

Les bases de UI / UX design

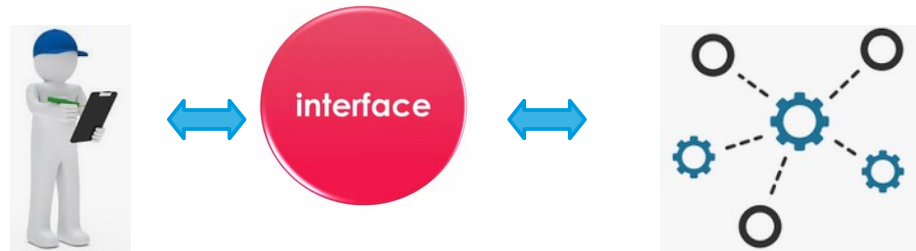
Les bases de UI/UX

- Des liens utiles

- Lien openclassroom <https://openclassrooms.com/fr/courses/3013856-ux-design-decouvrez-les-fondamentaux>
- Autre lien <https://vieira-julien.fr/cours-et-formations/06-UX-Design-Methodes-Et-Techniques.pdf>
- <https://fr.slideshare.net/SoniaSAHLI3/les-fondamentaux-de-ui-ux-design-pdf>

- Définir UX design
- Définir UI design
- Distinguer les deux
- Outils de maquettage
- Mise en pratique

- UI : User Interface Interface Utilisateur ou IHM Interface homme machine
- Elle permet à un utilisateur d'interagir avec un système :
 - Le volant et les pédales pour une voiture
 - Des interrupteurs et des voyants pour un tableau électrique
 - Des représentations graphiques -fenêtres boutons zones de saisie- pour une application numérique



- UI = User Interface : pour tout logiciel ayant une représentation graphique concerne tout ce qui est lié au graphique du logiciel
- UI Designer : Concepteur d'Interface Graphique, celui qui fait la Conception graphique de l'application

- **UX = User Experience** **L'expérience de l'utilisateur**
- L'expérience utilisateur est une forme spécifique d'expérience humaine qui naît de l'interaction avec une technologie.
- Elle résulte de **l'usage** ou de **l'anticipation de l'usage** d'un produit, service ou système.
- Le design UX a pour objectif de rendre l'expérience la plus positive possible **en pensant l'expérience avant le produit**.

Cette définition permet de mettre en avant deux notions importantes :

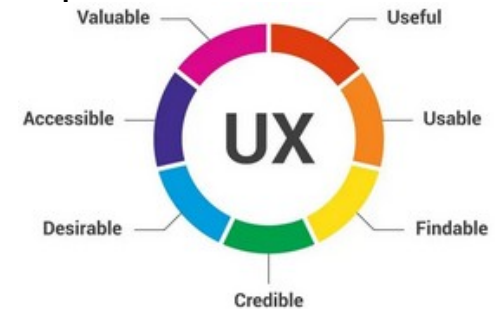
"l'expérience humaine" et **"l'anticipation des usages"** :

ce sont les deux clés de la discipline

Objectifs de l'UX design

Le travail autour de l'expérience utilisateur a pour but de rendre les interfaces numériques plus...

- utiles : toutes les fonctionnalités n'ont pas toujours leur place
- utilisables : un dispositif doit être facile à utiliser
- désirables : l'attrait visuel et émotionnel a beaucoup d'importance chez tout être humain
- trouvable : facile à se le procurer, l'information qu'elle contient est facilement accessible
- navigables : personne n'aime perdre son temps à chercher des éléments et comprendre une interface = efficience
- accessibles : pour les personnes en situation de handicap
- crédibles : une bonne expérience est un gage de qualité et de fiabilité

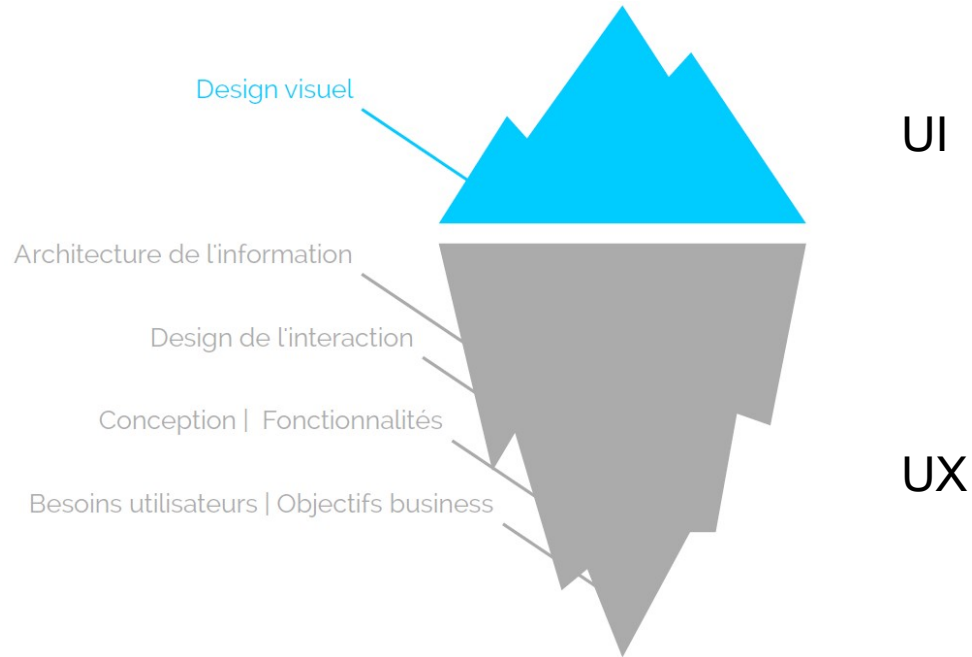


UI VS UX

L'UX est un ensemble de parties visibles et invisibles qui contribuent à l'expérience globale de l'utilisateur avec un produit :

une application mobile, un site Web, une borne interactive...

- L'UI est la partie "visible et perceptible" du produit : c'est ce que l'on voit, entend, touche...
- L'UX est la partie "invisible et imperceptible" d'un produit : c'est ce que l'on vit, ressent...





**Interface utilisateur
(Produit)**



**Expérience utilisateur
(Produit + Utilisation)**



Efficacité et émotion

L'UX c'est ce que retiendra l'utilisateur dans son interaction avec une marque, avec un produit, c'est l'expérience : **le ressenti de notre utilisateur**.

Il s'agit de mêler deux concepts : **l'efficacité et l'émotion**

- **L'efficacité**, c'est la facilité et la rapidité avec laquelle notre cible va utiliser notre interface : pour y parvenir, on parlera d'ergonomie et d'accessibilité.
- **L'émotion**, c'est la prise de conscience du facteur humain, c'est le souvenir que l'on va se faire de cette expérience, c'est le besoin de la partager, de la raconter, c'est ce qui va bonifier l'image d'une marque ou d'un produit. On parlera de storytelling.

Mise en oeuvre

Les activités menées dans le cadre d'un projet d'UX Design consistent principalement à :

- Mener la recherche sur les utilisateurs et synthétiser les résultats sous la forme de personae (classes d'utilisateurs)
- Consolider et interpréter les données ouvertes disponibles
- Réaliser un état des lieux afin de cerner les problématiques
- Explorer les solutions de design envisageables
- Modéliser les scénarios d'usage
- Mener des ateliers de conception (post-it)
- Concevoir l'interface fonctionnelle du produit ou du service
- Communiquer les livrables aux équipes concernées

- Pour obtenir une relation « haute fréquence » avec ses utilisateurs, il faut « accrocher » ses utilisateurs (hook canvas).
Il faut :
- Des news : avoir toujours des nouvelles pour tenter l'utilisateur à consulter en permanence pour ne pas en rater une
- Des notifications : le fait de permettre la publication d'une photo et vidéo avec like, commentaires permet une accroche d'attente du retour
- La simplicité : faire défiler des photos ou vidéos plutôt que de cliquer des zones
- L'élément surprise : trouver un ami sur Facebook, instagram et autre

- Il ne faut pas :
 - De clics superflus
 - De remplissage de champs trop longs ou inutiles
 - De longues phrases – 1 image = 1000 mots
 - Compliquer l'accès

- Evolution de l'interface homme machine
 - Skeuomorphisme - "skeuos" désigne le contenant ; "morph" désigne la forme
Consistait à dessiner des objets graphiques rappelant des objets de la vie courante
Bouton « radio », dessin de « dossiers » ...
Apple a été précurseur en ce domaine



iOS 6 was the peak of Apple's realistic, skeuomorphic interfaces

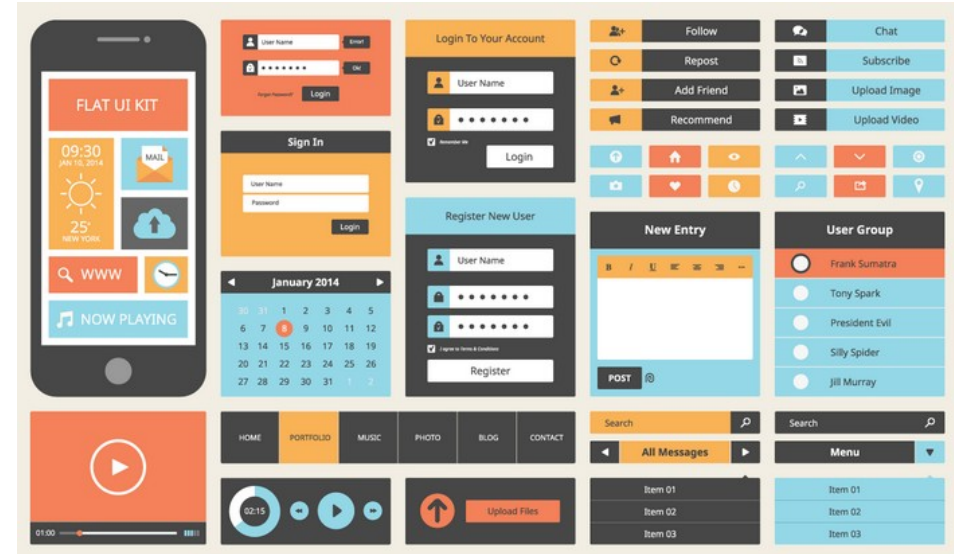


- A partir de 2013 Apple migre vers le FLAT DESIGN



Le Flat Design se caractérise par :

- l'absence délibérée de tout effet de 3D, de volume, de texture et de profondeur,
- des aplats de couleurs monochromatiques (pas de dégradé, d'ombre ou de lueur interne...),
- l'utilisation de pictogrammes simplifiés,
- une typographie sans serif.

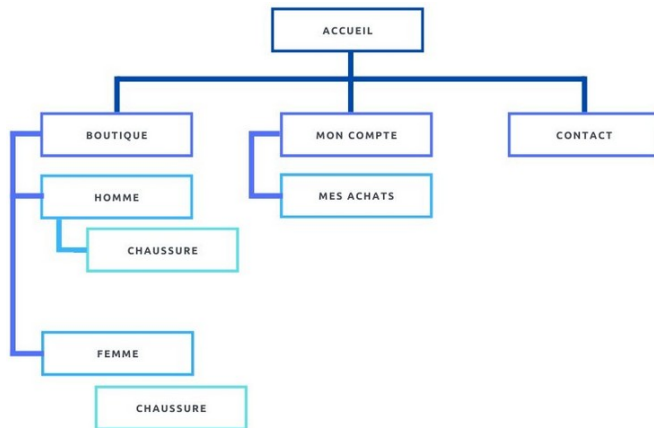


- Puis vient le « Material Design »

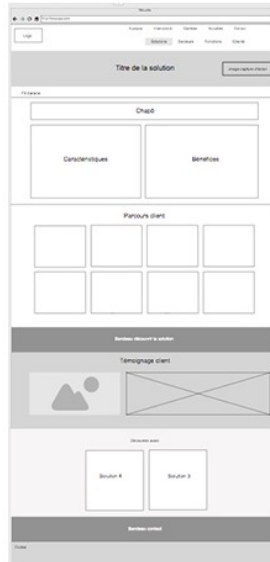
<https://openclassrooms.com/fr/courses/3936801-composez-des-interfaces-utilisateurs-en-material-design>

- Introduit par Google <https://m2.material.io/design>
- Des exemples : <https://youtu.be/Q8TXgCzxEnw>

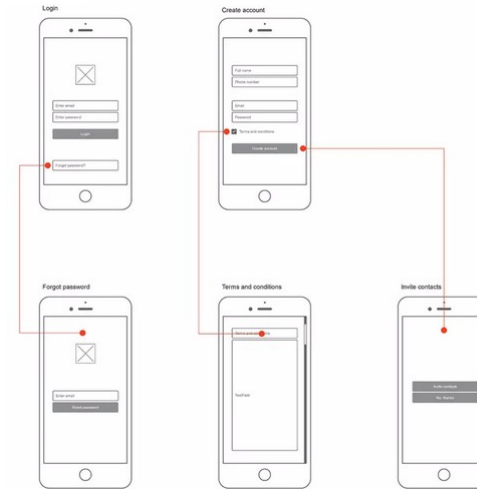
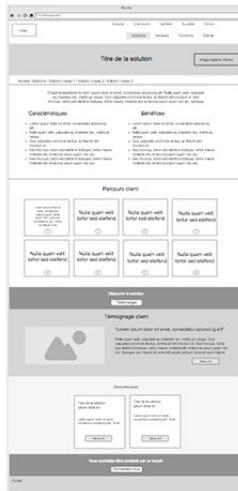
- UX et UI dans un projet :
 - En phase de **spécification fonctionnelle**, l'analyse du cahier des charges conduit à établir :
 - Un plan du site : schéma arborescent qui montre la logique d'appel de vues
- Outil possible : Figma <https://www.figma.com/templates/sitemap-generator/>



- Puis établir l'allure commune des pages : le zoning :
- <https://www.indexel.com/marketing-digital/zoning-nuls-definition-objectifs-cas-dusages-solutions>



- (suite) une maquette des écrans de l'application
- **WIREFRAME** : ce sont des écrans qui vont poser les principes ergonomiques, le maquettage

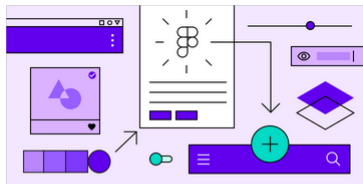



Le storyboard montre l'enchaînement

- Plusieurs applications permettent le maquetage. Exemple
 - Figma
 - Adobe XD
 - Sketch
 - InVision
 - mokups...



- Maquettage avec Figma :
 - Tutoriel Figma <https://www.youtube.com/watch?v=7a0QW3zJc0A>
 - Ce lien contient des extensions pour divers outils
<https://openclassrooms.com/fr/courses/3936801-composez-des-interfaces-utilisateurs-en-material-design/4391796-telechargez-les-ressources-disponibles>
 - Utilisons Figma avec des ressources Material design :
<https://m2.material.io/resources>
choisir
- puis clic sur



Figma Baseline Design Kit 
Light theme components and styles. Customize
and save as a Figma library for easy re-use

Open in Figma

TP :

- Reprendre les mêmes groupes que ceux de la rédaction du cahier des Charges.
- Vous êtes maintenant dans la phase de spécification et vous devez établir :
 - le plan du site
 - et une maquette de l'application limitée à 3 vues de l'appli (4 si vous êtes 4)
- Utiliser l'outil que vous souhaitez et mettez le résultat sous forme de captures d'écran dans le document pdf du cahier des charges.
- Il est fortement conseillé de dégrossir le travail d'abord sur des feuilles de papier ...

-

