

1. Web Design Introduction
2. Web Mock-up Introduction

USER INTERFACE (UI)

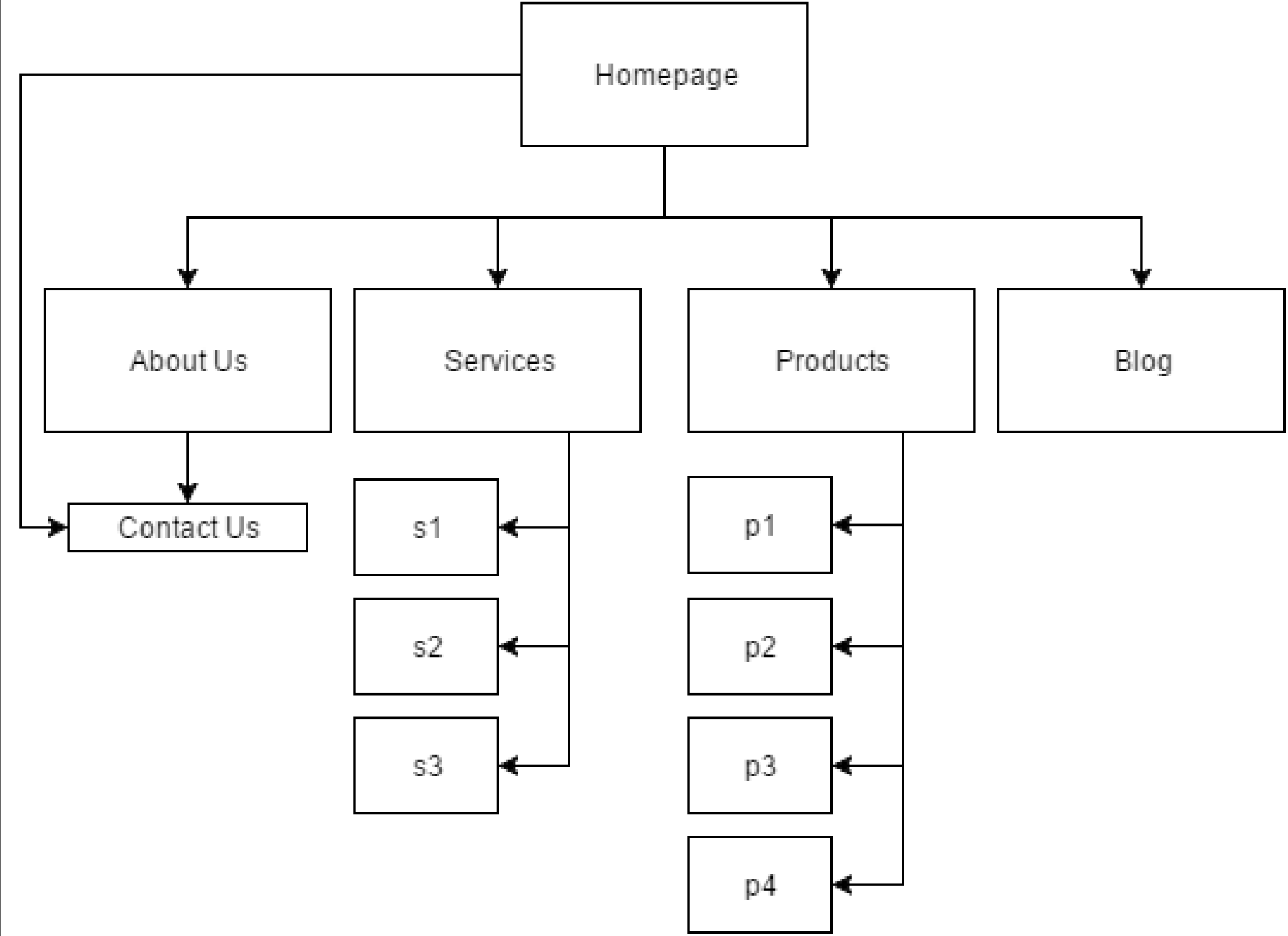


USER INTERFACE (UI)

La structure indiquant comment percevoir un site internet intellectuellement.
Comment les users vont savoir quoi cliquer et comment naviguer de page en page sur votre site.

L'UI inclut également l'architecture de l'information:
Comment classifier et structurer les différents contenus et pages de votre site.

SITEMAP



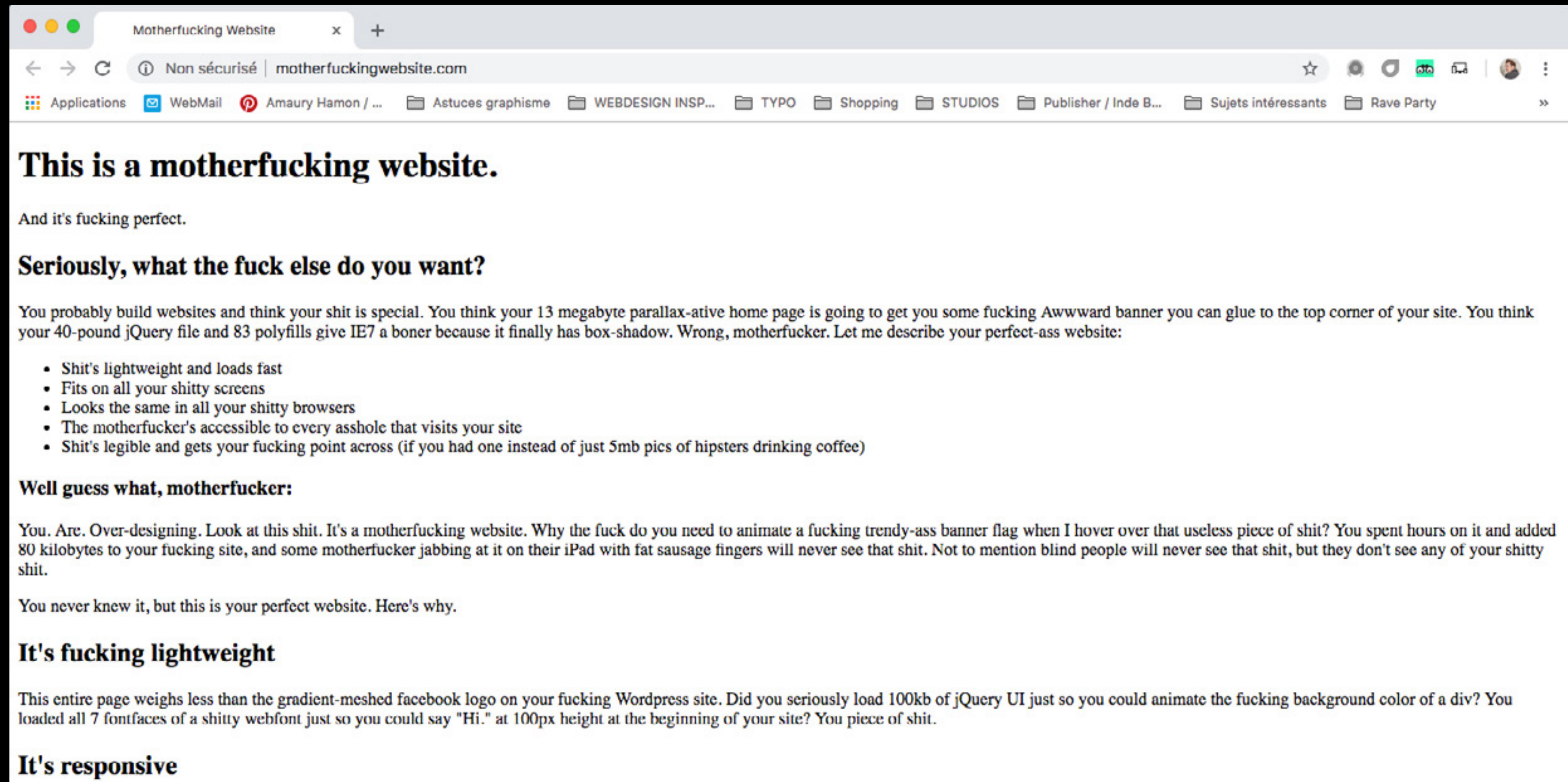
DESIGN COMPONENTS

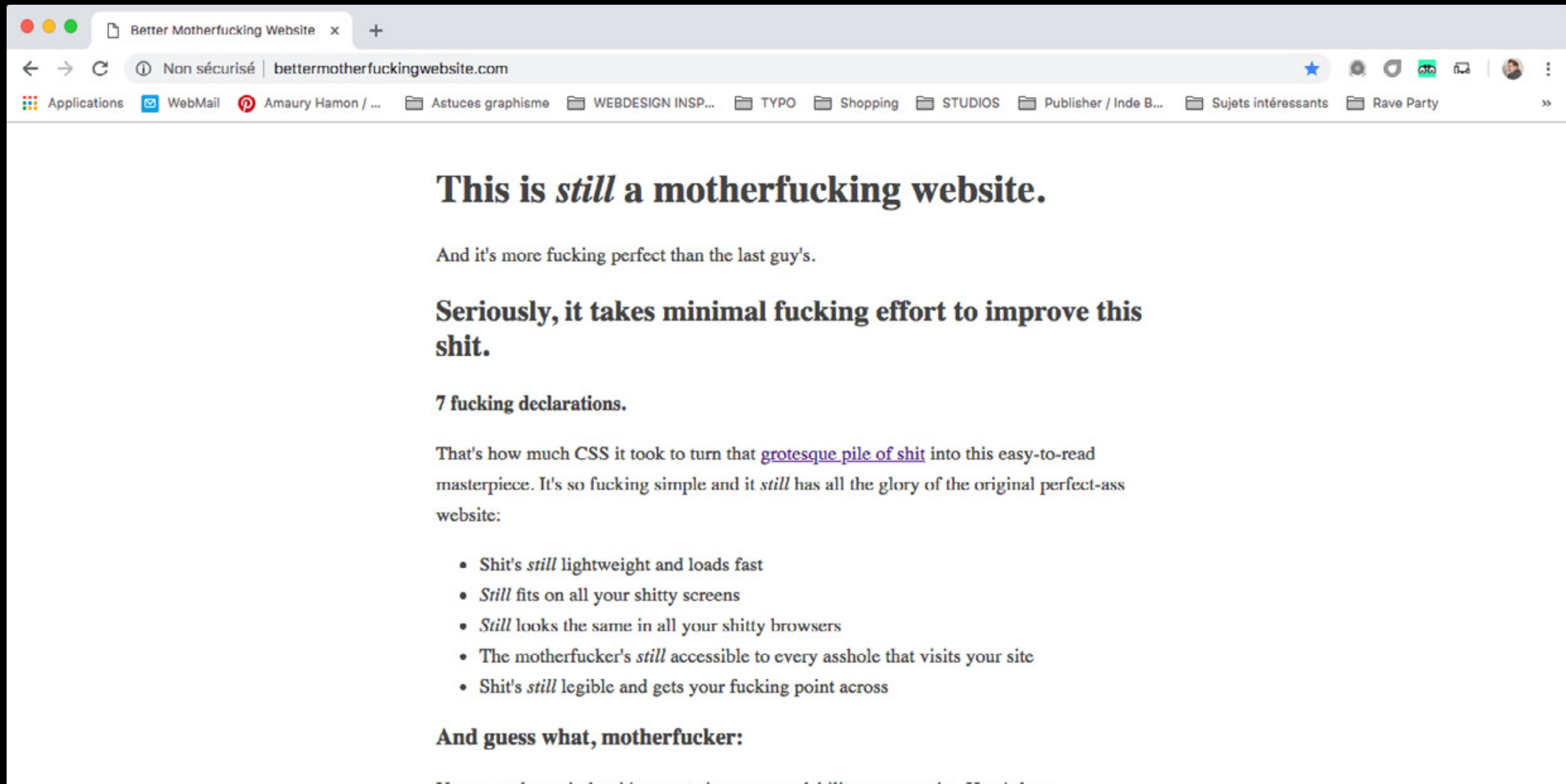
HEADER

BODY

FOOTER

Titre, Menu Contenu Petits contenus





ChromeFichierModifierAfficherHistoriqueFavorisPersonnesFenêtreAide

Moriz Oberberger

Non sécurisé | morizoberberger.ch

Jeu. 10:46Hamon Amaury

Ciao!

Th 3 Oct 1910:46

1

Linea Moderna

Faloppio, Como

2

Linea Tradizionale

Sanzeno, Trentino

3

Linea Tradizionale

Ronzzone, Trentino

4

Linea Tradizionale

Gattatico, Reggio Emilia

5

Linea Moderna

Erba, Como

6

Linea Tradizionale

Albese con Cassano, Como

7

Linea Tradizionale

Cloz, Trentino

8

Linea Tradizionale

Brogliano, Vicenza

9

Linea Moderna

Cantù, Como

10

Linea Tradizionale

Brescello, Reggio Emilia

11

Linea Tradizionale

Cavalo di Fumane, Verona

12

Linea Tradizionale

Zevio, Verona

13

Linea Moderna

Manerbio, Brescia

14

Linea Tradizionale

Cavaso del Tomba, Treviso

15

Linea Tradizionale

Beregazzo con Figliaro, Como

16

Linea Tradizionale

Cortaccia, Bolzano

A

Social Housing

Bulgarogrosso

Hotel Reischach

Riscone

Agriturismo

Primofiore

Moriz Oberberger

Plantage Middenlaan 27

info@morizoberberger.ch

Graphic Design

1018 DB Amsterdam, NL

+31 6 19 02 60 71

Projects

About

Zwanzig Jahre Kulturbüro Zürich


Filter:

Workshops

Events

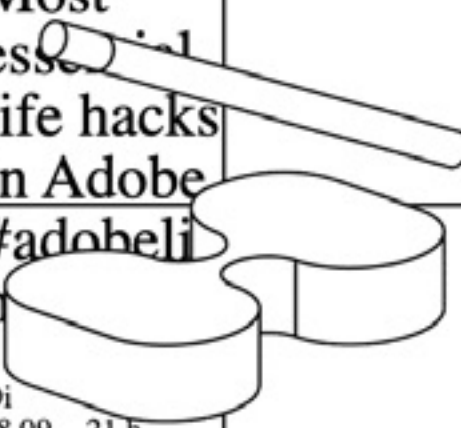
KW 38

Jubiläums Kick-Off



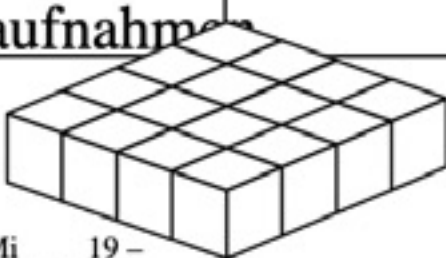
Mo 18 – 17.09. 22 h

Most essential life hacks in Adobe #adobelearning



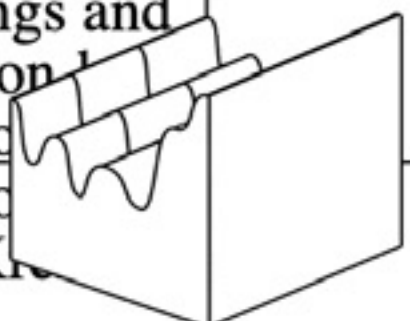
Di 18.09. 21 h

Experimentelle Stimm-aufnahmen



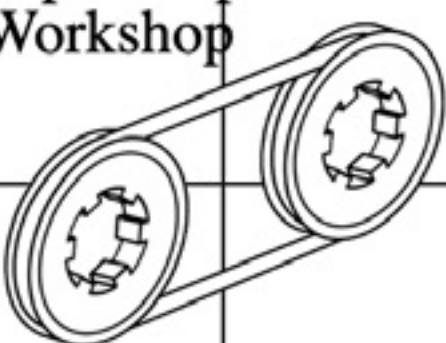
Mi 19 – 19.09. 22 h

Field recordings and non-verbal soundscapes



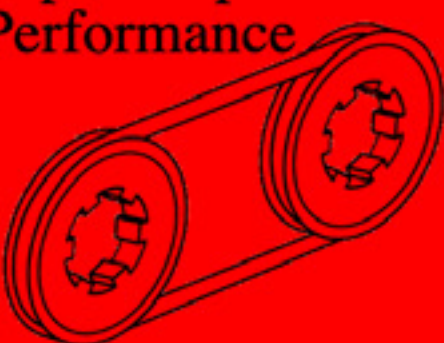
Sa 10 – 22.09. 13 h

Tape Loop Workshop




Sa 14 – 22.09. 15.30 h

Tape Loop Performance



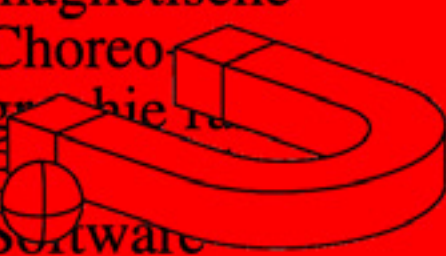
Sa 22.09. 19 h

Interventionistische Office Sound Installation



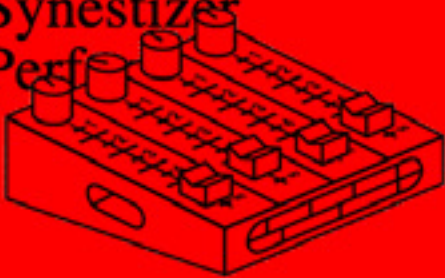
Sa 10 – 22.09. 15.30 h

Elektromagnetische Choreographie Software




Sa 10 – 22.09. 15.30 h

Visualscore Synestizer Performance



Sa 10 – 22.09. 15.30 h

Feministisches Pilzsammeln



Sa 10 – 22.09. 15.30 h

KW 39



CHANGES
CHANGES
CHANGES
CHANGES
JULY 4-5

ABOUT
VENUES
FAQS
PARTNERS
CONTACT
SUMMIT MAP

SEARCH

PROGRAM

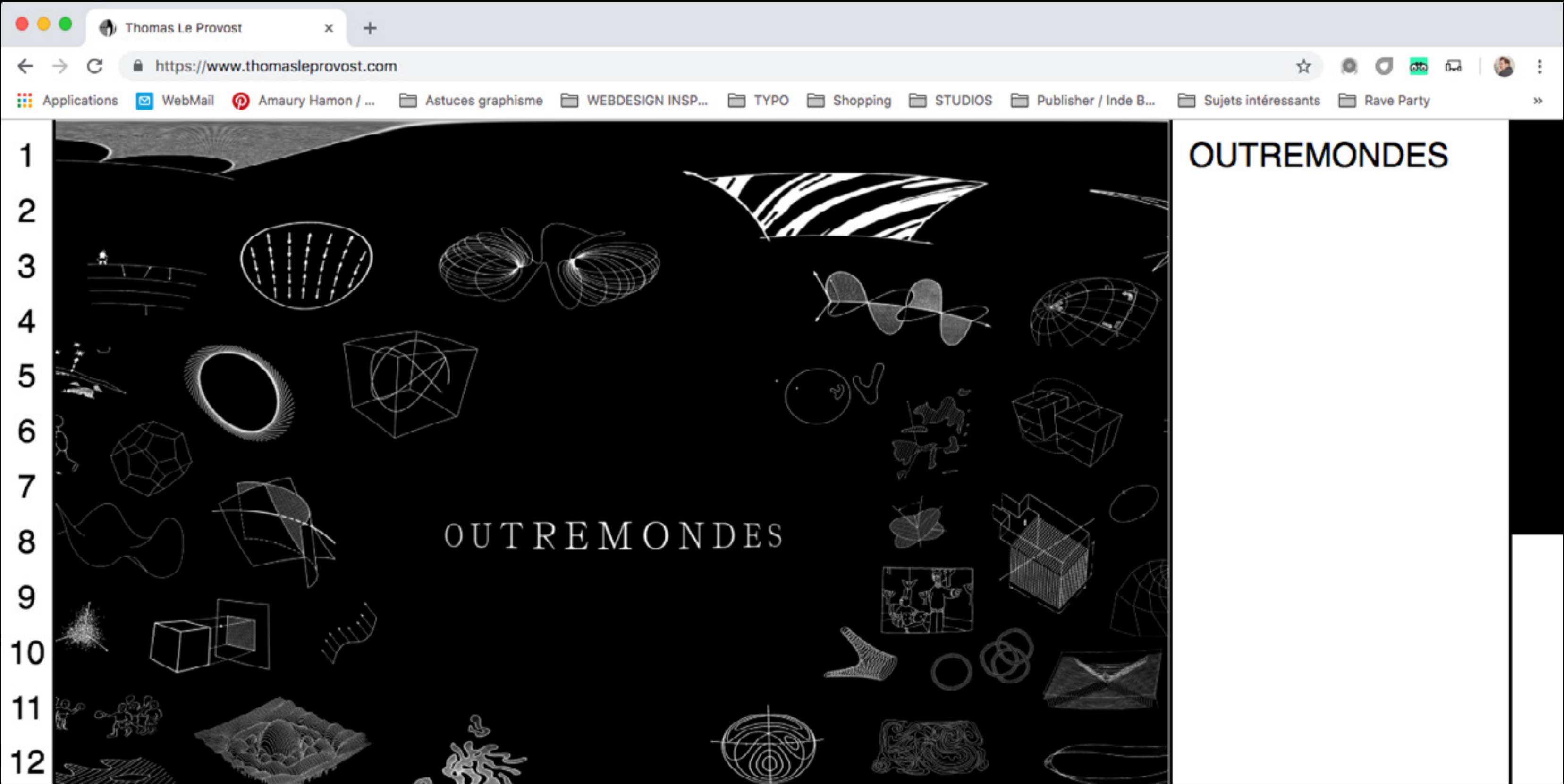
TICKETS

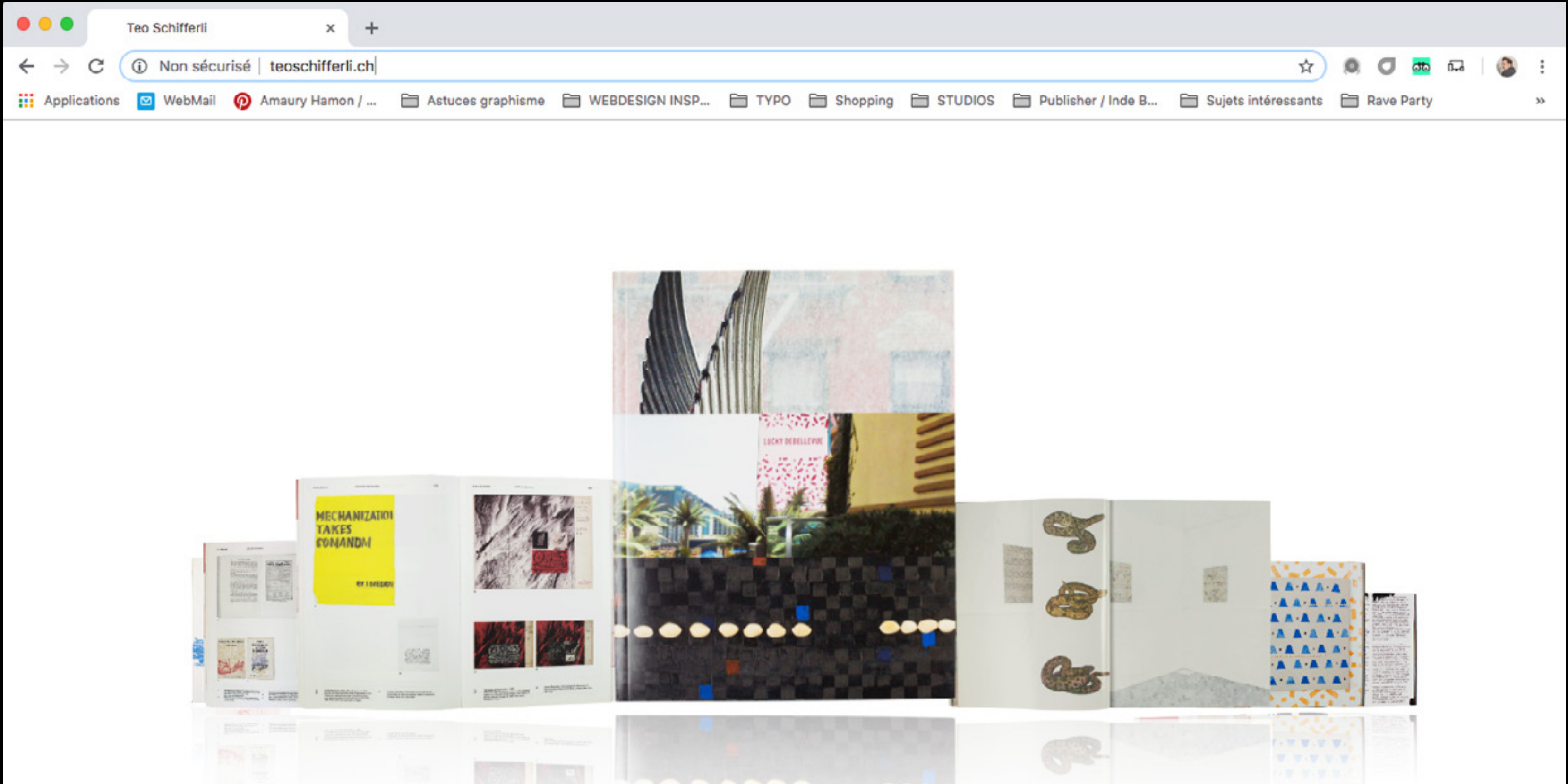
SPEAKERS

ARTISTS

ABBY GEE
ALEX YABSLEY
ALEX ZACCARIA
ALLEGRA CALDWELL
BEATRICE
BILL WILSON [US]
BRIGID DIXON
CARLY JAMES [US]
CHERIE HU [US]
CHRIS MYLRAE
CHRISTIE MORGAN
CHRISTOPHER MURATORE [US]
DANIELLE LEVY [US]
DAVE "DIZZ1" NORRIS

808S AND GREATEST HITS
ACTIVITIES OF DAILY LIVING
ALEXANDER BIGGS
ALICE SKYE
ALTA
AUSMUTEANTS
BABY
BAD JUJU
BEC SANDRIDGE
BENCH PRESS
BILLY DAVIS AND THE GOOD LORDS
BIRDZ
BONES AND JONES





88 Balenciaga | New Arrivals for V x

+

← → ↺

https://www.balenciaga.com/ch/women/new-arrivals#{"ytosQuery":"true","department":"nwrrvls","gender":"D","season":"A,P,E","yurirulename":"searchwithd...

☆ 🔊 🔄 📺 🚚

👤

⋮

📁 Applications

📧 WebMail

📌 Amaury Hamon / ...

📁 Astuces graphisme

📁 WEBDESIGN INSP...

📁 TYPO

📁 Shopping

📁 STUDIOS

📁 Publisher / Inde B...

📁 Sujets intéressants

📁 Rave Party

»





BALENCIAGA

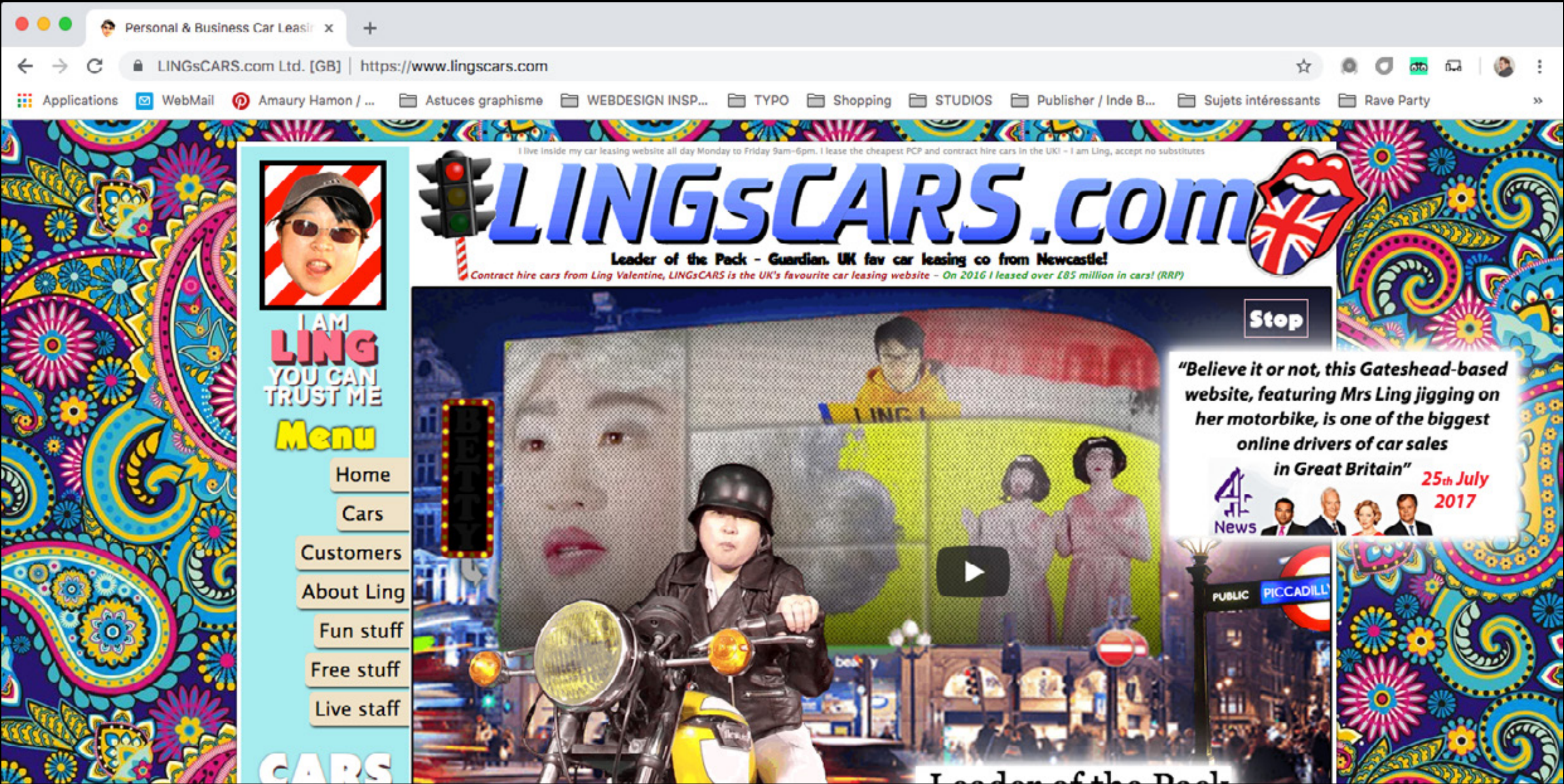
🔍 SEARCH

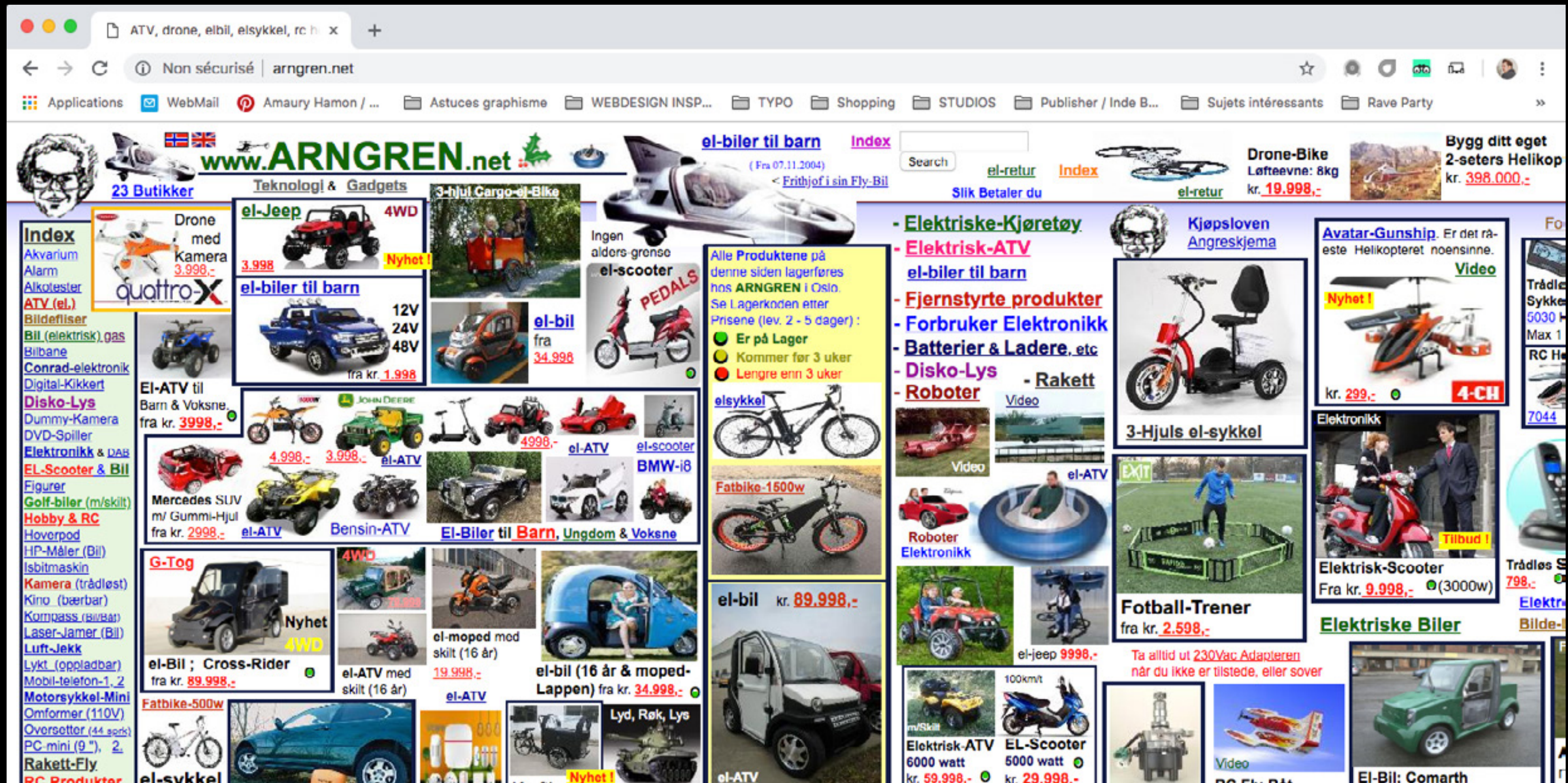
LOG IN 🛒 ⓘ ☰

WOMEN > NEW ARRIVALS

FILTER

			
<div>EMBROIDERY SWEATER</div> <div>EUR 635</div>	<div>TRACK TRAINERS</div> <div>EUR 595</div>	<div>VILLE DAY BAG S</div> <div>EUR 1.090</div>	<div>SCARF EARRINGS</div> <div>EUR 320</div>





Même principes de design qu'un support imprimé:

Equilibre

Contraste

Hiérarchie

Rythme

Unité

Grille

Même éléments de design qu'un support imprimé:

Lignes

Formes

Textures

Couleurs

Directions

Choix de police

**Traitement et ratios
des images**

HTML

CSS

JavaScript

Structure Habillage Interactions

PRINT VS WEB

UNITÉS

Print:
cm, mm

Web:
pixels
%
em
vh/vw
etc.

Vous regardez des écrans différents à des distances différentes. 1cm sur un écran d'une station de travail apparaît petit. Mais le même sur un téléphone mobile juste en face de vos yeux apparaît grand. Il est préférable d'utiliser des unités relatives à la place, comme em.

%

Les valeurs attribuées de cette façon permettent d'avoir une valeur proportionnelle à la taille de la fenêtre du navigateur ou à l'élément parent de celui pour lequel vous utilisez cette unité. Si vous utilisez des pourcentages dans une propriété liée à la taille des caractères, la valeur obtenue est proportionnelle à la taille de la police par défaut (1»em«).

em

basée sur la taille par défaut de l'élément Body (HTML), jugée confortable à lire.

vw / vh

D'autres nouvelles unités rendent possible le fait de spécifier des tailles relatives à la fenêtre du lecteur, ce sont les unités vw and vh. Le vw équivaut à 1/100e de la largeur de la fenêtre et le vh équivaut à 1/100e de sa hauteur. Il y a également vmin, qui sélectionne la plus petite valeur entre vw et vh. Et vmax. (vous devinez ce qu'elle signifie.)

FORMAT

Print: fixe

Poster

Page

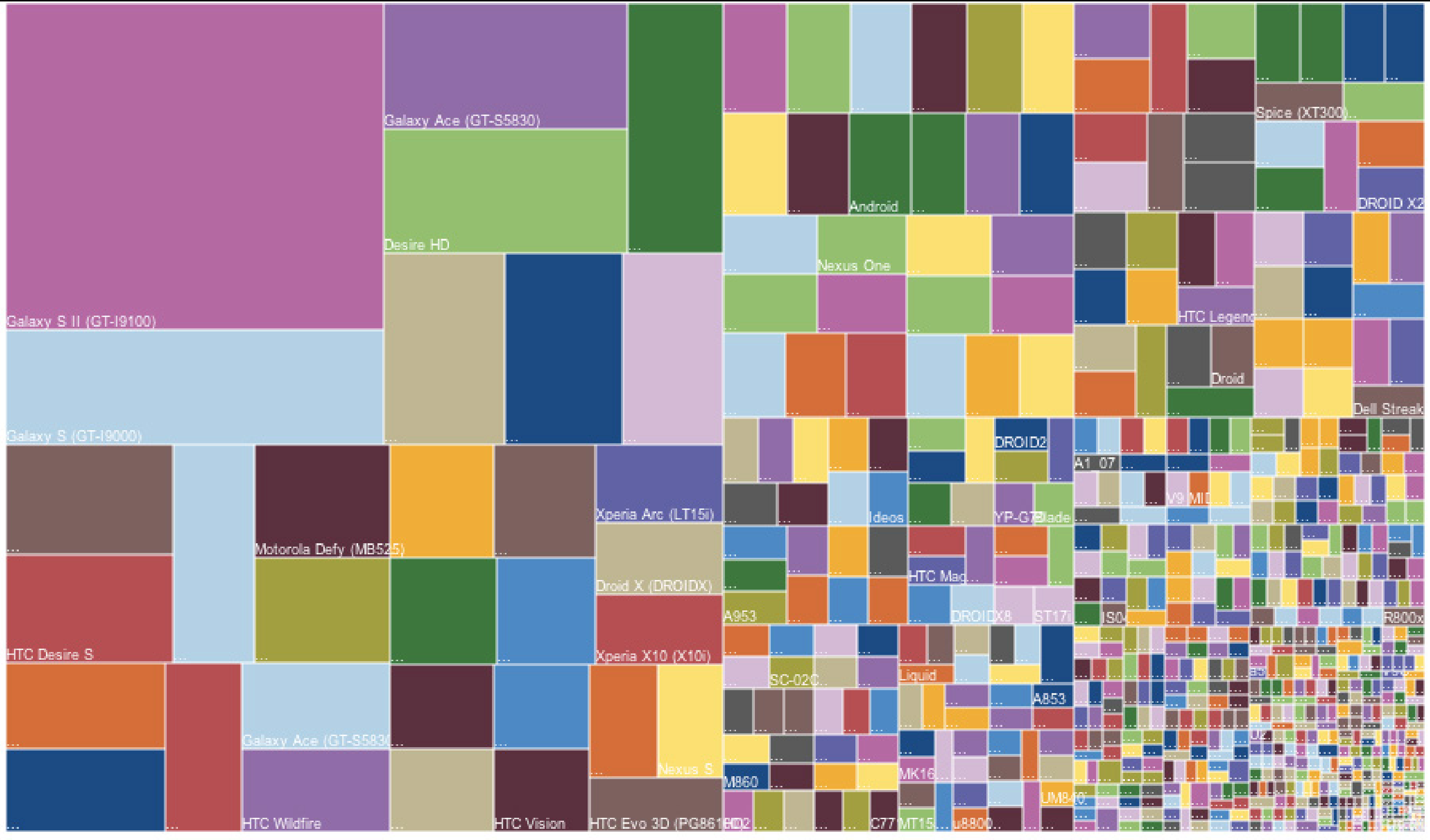
Double-page

Web: variable

Mobile

Tablette

Ordinateur



Réaliser un design pour le web implique de comprendre un principe de base et essentiel : il n'existe pas de taille fixe.

Il s'agit donc d'adopter un mode de réflexion particulier qui est de penser flexible.

En privilégiant des éléments de design dits «fluides», vous pouvez assurer le bon affichage de votre site web, quelle que puisse être la taille de l'écran. Néanmoins il est possible que le design se «casse», c'est-à-dire que le contenu, même dans un design fluide, devienne difficilement lisible. Dans cette situation on fait appel à ce qu'on nomme des «points de rupture» où le design change radicalement pour être adapté au mieux à une résolution et celles environnantes.

USER EXPERIENCE (UX)

USER EXPERIENCE (UX)

Ergonomie et maniabilité d'un produit tel qu'un site internet ou une application. Perception et réponses d'un utilisateur résultant de l'utilisation d'un produit, système ou service.

Useful
Usable
Desirable
Valuable
Findable
Credible
Accessible
Credible

METHODE MAQUETTE

1. BUT/BESOINS
2. WIREFRAME (UI)
3. GRILLE
4. MAQUETTE V1
5. RETOUCHES/FINITIONS
6. COOOOOOOODE

SKETCH

> WIREFRAME

> VISUAL

> CODE

CHECKLIST

- Définir le but de chacune des pages de votre site
 - Votre site doit transmettre des informations?
 - du divertissement?
 - de l'interaction?
- Rendre l'information facilement accessible et lisible, aller droit au but.
- Choix des polices et différentes tailles
 - Sans-serif, Serif.
 - > 16px
 - Essayez de rester à 3 tailles de fontes maximum ainsi que si possible une seule fonte.
- Choix de la palette de couleurs
 - Couleurs contrastantes pour texte et background (lisibilité)
 - White space/Negative space
- Navigation claire
 - Hiérarchie de la page (Menu, Body, Footer)
- Responsive Design
 - Coder en mesures relatives plutôt qu'absolues (% plutôt qu'en px)
 - Le design s'adapte en fonction d'un téléphone, tablette ou ordinateur.
 - https://www.w3schools.com/css/tryresponsive_grid.htm
 - <https://klassegrafik.de>
- Grid-based layout
 - Disposez votre contenu dans des colonnes, et dans des boîtes/sous-boîtes.
- Temps de chargement
 - Eviter les images trop lourdes (> 1 Mo)

RESSOURCES

Inspiration/Mood

www.hoverstat.es

www.klikkentheke.com

www.are.na

Introduction Code

www.w3schools.com

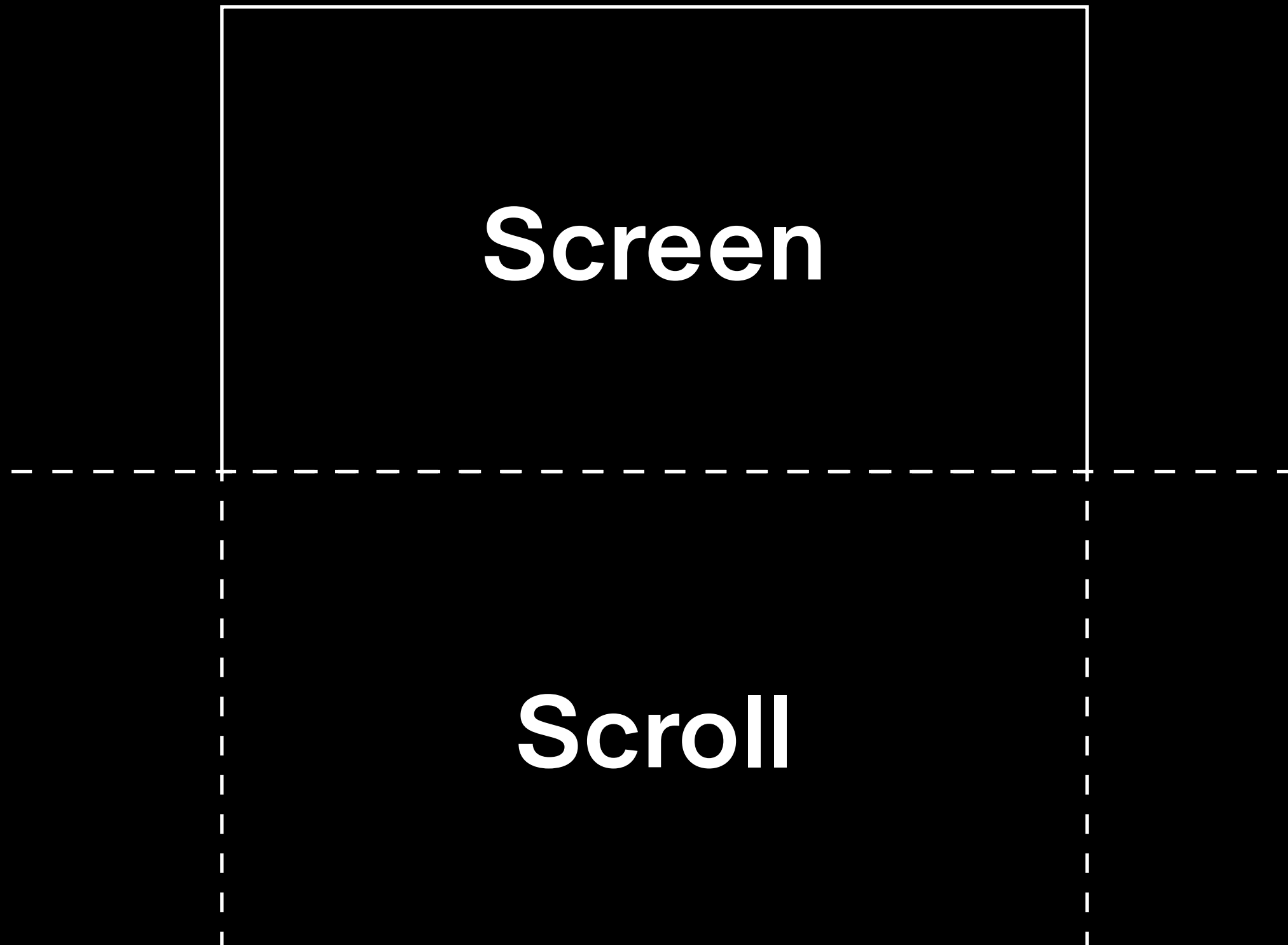
www.codecademy.com

ADOBE XD

1. Plans de travail
2. Grille
3. Assets/Actifs
4. Grille de répétition
5. Mode Prototype
6. Incrustations/Fixed/Transition
7. Aperçu
8. Share/Export/Screencast

1. Plans de travail / Maquette

1 par page html (fonction scroll)



1. Plans de travail / Template

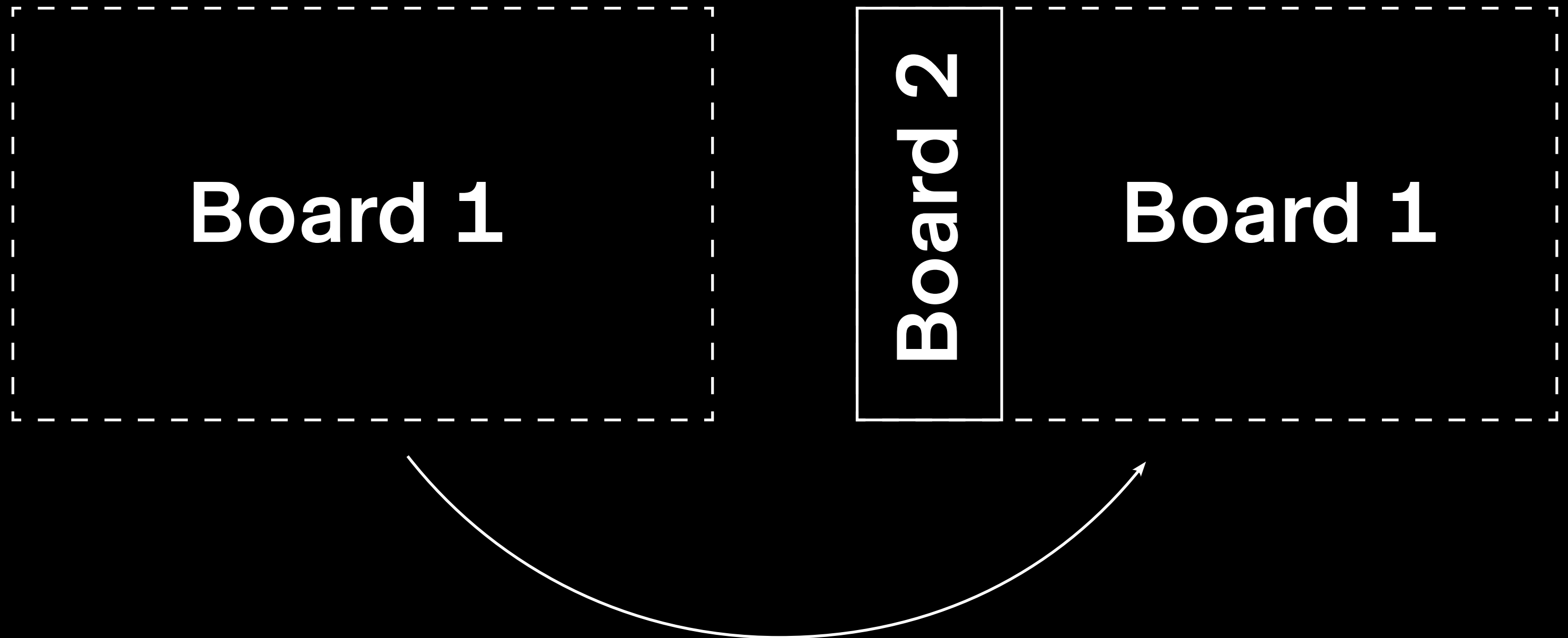
Catégories de composants

**Type
Sizes**

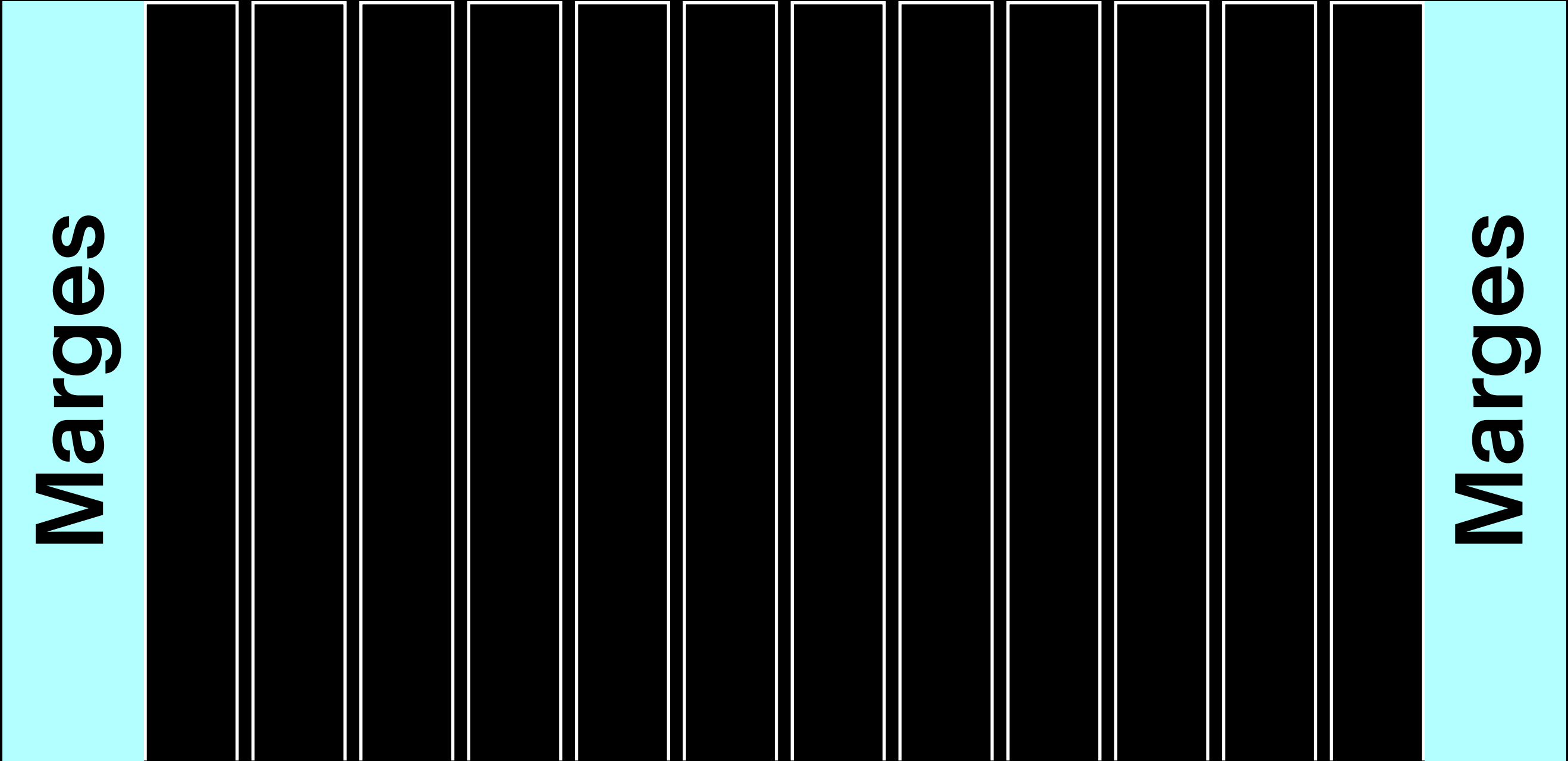
Buttons

...

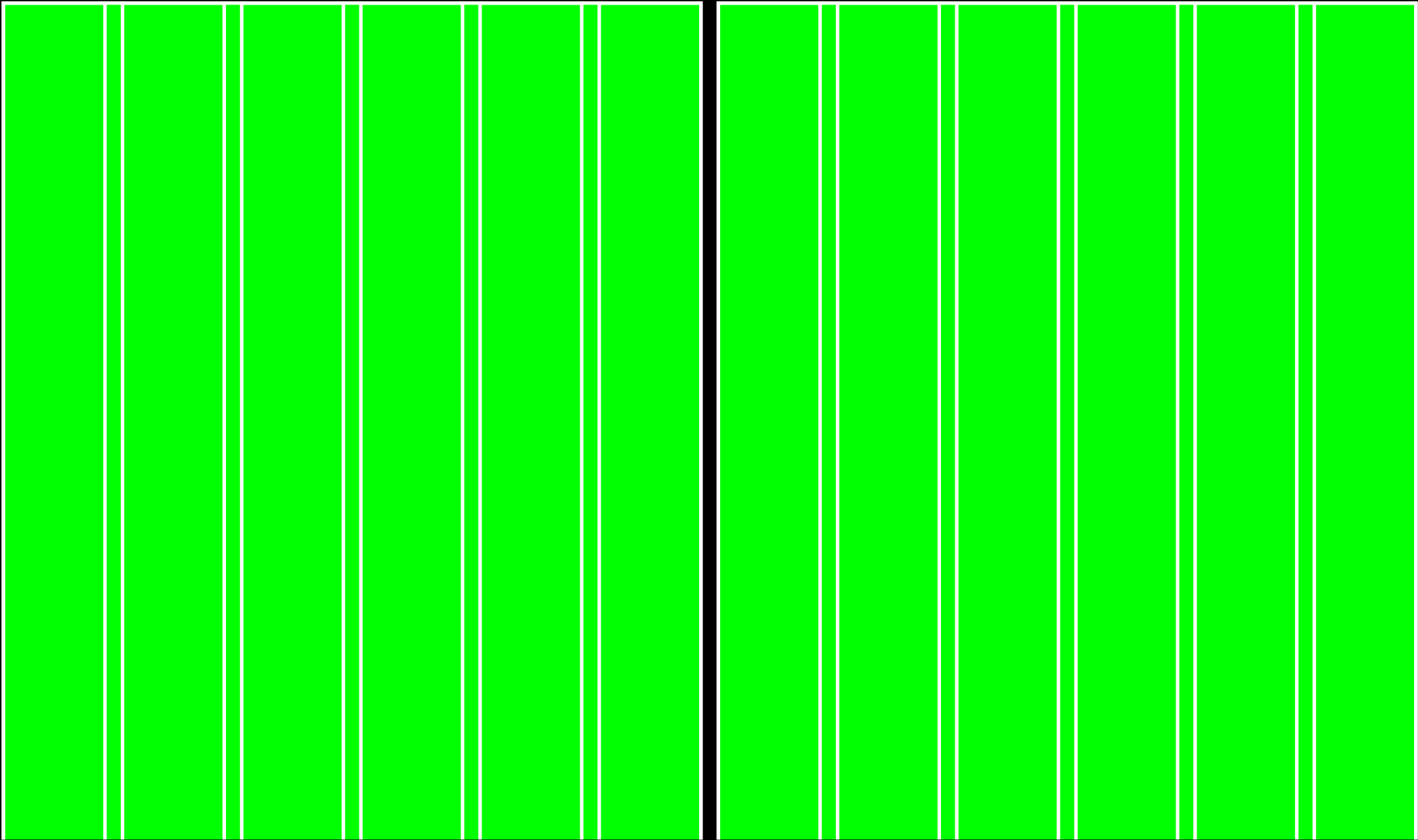
1. Plans de travail / Prototyping Overlay/Transitions...



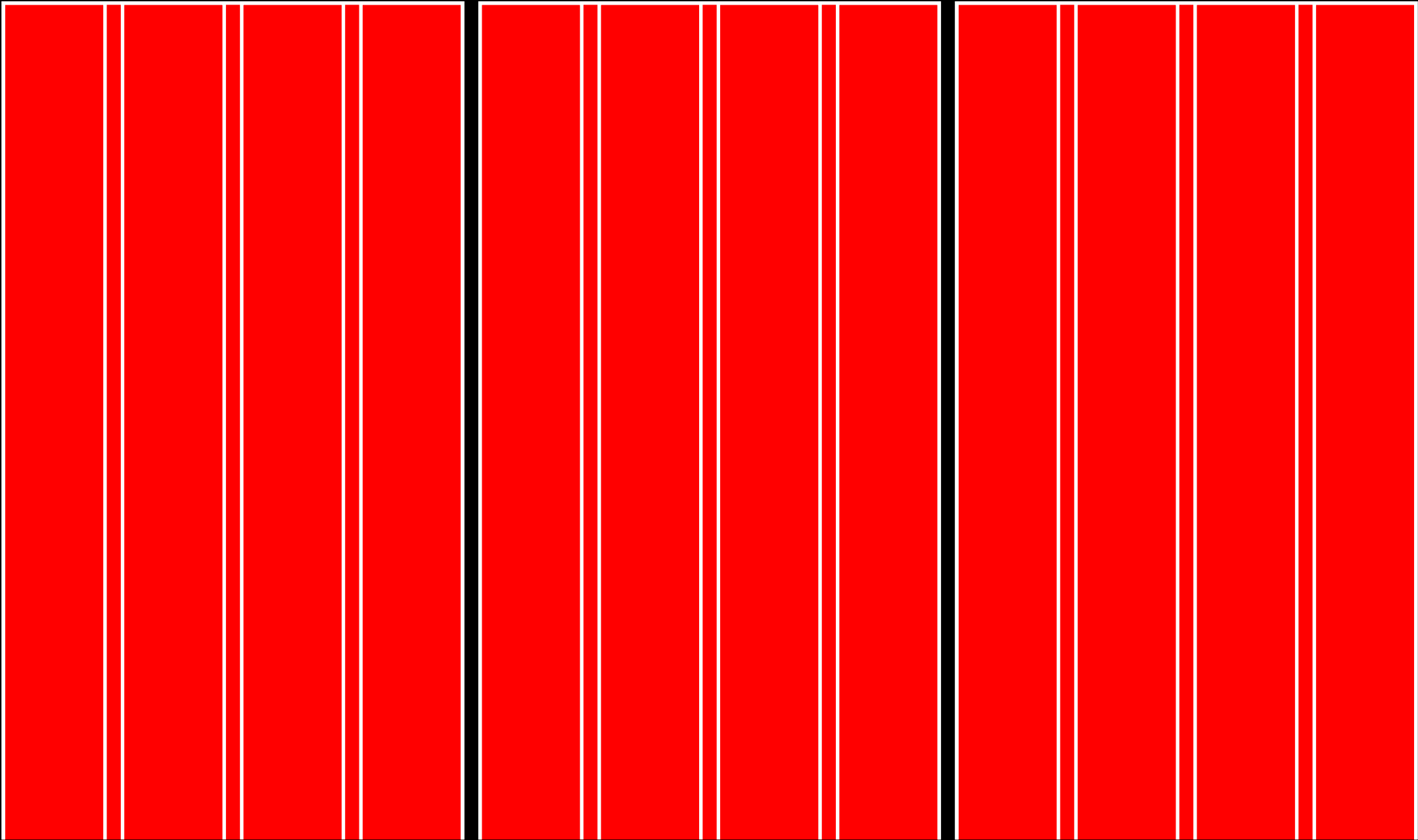
2. Grille / Web Standard = 12 col



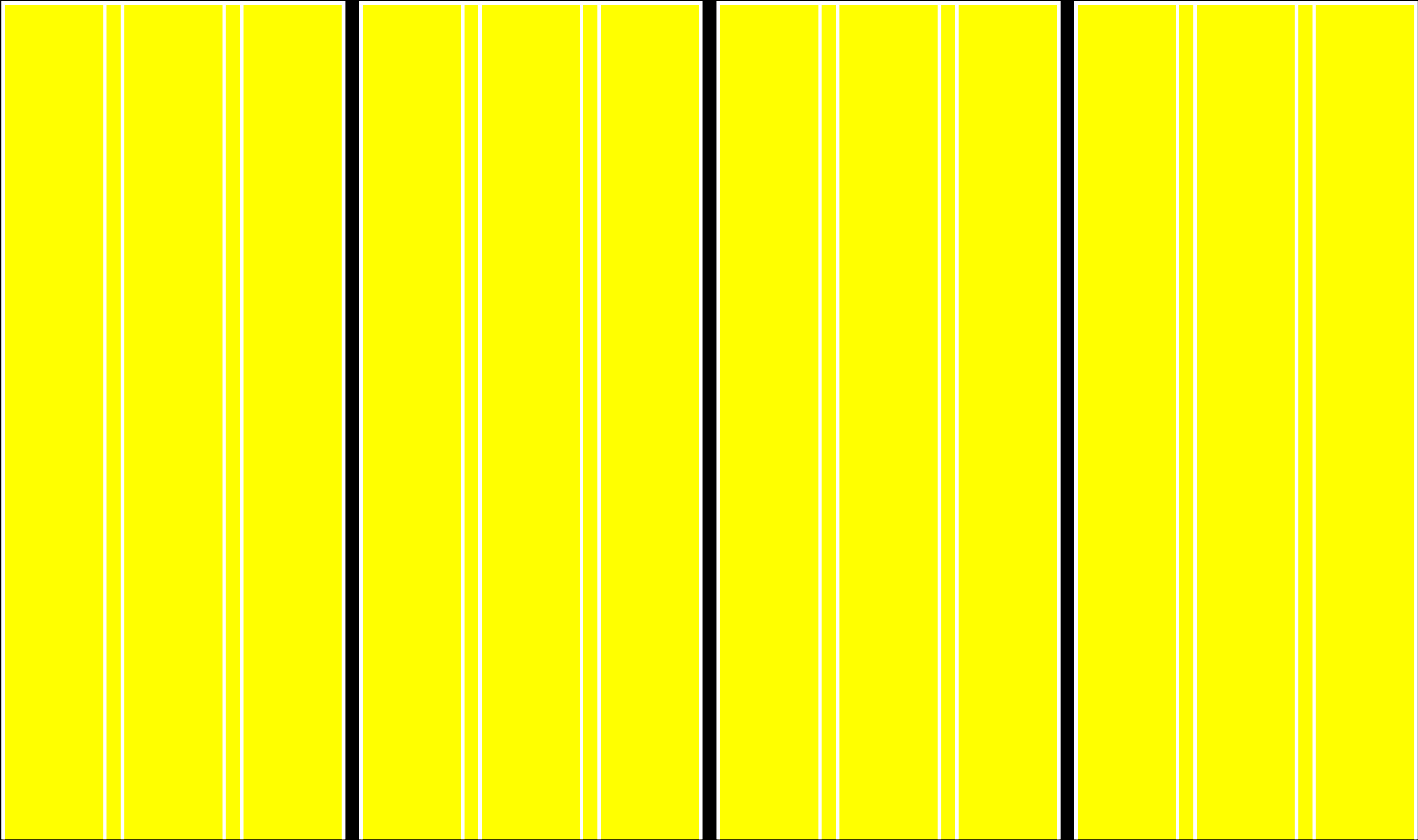
2. Grille



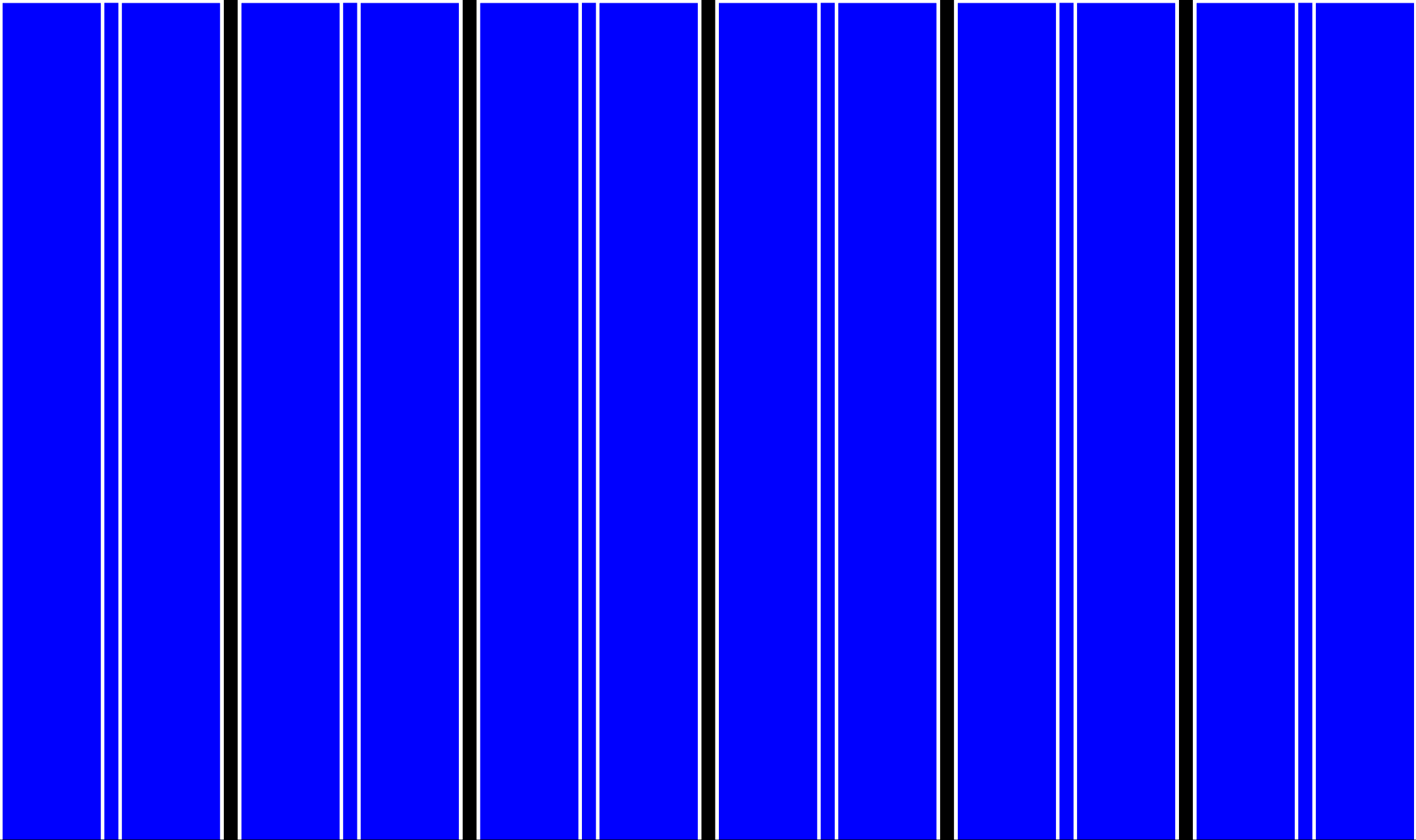
2. Grille



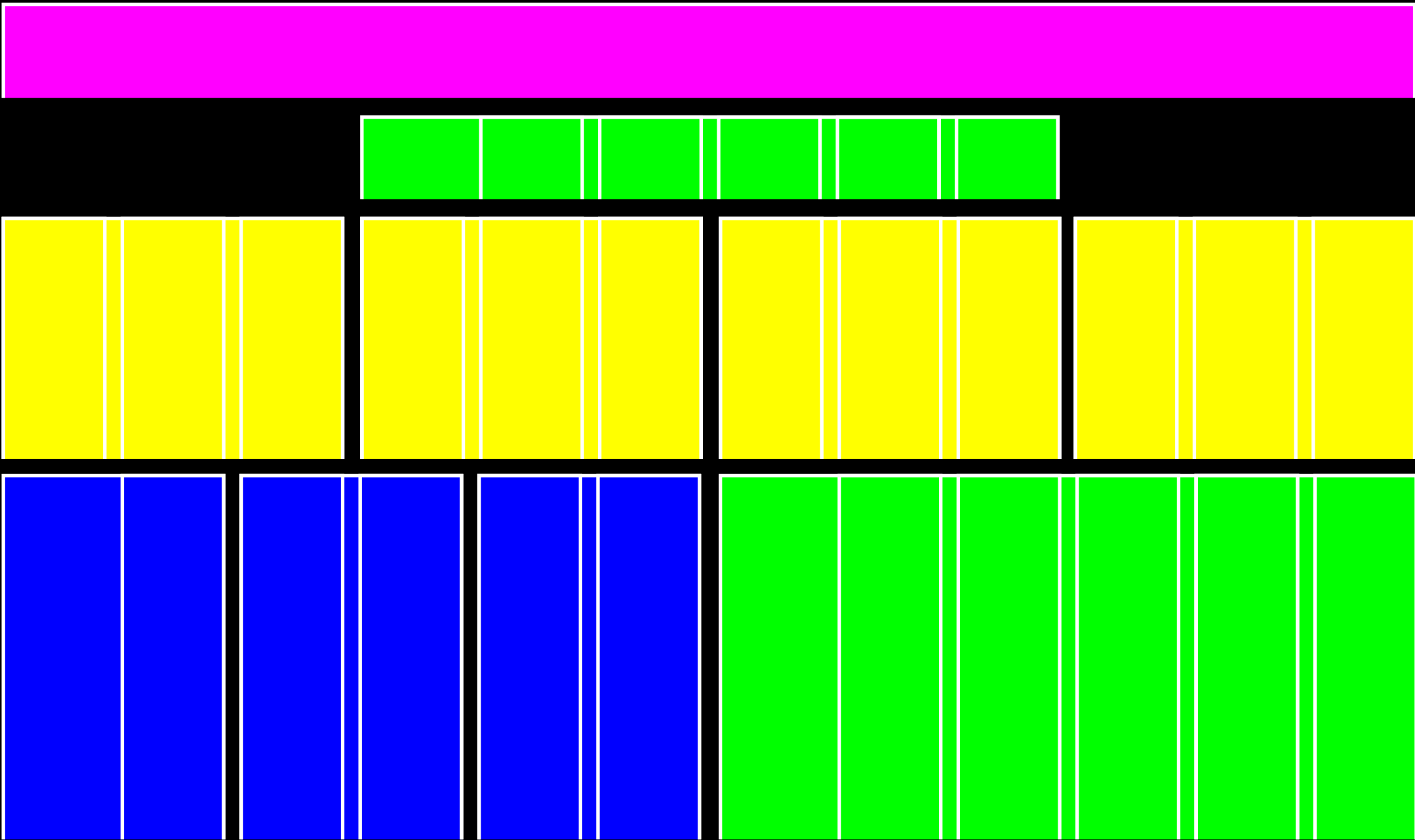
2. Grille



2. Grille



2. Grille



3. Actifs / Composants

= Objets / Groupes d'objets Templates

1 × Master

n × Declinaisons

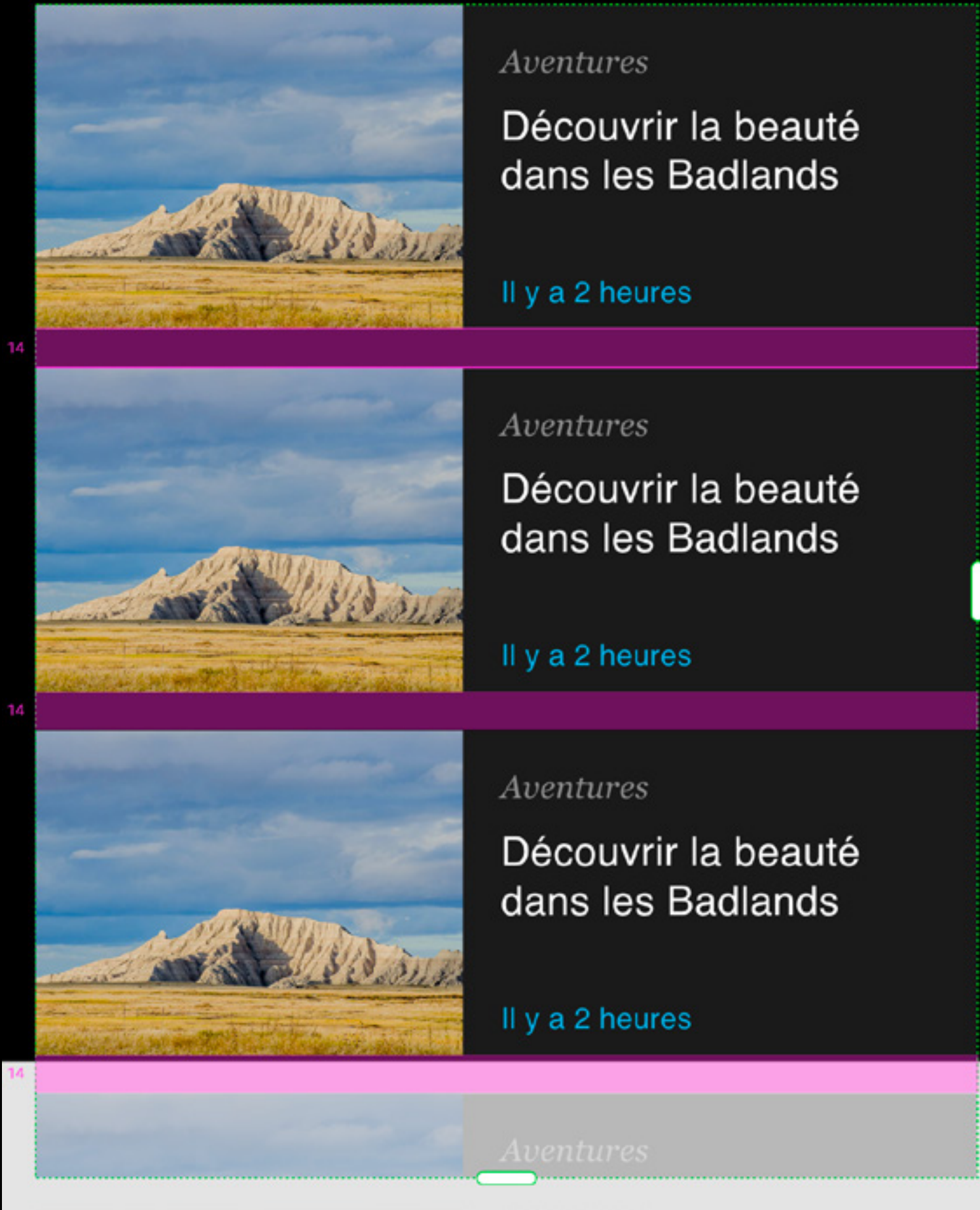
1 × Modification Master

Application Globale

Sauf si modification locale

4. Grille de répétition

Un seul design
pour boucles
de contenu



5. Mode Prototype

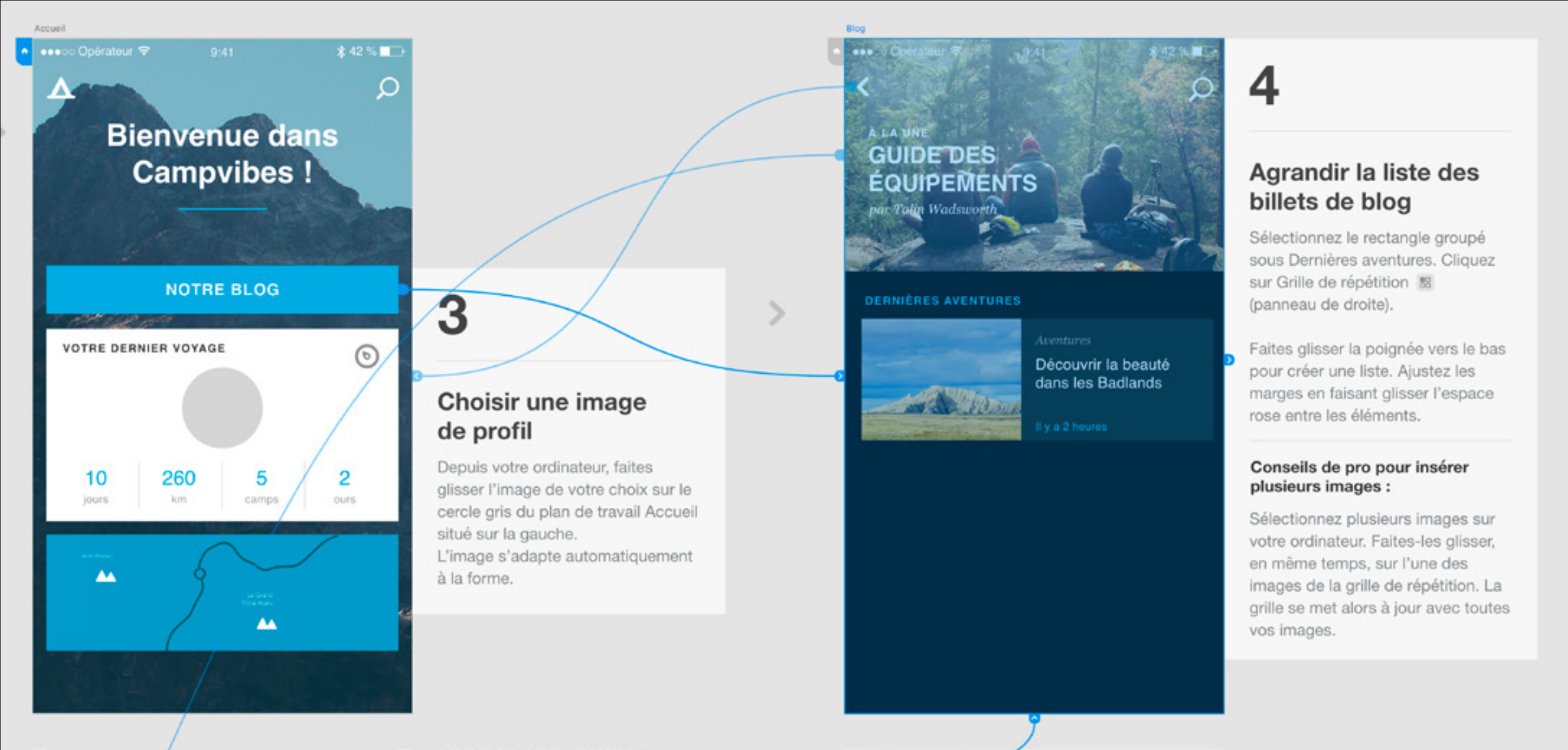
= Rendre la maquette Interactive
Navigation, Interaction, Animation

Important:

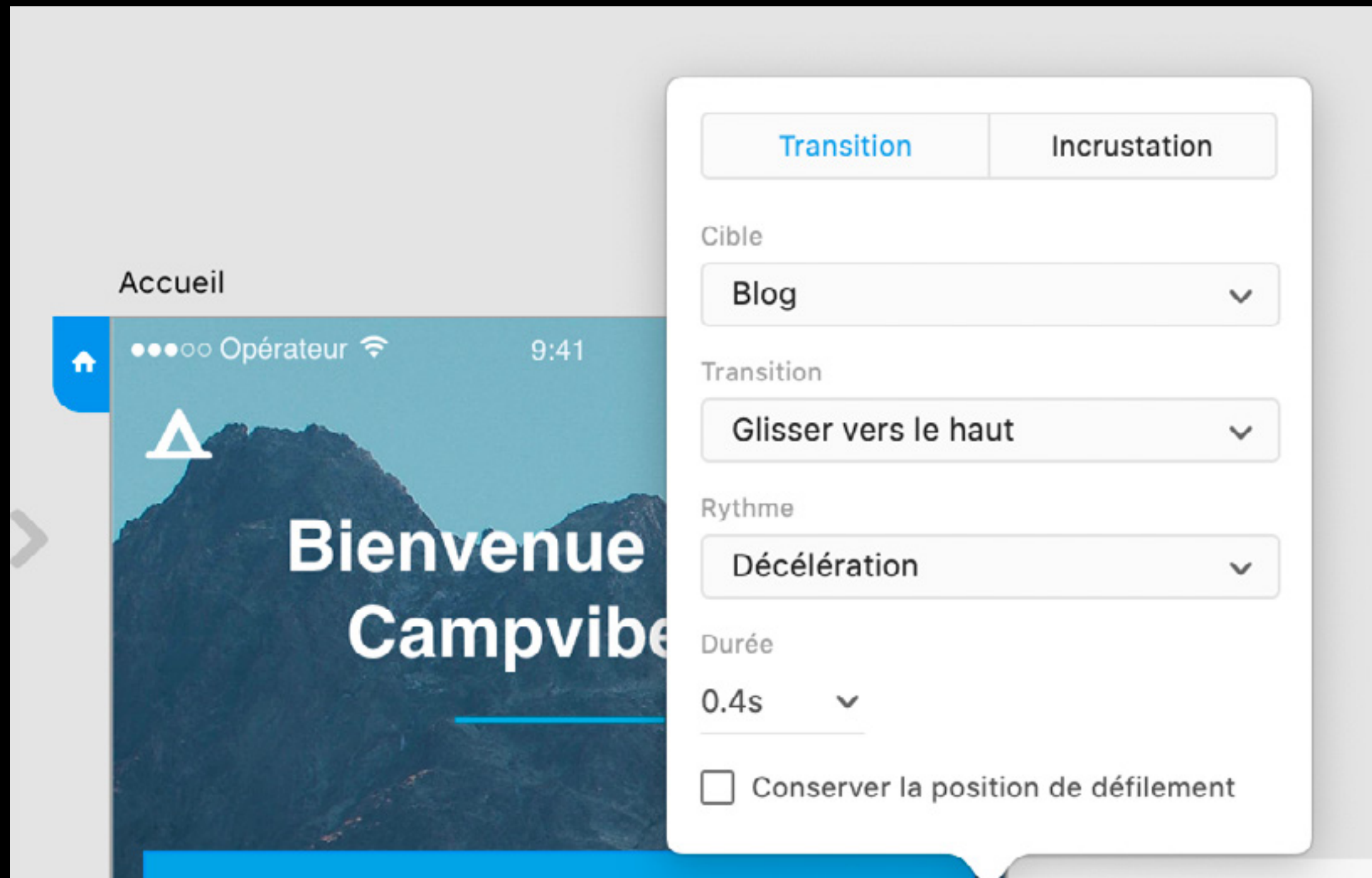
Définir la Homepage par défaut



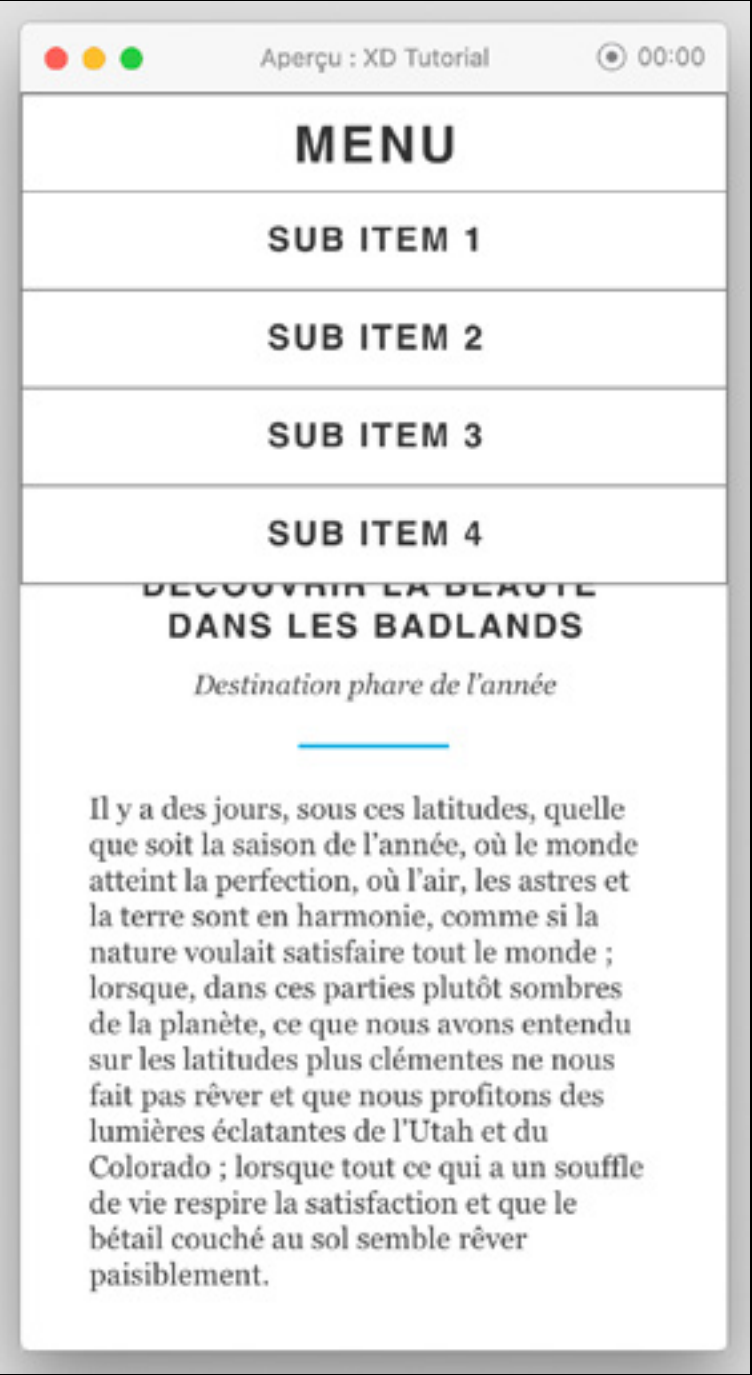
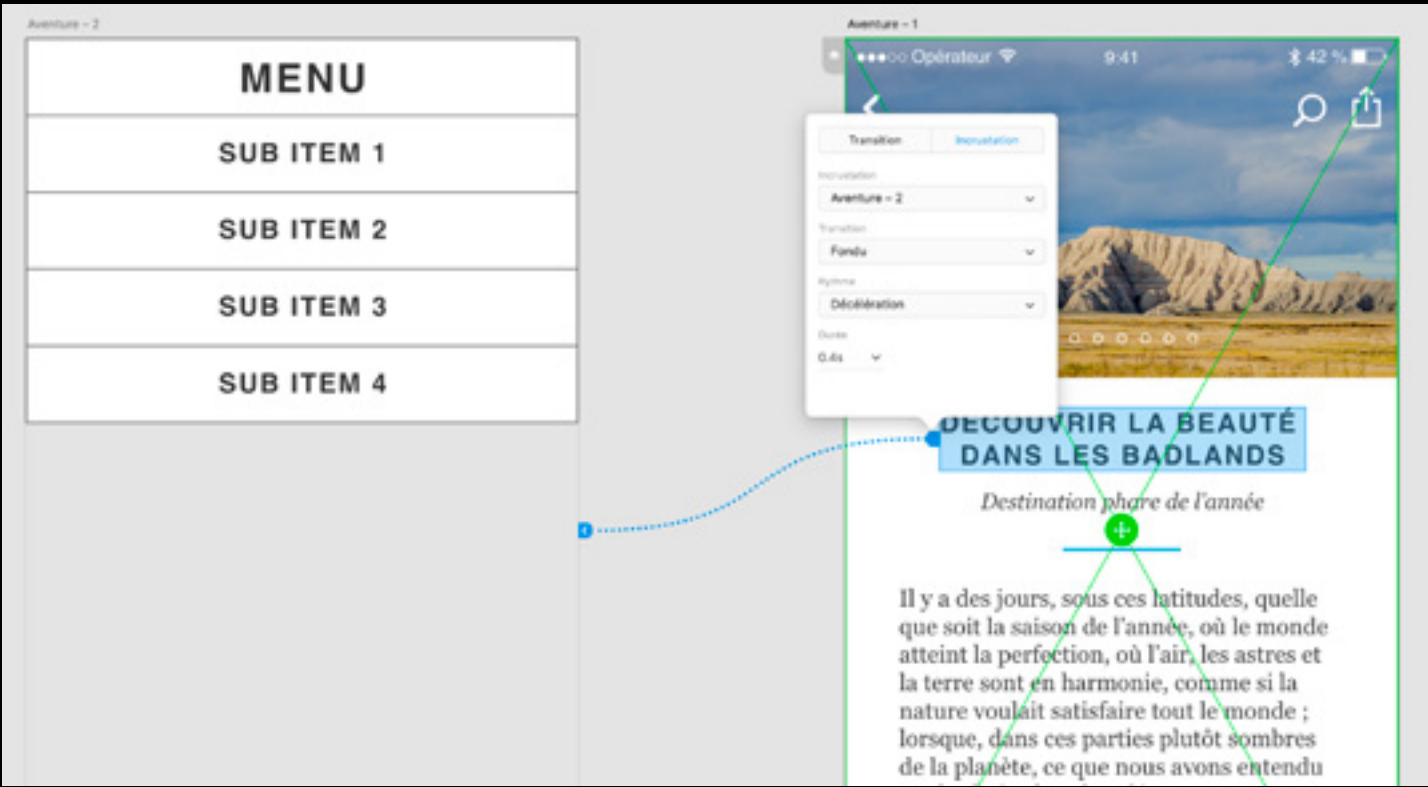
6. Prototype / Navigation



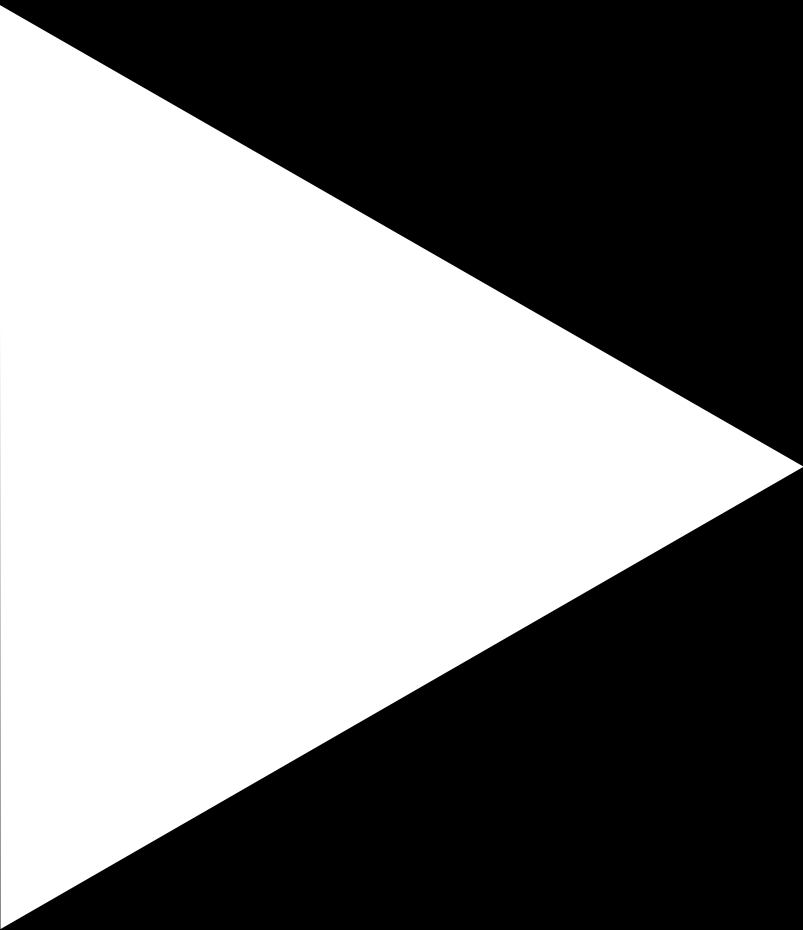
6. Prototype / Transition / Effets



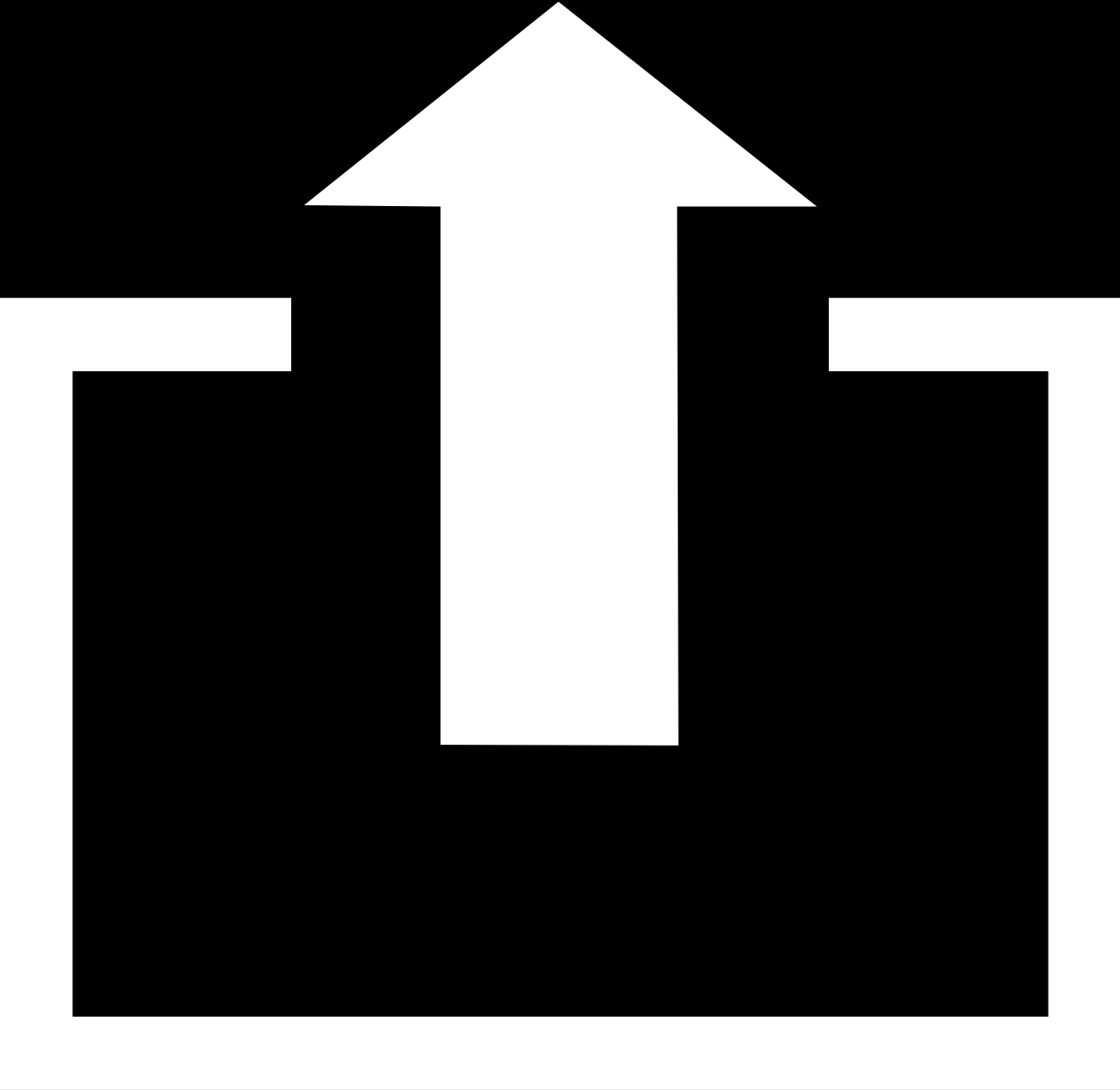
6. Prototype / Incrustation



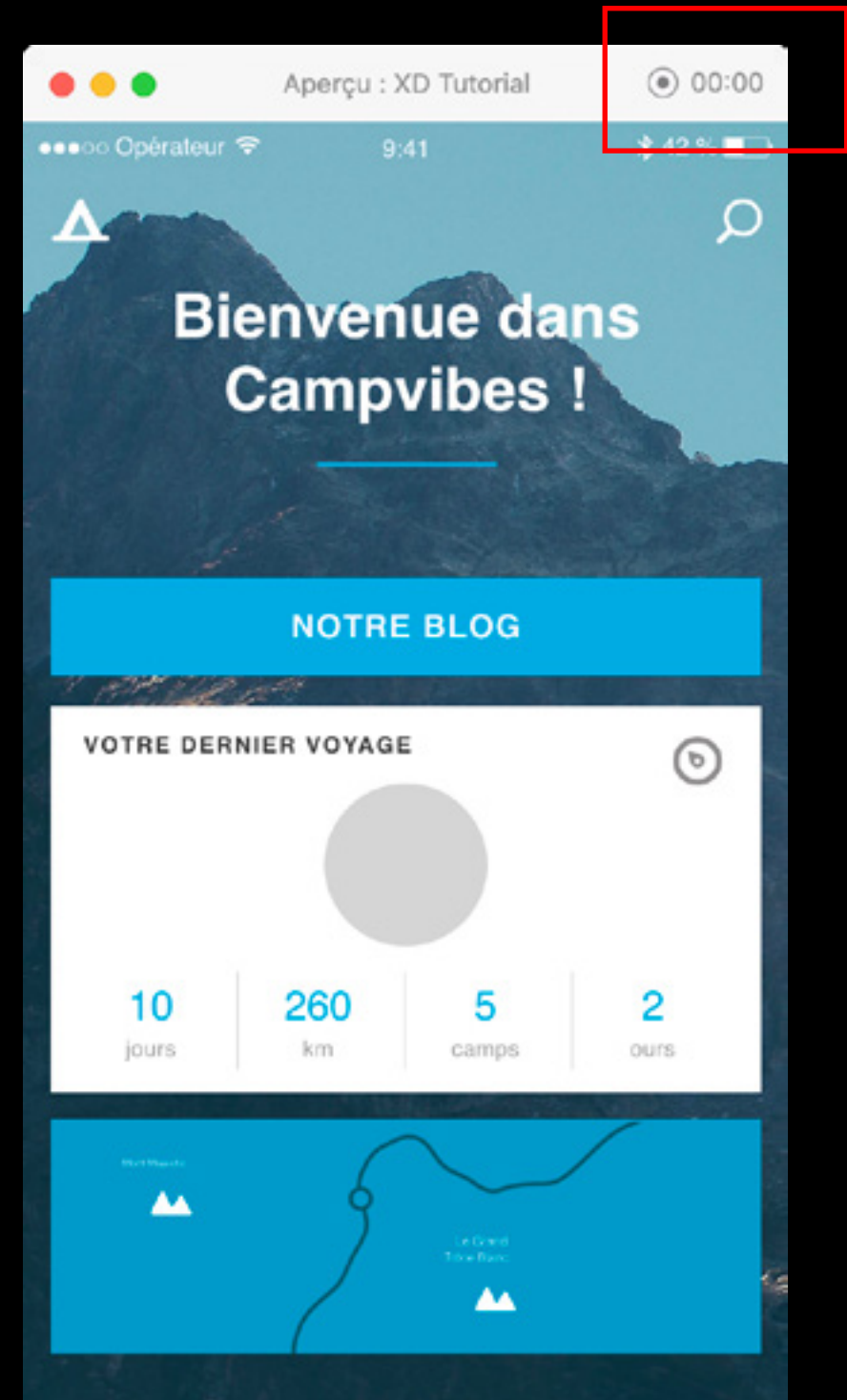
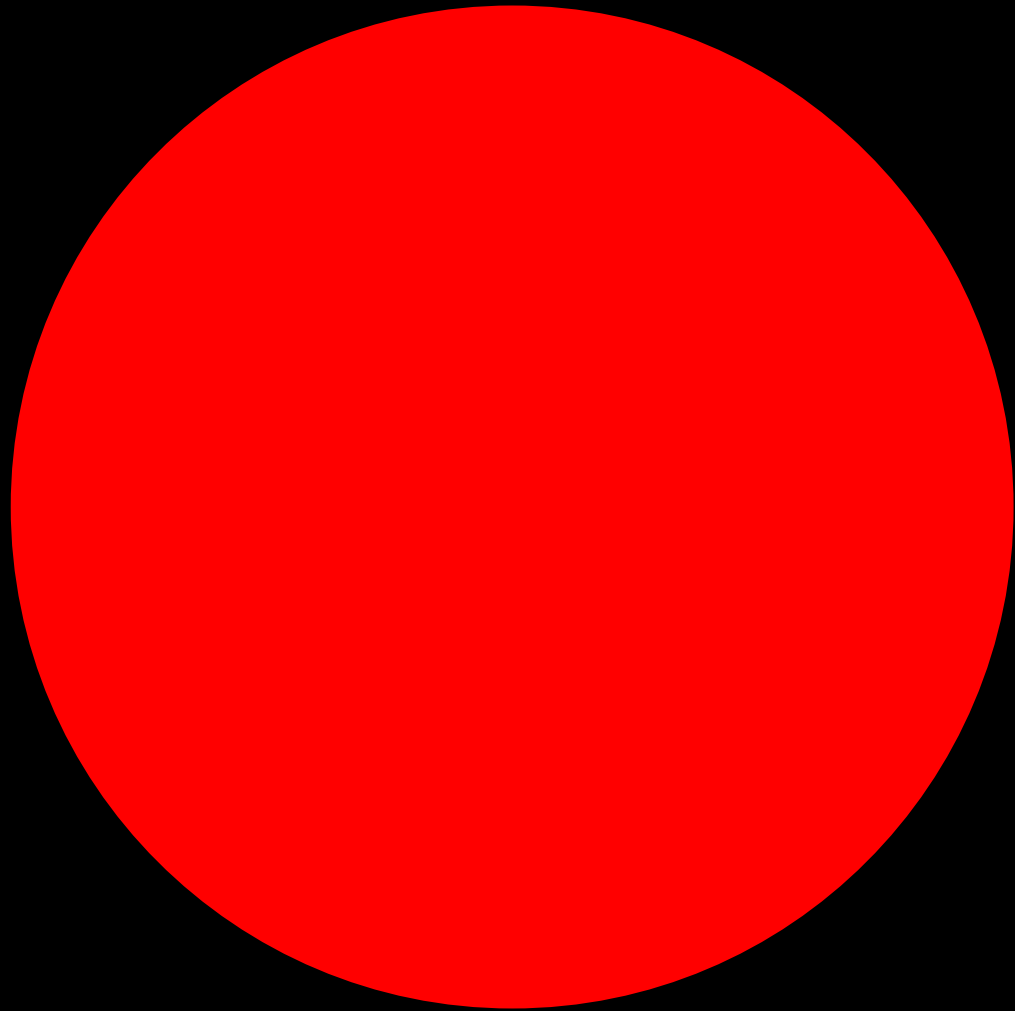
7. Aperçu



8. Share



8. Screencast



Lien HTML / Open in Browser...

Tips
letsxd.com