

# Dossier personnel

---

Projet somfy Nov 2016

# Introduction Projet

Pendant la semaine du 14 au 18 novembre, notre travail a été de concevoir l'expérience utilisateur d'une application somfy dédiée à la domotique de volet motorisé. Notre équipe était constituée de Enzo, Thomas, Julien et moi-même.

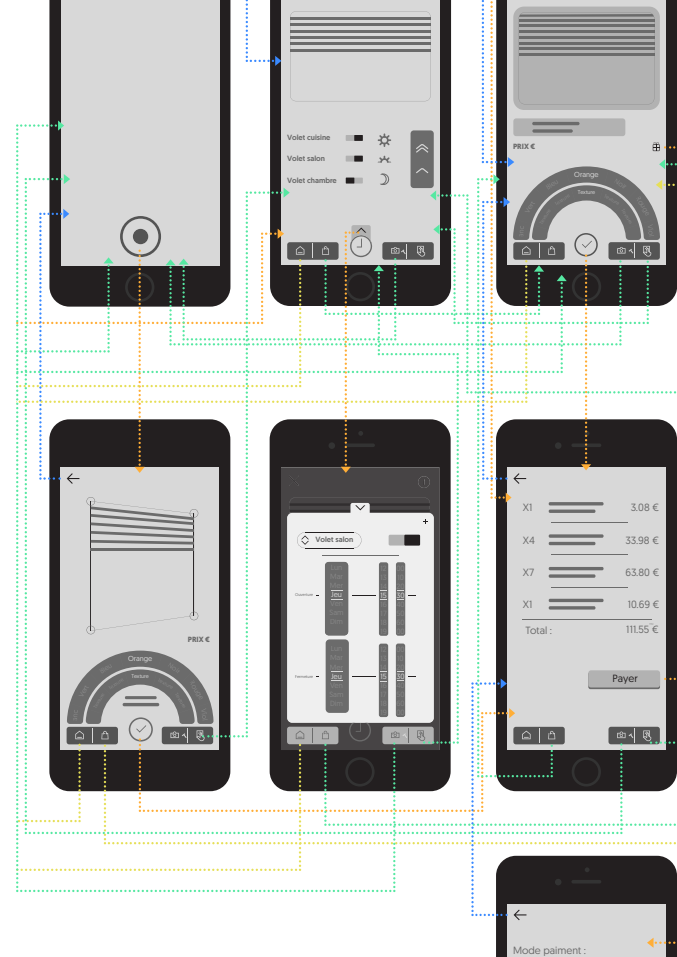
Pour ce projet nous avons décidé de créer une sorte «d'agence» fictive pour ce plonger plus profondément dans l'activité professionnelle.

J.E.R.T c'est le nom choisi par l'équipe, elle représente tout simplement la première lettre de nos noms respectifs.

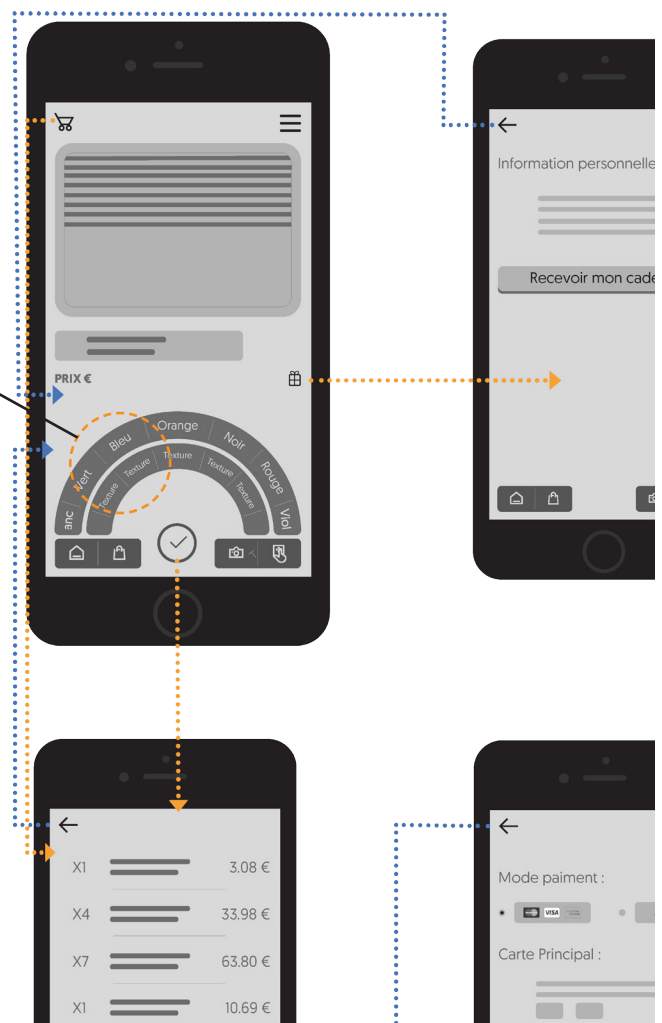


# Les Wireframes

Nous avons commencer la conception des wireframes sur le tableau pour reflechir a l'experiance utilisateur parfaite. Plusieurs idées on apparu, la molette de selection est une idée que j'ai eu au debut de la conception de la wireframe du shop. Elle a bien plus a l'equipe ce qui a permis d'avancer sur les autre wireframes en gardant ce systeme sur plusieurs dentre elle. Personnellement j'ai voulue concevoir une experiance utilisateure la plus simple possible avec le moind de page comme notre systeme de paiement qui permer de payer en au moind 5 clic quon a realisé au cour de la modelisation.



Pour moi la molette est un moyen efficace et agréable de choisir differente chose, elle permet en une page dans resumé trois.



# Utilisateur Interface Design

l'Interface utilisateur est pour moi aussi importante que l'ux, il permet au personne de ce sentir mieu sur l'appli-cation. J'ai concu en grande partie de l'UI, j'ai essayer de rendre les wireframes plus agreable a l'oeil avec l'ergonomie des bouton et de l'interface mais aussi les couleurs, meme si on est reduit a une nuance de gris il est important d'organiser ces couleur pour que l'utilisateur ce sente moin agressé et bien guidé.

## Les principaux pictogrammes utilisé :



## La barre menu :



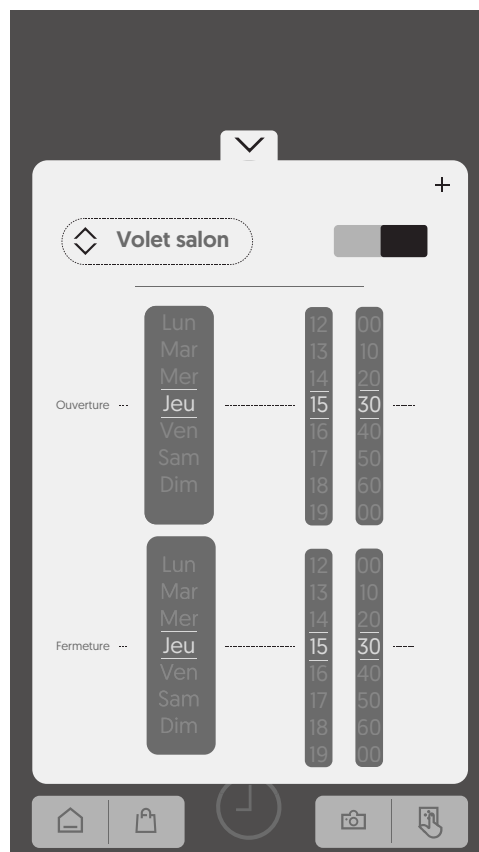
La barre menu a été revue par moi meme, j'ai proposer au groupe de la placer sur toute les pages ce qui permet une navigation fluide et d'accéder à toute les page principal quand on veut, sans passer par la home page.

Les bord arrondi permette je trouve d'adoucir la forme et ne pas brusquer l'utilisateur avec de bord droit et pointu.

## Programmation d'horloge

Le menu de programmation est facile d'utilisation comme on le voulait, le système de molette a été vu avec thomas on a apprécié travaillé sur cette wireframe elle nous semble vraiment idéal à la situation.

Moi meme j'ai pris un plaisir à concevoir l'UI.

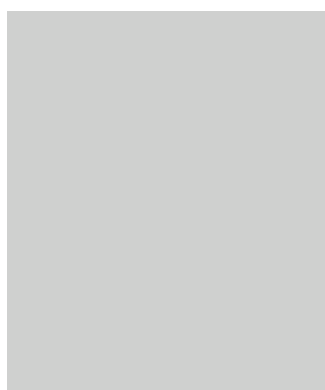




# Design

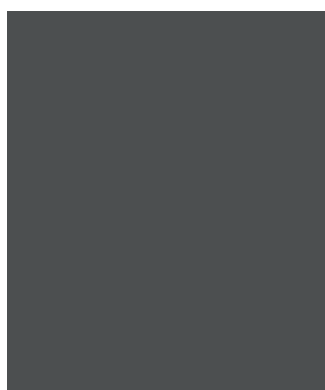
Pour moi le design est tres important, il permet de transmettre une emotion de faire resenter des chose. Dans notre cas j'ai essayer d'apporter ma touche «design». Enfaite je parle de design mais on peut aussi dire «ergonomie» l'agencement des forme, leur position, ce quelle transmette ect... J'ai aussi essayer de garder une «identité visuel» sur la presentation, les document rendu j'ai jouer un peu le role de «directeur artistique» au sein du groupe.

## Les couleurs :



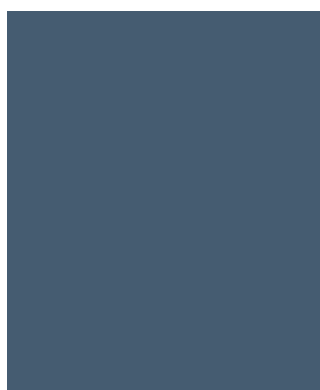
RVB 216 216 216  
#d8d8d8

CMJN 14 11 11 0



RVB 84 84 84  
#545454

CMJN 64 56 56 32



RVB 73 92 115  
#495c73

CMJN 76 60 38 17



RVB 68 30 72  
#ec8e07

CMJN 4 51 98 0

Rémi clauss - ESDBI

Les couleurs on été choisie par moi elle sont tous simplement celle de somfy. Je trouve le orange est une couleur vivie, tonic, dynamique. Le bleu sa couleurs complementaire est plus terne posé ce qui crée un contraste amusant est reposant. Les nuance de gris cooresponde bien pour la partie wireframes. Le logo joue sur le principe du negatif pour cree une confusion ce qui etait amusant pour un projet fictife.

## Le logo



# CONCLUSION

---

J'ai vraiment aimé travailler dans ces conditions, cette semaine aura été riche en apprentissage que ce soit sur le plan conceptuelle ou sur la cohésion d'équipe de travail. Je pense que mes collègues ont apprécié travailler avec moi en tout cas moi j'ai vraiment apprécié, une ambiance de travail était présente cette semaine au sein du groupe on a réussi à rebondir quand il le fallait. Nos visions de l'UX, L'UI étaient différentes mais compatibles ce qui a permis de jouer en «ping pong» avec les concepts.

Un merci à vous pour l'expérience que vous nous avez offerte.