



Réaliser par

MELOUANE KHADIJA

Thème

« WEB-DESIGN »

Encadré par :

Hanane Jabane

Année universitaire : 2019/2020

Table des matières

<i>INTRODUCTION</i>	1
<i>Trello</i> :	2
JOURNEE 1 :	3
La grille en 8 points :	3
Vertical rythme :	3
Modular grid :	4
Verticale scale :	4
JOURNEE 2 :	5
Atomic design :	5
Responsive web design :	5
Style guide :	5
JOURNEE 3-4 :	6
UI (user interface) :	6
JOURNEE 5:	7
JOURNEE 6 :	7
Charte graphique :	7
JOURNEE 7-8 :	8
<i>CONCLUSION</i>	9
<i>Bibliographie</i> :	10

INTRODUCTION

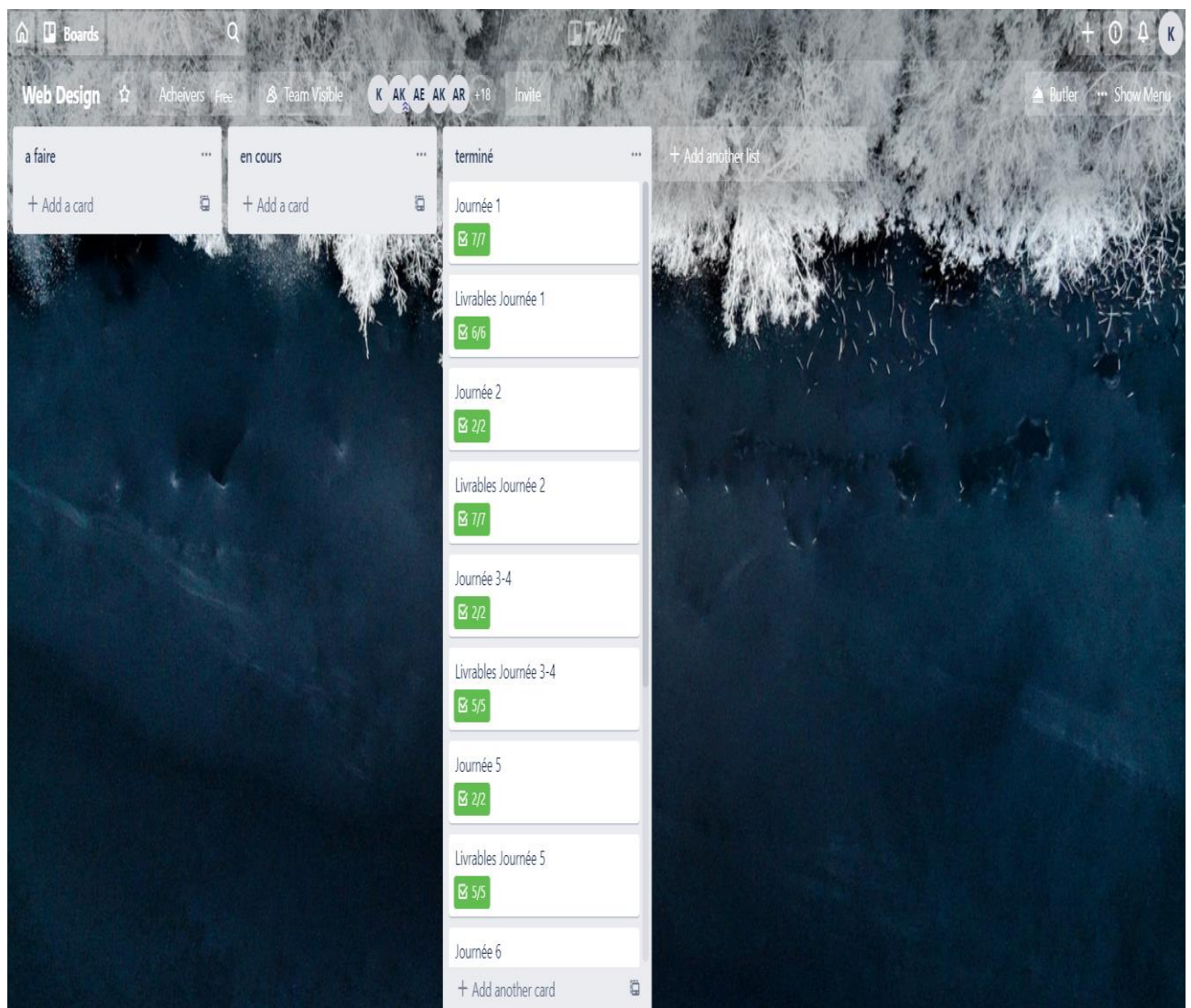
En quelques années, le design des sites Web a trouvé son style, sa grammaire et ses outils. Pour créer un site Web attractif, il est nécessaire de respecter certaines règles et de connaître l'existence des outils les plus performants.

Comme les sites Web et les ressources en ligne font de plus en plus partie de notre vie quotidienne, il y a une demande accrue de compétences en conception de sites Web - mais qu'est-ce que la « conception de sites Web » ? En termes simples, la conception Web est la planification et la création de sites Web. Cela comprend un certain nombre de compétences distinctes qui relèvent toutes de la conception de sites Web. Quelques exemples de ces compétences sont l'architecture de l'information, l'interface utilisateur, la structure du site, la navigation, la mise en page, les couleurs, les polices et l'imagerie globale. Toutes ces compétences sont combinées avec les principes de conception pour créer un site Web qui répond aux objectifs de l'entreprise ou de la personne à partir de laquelle ce site est créé.

Trello :

Trello est un outil de gestion de projet gratuit, simple et modulable, c'est-à-dire que nous pouvons nous organiser un peu comme nous le voulons, bien que ce logiciel soit inspiré de la méthode Kanban utilisé par Toyota.

Cet outil vous permet de vous organiser par tableau, par exemple, un tableau est égal à un projet ou un tableau est égal à un service de l'entreprise (commercial, comptabilité, marketing, etc...).



Dans ce projet on va décomposer le travail en 9 jours chaque jour il ya une tâche.

D'abord en travailler sur la version desktop et en passer sur la version tablette et mobile

Dans ce brie design en va travailler premièrement sur trello et GitHub.

Le **wireframe** ou **maquette fonctionnelle** est un schéma utilisé lors de la conception d'une interface utilisateur pour définir les zones et composants qu'elle doit contenir.

Low fidelity wireframes sont généralement des schémas en noir et blanc ou de simples croquis sur papier, axés sur la « vue d'ensemble » de la page / du projet. Les éléments de l'interface utilisateur sont affichés sous forme de boîtes et de lignes sans annotations détaillées.

La création de wireframes high fidelity demande plus d'efforts, mais elles sont efficaces dans la mesure où elles révèlent à quoi ressemblera un produit à l'achèvement du projet.

Les wireframes haute-fidélité sont créés uniquement avec des outils numériques (Photoshop, Illustrator, adobe xd)

La principale différence avec les autres types de wireframes est que les wireframes haute-fidélité sont construits avec des écrans couleur et présents qui sont plus proches de leur apparence dans la version finale du logiciel.

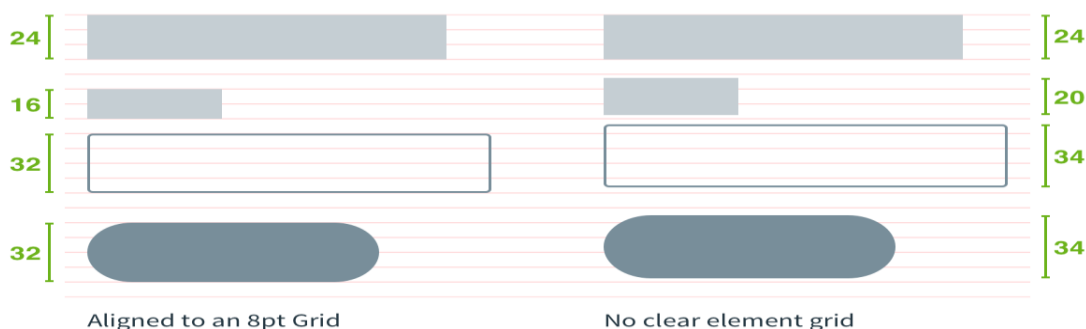
JOURNEE 1 :

La grille en 8 points :

Le principe de base

Utilisez des multiples de 8 pour définir les dimensions, le rembourrage et la marge des éléments de bloc et en ligne.

Lorsque le seul contenu d'un élément de bloc est du texte (par exemple des boutons), définissez le texte à une taille cohérente avec le reste de votre interface utilisateur et / ou la plate-forme spécifique, puis utilisez un remplissage pour déterminer la taille de l'élément de bloc. Dans le cas d'un élément pleine largeur, utilisez un rembourrage pour déterminer la hauteur et une marge horizontale cohérente pour déterminer la largeur.

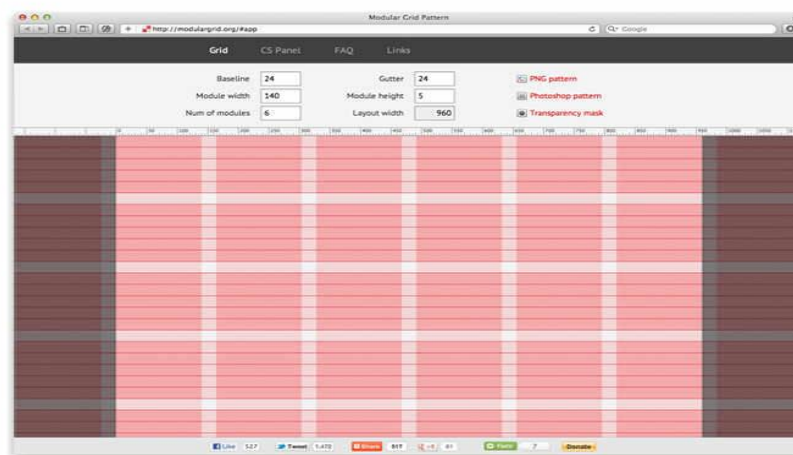


Vertical rythme :

En général, le rythme est un motif répété où plus le motif est cohérent, meilleur est le rythme. En ce qui concerne la conception Web, le rythme vertical est la façon dont les yeux du spectateur analysent le contenu. Plus le motif est cohérent et équilibré, plus il est facile à lire pour le spectateur.

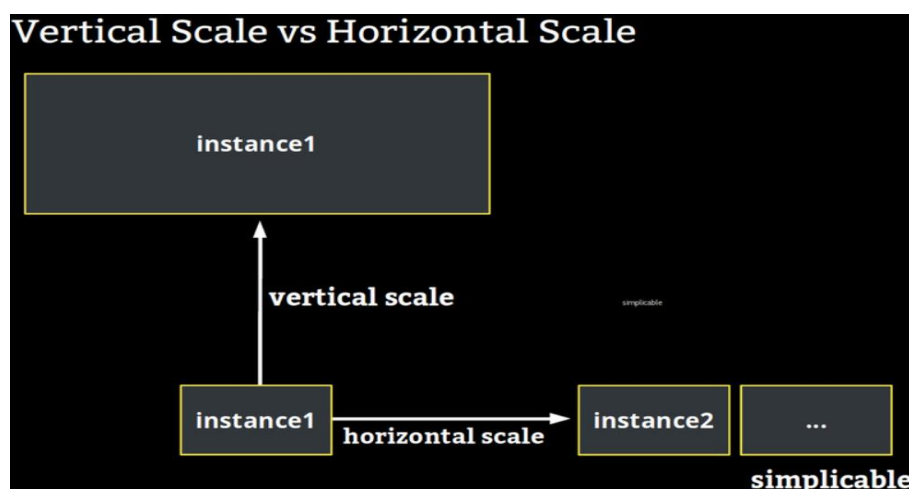
Modular grid :

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 tous (ou presque tous) les éléments de disposition à un rythme commun.



Verticale scale :

L'échelle verticale est la possibilité de déplacer une seule instance vers une machine plus puissante.



Design de la section Hero header (Menu, logo, bouton, vidéo et message header), Wireframe low fidelity en extension balsamiq.

JOURNEE 2 :

Atomic design :

L'Atomic design est une nouvelle approche du design modulaire conçue par Brad Frost afin de créer des Design System à partir de composants plus simples : atom, molécules, organismes, Template et pages.



Responsive web design :

Le responsive web design est une façon de concevoir un site web pour que son contenu s'adapte automatiquement à la largeur et/ou à la hauteur de l'écran qui le visionne. Un site qui possède un responsive design peut alors adapter de lui-même le menu, la sidebar, les images et même la structure pour être visible convenablement et sans zoom sur une tablette (exemple : iPad), un smartphone (exemple : iPod), un petit écran, un grand écran, une télévision, en version imprimée ...

Mise à jour du Repo Github avec les tags releases, ensuit wireframe High Fed. Finalisation de la version bureau en extension psd avec un document contenant le contenu du site web en tenant en compte les mots technique associés à chaque section (heading 1 : contenu, menu : contenu ...)

Style guide :

Un guide de style est une collection d'éléments pré-conçus, graphiques et règles de conception que les développeurs devraient suivre pour s'assurer que les différentes parties du site Web seront cohérentes et créeront une expérience pertinente.

Il est extrêmement important lorsque plusieurs concepteurs travaillent sur un grand site Web ou une application responsive Web pour s'assurer qu'ils n'interprètent pas trop et ne modifient pas ou n'ajustent pas les styles en fonction des préférences personnelles. En

développement, les éléments définis du site facilitent la réutilisation de ces mêmes éléments. En outre, cela peut s'avérer plus facile car les développeurs sont d'emblée dotés des éléments qu'ils doivent coder et sauront exactement comment ils doivent procéder depuis le début.

Afin de rendre la tâche encore plus simple auprès des développeurs, il incombe au concepteur d'inclure toutes les interactions possibles, telles que les clics, les visites, les boutons d'action, les titres, les liens, etc.

Création d'un guide de style de conception Web :

1. Palette de couleurs
2. Définir la typographie
3. Iconographie
4. Boutons
5. Forme éléments
6. UI éléments

JOURNEE 3-4 :

Mise à jour du repo GitHub avec les tags releases, après la finalisation du design bureau du site web, maintenant design de la version tablette du site web.

Low Fed. Wireframe de la version tablette en extension balsamiq

High Fed. Wireframe de la version tablette en extension psd

UI (user interface) :

UI est l'abréviation d'user interface ou interface utilisateur. L'UI design se rapporte donc à l'environnement graphique dans lequel évolue l'utilisateur d'un logiciel, d'un site web ou d'une application. La mission de l'UI designer consiste à créer une interface agréable et pratique, facile à prendre en main. Ainsi, l'UI design fait partie de l'UX design, en cela qu'il travaille à donner la meilleure expérience possible à l'utilisateur, mais il s'attache plus particulièrement aux éléments perceptibles : éléments graphiques, boutons, navigation, typographie...

L'UI designer est responsable de la conception de l'interface qui lie l'utilisateur au produit. Il se charge de toutes les tâches relatives à la création de l'identité visuelle, parmi lesquelles le design du logo, ainsi que le choix des couleurs et de la typographie.

JOURNEE 5:

L'UX Design se définit donc comme l'ensemble des moyens mis en œuvre pour concevoir une interface qui répond pleinement aux besoins en utilisabilité de chaque utilisateur.

L'objectif étant de fournir la meilleure expérience utilisateur possible.

L'UX design appliqué à un site internet, définir une bonne expérience utilisateur, c'est :

- Le rendre accessible et facile à utiliser grâce à son ergonomie, son apparence, son design cohérent et ses fonctionnalités intuitives
- Le rendre crédible, de par son utilisation qui rassure
- Le rendre compatible, c'est à dire utilisable par les utilisateurs quel que soit le support digital (Smartphone, tablette, grands écrans...)

La conception de l'interface utilisateur et la conception UX impliquent des ensembles de compétences très différents, mais ils font partie intégrante du succès de l'autre. Un beau design ne peut pas sauver une interface qui est maladroite et déroutante à naviguer, et une expérience utilisateur brillante et parfaitement appropriée peut être coulée par une mauvaise conception d'interface visuelle qui rend l'utilisation de l'application désagréable. Les conceptions UI et UX doivent être parfaitement exécutées et parfaitement alignées sur les attentes des utilisateurs préexistants pour créer une excellente interface / expérience utilisateur. Et lorsque ces étoiles s'alignent, les résultats peuvent être étonnants.

JOURNEE 6 :

Charte graphique :

Une charte graphique est un document qui contient toutes les règles d'utilisation des éléments graphiques d'une entreprise (codes couleurs, typographies, logo...). Elle doit être prise en compte sur tous les supports de communication et permettre à l'identité visuelle de garder une certaine cohérence.

Les 6 éléments essentiels pour créer une charte graphique :

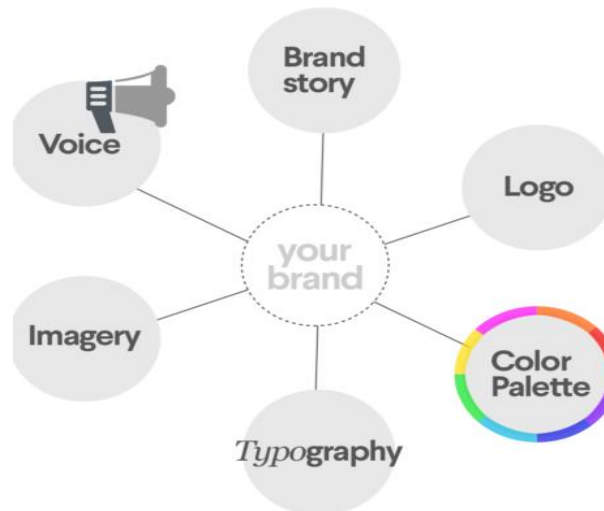
1er élément : l'histoire de l'entreprise

2ème élément : le logo

3ème élément : la palette de couleur

4ème élément : la typographie

5ème élément : Images



JOURNEE 7-8 :

Passage de concept prototype avec adobe xd

Ce qui ressort à première vue, c'est que XD est beaucoup plus intuitif et plus facile à utiliser que les autres applications Adobe. Cela facilite une excellente introduction et crée une bonne expérience utilisateur dès le début.

Adobe Experience Design promet un processus de conception optimisé. Le programme peut être utilisé pour créer des wireframes, des maquettes et des prototypes qui peuvent être affichés dans des aperçus en direct sur le bureau et sur les appareils mobiles. Ainsi, l'ensemble du processus - du filaire au prototype - se déroule dans une seule application.

Les éléments peuvent être facilement créés et utilisés avec les outils de création de caractères et de mise en page d'Adobe XD. Ensuite, les objets individuels peuvent être exportés.

CONCLUSION

Le design web englobe plusieurs compétences et disciplines différentes dans la production et la maintenance des sites web. Les différents domaines incluent le design graphique pour le web, le design d'interface, la création de contenu, incluant du code standardisé et des logiciels propriétaires ; le design d'expérience utilisateur.

En conclusion, l'élaboration d'une maquette est très indispensable dans un projet web. Elle permet de schématiser à l'avance les fonctions du site ainsi que les principaux points à développer dans le contenu.

Dans ce projet, nous allons aborder les bases à connaître pour que vos web designs soient réussis mais nous allons aller encore plus loin car je vous propose de découvrir des astuces et des règles clés en main pour designer rapidement un site web sans perdre son temps à chercher des idées originales.

Bibliographie :

- www.blogduwebdesign.com
- modulargrid.org
- medium.com
- 99designs.fr
- www.webdesignerdepot.com
- <https://blog.prototypr.io>
- <https://balsamiq.com>