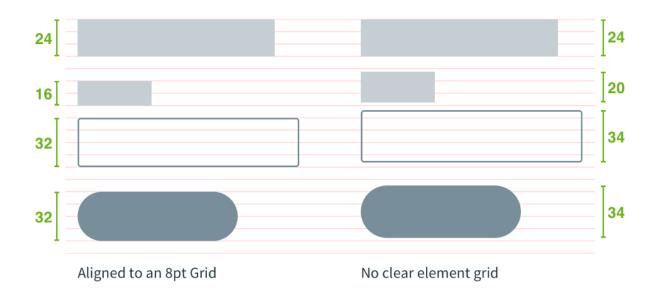
1) 8-points Grid system:

Avant de définir le 8-points Grid system, le terme Grid nous interpelle ; et qu'on entend souvent lors de la conception d'un site Web, un magazine ou une application mobile. C'est un système permettant le dimensionnement, l'espacement et la disposition des composants les uns par rapport aux autres. Cela signifie que tout remplissage, marge, hauteur de bouton, etc. est toujours un multiple de 8 pixels.

La raison pour laquelle l'utilisation de ce type de système Grid est du fait que la variété des tailles d'écran et des densités de pixels est très grande, rendant le travail plus compliqué pour les concepteurs. L'utilisation d'un nombre pair comme 8 pour les éléments de taille et d'espace rend la mise à l'échelle plus facile est cohérente pour une grande variété d'appareils.

L'avantage de l'utilisation du 8-points Grid système pour les :

- 1) Concepteurs : travail efficace et moins de décisions à prendre tout en maintenant un rythme de qualité entre les éléments.
- 2) Equipes : système de communication facile entre les concepteurs et les développeurs. Un développeur peut facilement observer un incrément de 8 points au lieu de devoir mesurer à chaque fois.
- 3) Utilisateurs : esthétique de page cohérente. Aucun décalage ou demi-pixel flou sur leur appareil utilisé.



2) Vertical Scale / Rhythm:

Le rythme, lors d'une conception, est atteint lorsque les éléments de la conception sont organisés en motifs répétables. Cela permet au design finale de paraître professionnel et cohérent.

Morbi leo risus, porta ac consectetur ac, vestibulum at eros. Maecenas faucibus mollis interdum. Nullam quis risus eget urna mollis ornare vel eu leo. Morbi leo risus, porta ac consectetur ac, vestibulum at eros. Maecenas faucibus mollis interdum. Nullam quis risus eget urna mollis ornare vel eu leo. Morbi leo risus, porta ac consectetur ac, vestibulum.

Good Rhythm

Bad Rhythm

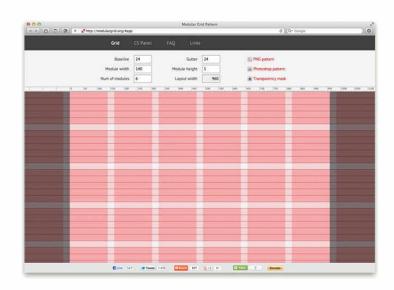
3) Modular grid:

Une grille modulaire est une grille qui a des divisions horizontales cohérentes de haut en bas en plus des divisions verticales de gauche à droite.

Les grilles modulaires sont créées en positionnant des lignes directrices horizontales par rapport à une grille de ligne de base qui régit l'ensemble du document. Les grilles de ligne de base servent à ancrer plus ou moins tous les éléments de disposition à un rythme commun finale.



Ill existe plusieurs moyens et outils pour calculer et télécharger une grille pour notre design dont : « http://modulargrid.org » et qui a même une extension Photoshop ce qui permet de créer des grilles modulaire directement sur Photoshop.



UX DESIGN

La conception ou le design UX, abréviation de user experience ou conception de l'expérience utilisateur, est un processus très analytique qui est fortement basé sur la recherche pour savoir comment concevoir un produit de manière à résoudre les problèmes du client.

C'est aussi l'étude des besoins et attente de l'utilisateur pour prendre en compte son ressenti quand il navigue.

L'objectif de l'UX design est d'améliorer le parcours de l'internaute pour le rendre plus agréable et instinctif.

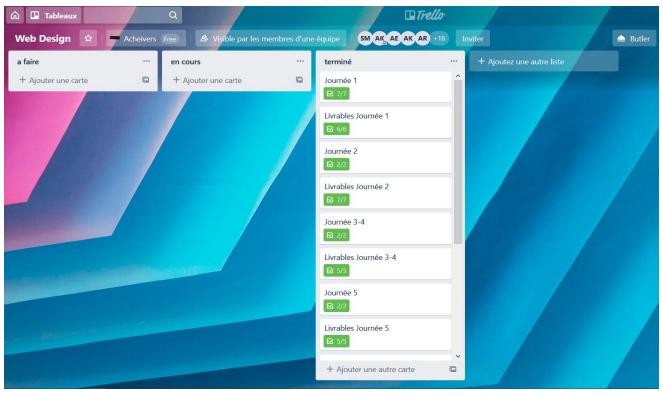
UI DESIGN

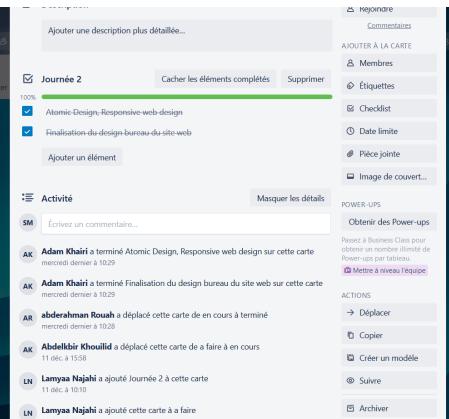
Le UI design ou la conception d'interface utilisateur, abréviation de user interface ou conception d'interface utilisateur, prend en charge la conception UX visuellement à travers les couleurs, les polices, les icônes et les graphiques.

L'UI est très utile pour améliorer l'interaction de l'utilisateur avec le produit et favoriser son engagement ; il travaille donc sur les outils nécessaires pour y parvenir.

L'UI fait partie de l'UX mais ils se concentre plus sur le visuel et la partie technique pendant que l'UX ce centre plus sur le côté sentimental et émotionnel

TRELLO





Maguettage d'une application

Wireframe Low-Fidelity

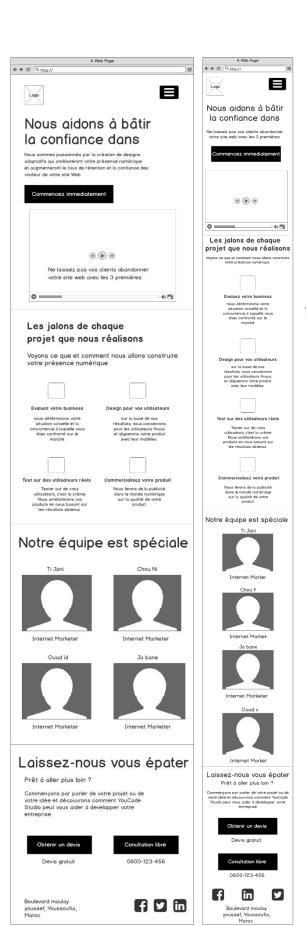
Avant de commencer le design de nos interfaces, il est primordial de faire un premier sketching pour mettre les idées en place, avoir une première visualisation souvent loin d'être fidèle à la version finale et où l'esthétique importe peu.

La création des premiers schémas et le positionnement des différents éléments de l'interface est très utile et n'est jamais fixe car au fur et à mesure de la réalisation, de nouvelles idées peuvent apparaitre, des changements ou suppressions.

Le contenu du wireframe ne doit pas être obligatoirement le même contenu que la version finale, i. e. On n'utilise pas de couleurs d'habitude en low-fi, les icones ou logo peuvent être remplacés par des carrés contenant le mot 'logo' ou 'titre'...

L'image à droite est un exemple de low-fi réalisé avec basamiq.



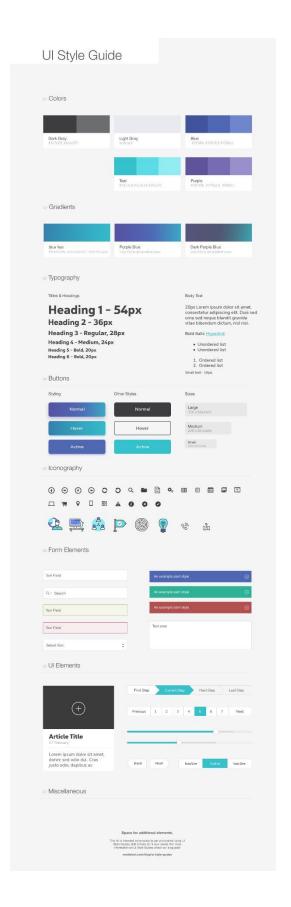


Wireframe Low Fidelity de la version tablette.

Wireframe Low

Fidelity de la

version mobile.



UI Style Guide

Le but d'utiliser ce guide est de rassembler le développeur et l'Ul designer sur une même page ou en d'autres mots, qu'ils puissent avoir la même vision.

Il contient les couleurs qu'on utilisera dans la conception de notre interface, la typographie pour avoir une idée sur la police des titres et des textes à utiliser, la taille.

On peut y trouver aussi une section de boutons où on a différentes tailles, couleurs et style.

On trouve d'ailleurs *l'Atomic* design avec ses atomes bien présent avec les différents éléments, couleurs, boutons, icones...dont on aura besoin pour réaliser notre design.

Ce guide a été créé en utilisant Photoshop, mais ça peut être crée en utilisant d'autres moyens...

Wireframe High-Fidelity

Une fois la phase du low-fi réalisée, et la charte graphique finie, il est temps de commencer le design de l'interface.

Ce design peut être réalisé par différents outils dont Photoshop, Illustrator...

Il est primordial de configurer l'art-board et planifier le design au début avec des grilles et guides soigneusement. Ça nous permet de facilement et plus rapidement positionner les différents éléments dans notre design en respectant une mise en page harmonieuse et bien structurée.

Le calcule de grille s'effectue grâce a des outils web (modulargrid.org, gridulator.com...)



Artboard configurée pour le design du header version web.

Nous aidons à bâtir la confiance dans la conception

Nous sommes passionnés par la création de designs adaptatifs qui amélioreront votre présence numérique et augmenteront le taux de rétention et la confiance des visiteurs de votre site Web.



Les jalons de chaque projet que nous réalisons

Voyons ce que et comment nous allons construire votre présence numérique





Sur la base de nos résultats, nous concevrons pour les utilisateurs finaux et alignerons votre produit avec leurs modèles mentaux.



Tester sur de vrais utilisateurs, Cest la crème. Nous emonde numérique sur la améliorerons vos produits en nous basant sur les résultats obtenus auprès d'utilisateurs



Ce que nos clients disent de nous



Kimberly Garrret, Google Adwords

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip se a commodo consequat. Duis autei trure dolor in experhenderi in voluptate velit esse cilium dolore eu fugiat mulle paratur. Excepteur sin occarect



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamoc laboris nisi ut aliquip ex a commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehendert in voluptat velit esse cillum dolore eu fugiat mulla pariatur. Excepteur sin occareat.

Notre équipe formidable











LE MAQUETAGE :

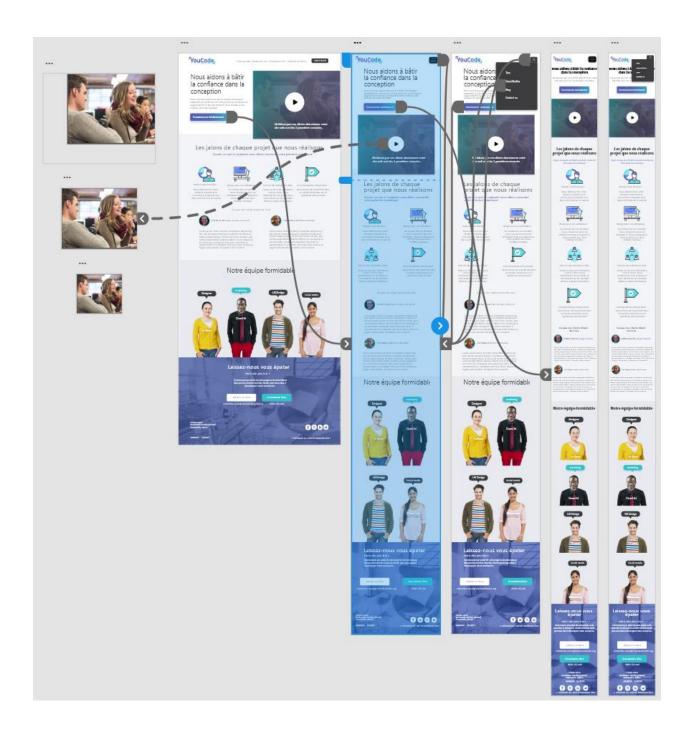
Cette dernière étape permet la conception de l'interface et de structurer la hiérarchie des contenus pour faciliter l'accès à l'information, ça demande pas mal de réflexion et de testes afin d'offrir à l'utilisateur la meilleure expérience en navigation ; car au final ça présente les différents éléments avec lesquels les utilisateurs pourront interagir.

C'est aussi un moyen de partager sa vision du projet avec les autres équipes et d'examiner les différentes possibilités. Ou encore d'obtenir le Feed-Back avant le démarrage effectif de la conception des interfaces.

Il existe plusieurs outils ici aussi pour cette étape dont *Adobe XD*, utilisé lors de cet exercice (ex image ci-dessous)

Adobe XD est un outil de conception d'expérience utilisateur basé sur des vecteurs pour les applications Web et les applications mobiles, développé et publié par Adobe Inc.

Il est disponible pour macOS et Windows, bien qu'il existe des versions pour iOS et Android pour aider à prévisualiser le résultat du travail directement sur appareils mobiles. XD prend en charge le wireframing du site Web et la création de prototypes clics simples, immersifs et interactifs



Exemple de prototyping des 3 versions : Web, tablette et mobile ; en créant des interaction suite au clique sur les boutons menu et Play de vidéo.

J'ai pensé à lier les versions juste dans le but de créer plus d'interactions et de lien sachant que ce n'est pas faisable en temps normal de lier un page de tablette à une page web ou encore mobile.