No interface

(Des écrans partout)

Beaucoup/trop d'écrans

Nous nous sommes fait un devoir de résoudre les problèmes avec les écrans.

Good experience design isn't good screens, it's good experiences.

Notre production est devenue plus de temps d'écran pour plus de gens.

« Il y a une application pour ça. »

Jeter un second regard sur le monde d'aujourd'hui obsédé par l'écran.



LUI POSER UNE INTERFACE DESSUS!

(Tous les objets ont un écran)

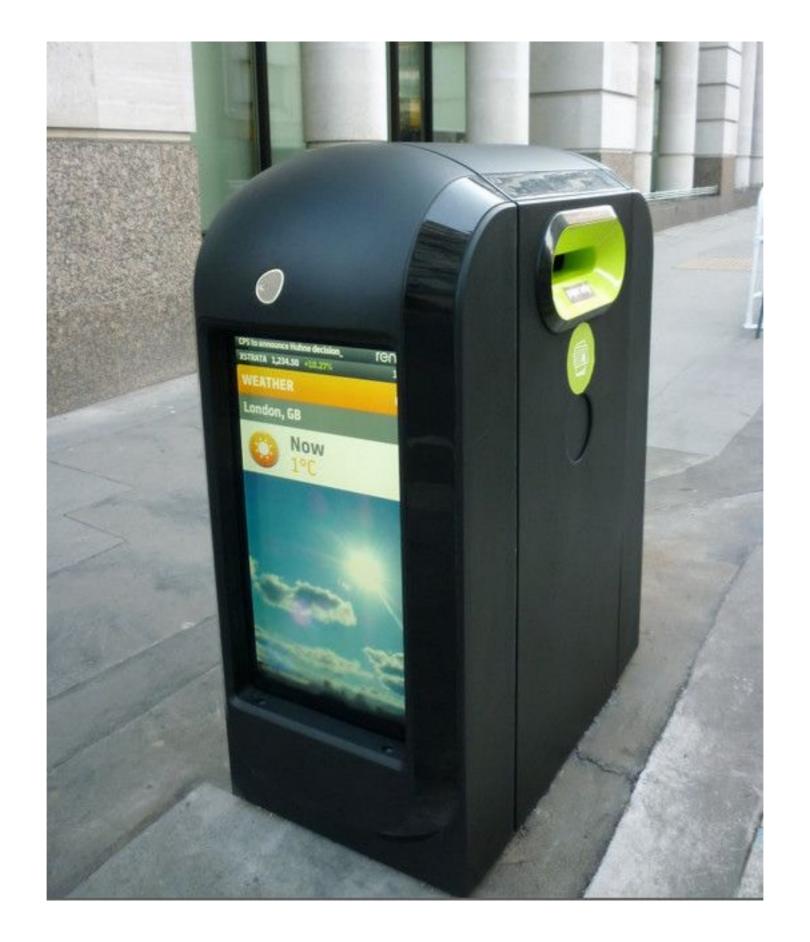
- -Comment faire une meilleure voiture?
 - -Comment faire un meilleur frigo?
 - -Comment faire une meilleure chaise?
- -Comment faire une meilleure fourchette?
 - -Comment faire une meilleure poubelle?
 - -Comment faire un meilleur magasin?
 - -Comment faire un meilleur dentifrice?
 - -Comment faire un meilleur sac?

Etc...

LUI POSER UNE INTERFACE DESSUS!







UI

Navigation, subnavigation, menus, drop-downs, buttons, links, windows, rounded corners, shadowing, error messages, alerts, updates, checkboxes, password fields, search fields, text inputs, radio selections, text areas, hover states, selection states, pressed states, tooltips, banner ads, embedded videos, swipe animations, scrolling, clicking, iconography, colors, lists, slideshows, alt text, badges, notifications, gradients, pop-ups, carousels, OK/Cancel, etc. etc.

UX

People, happiness, solving problems, understanding needs, love, efficiency, entertainment, pleasure, delight, smiles, soul, warmth, personality, joy, satisfaction, gratification, elation, exhilaration, bliss, euphoria, convenience, enchantment, magic, productivity, effectiveness, etc. etc. etc.

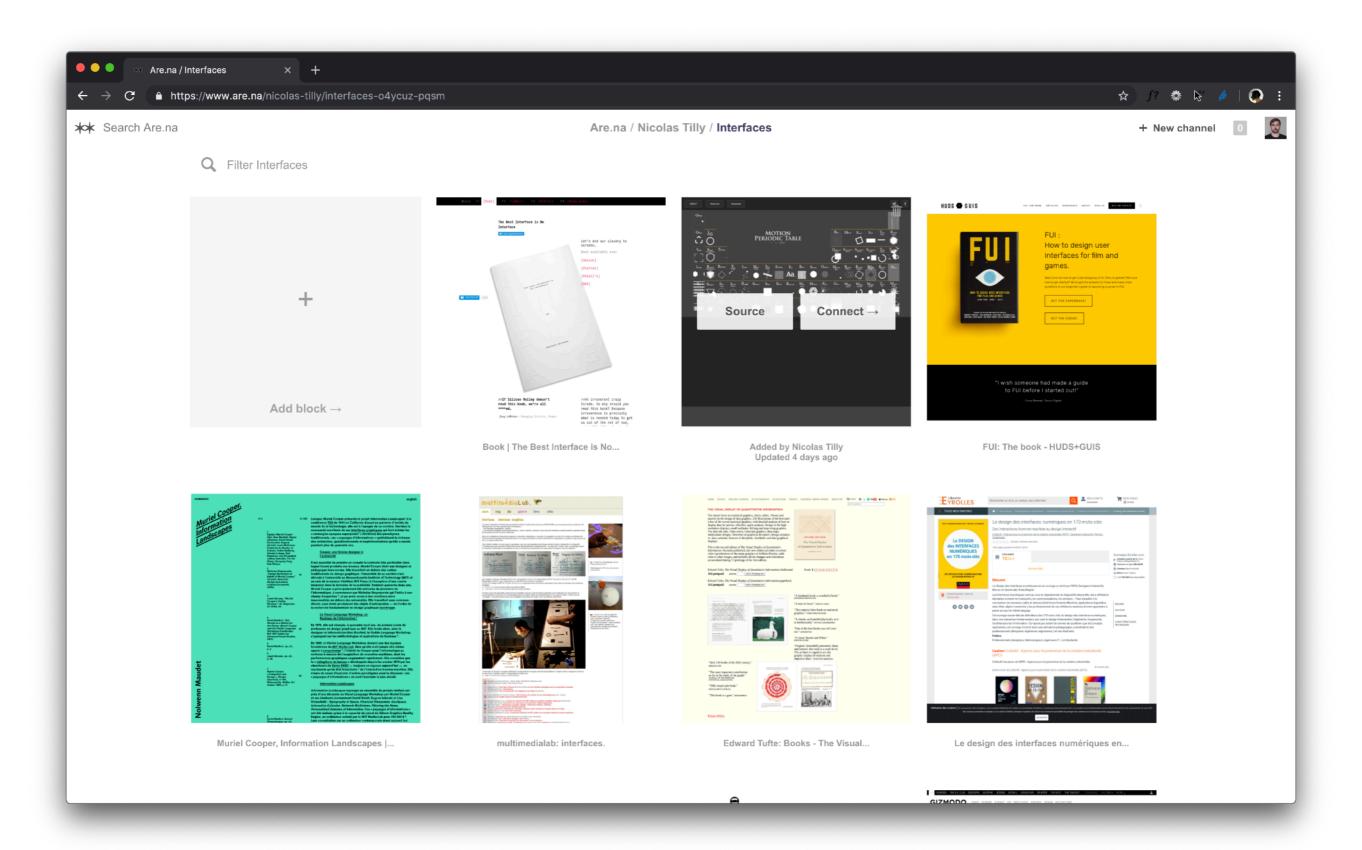
Les gens, le bonheur, résoudre les problèmes, comprendre les besoins, l'amour, l'efficacité, le divertissement, le plaisir, les sourires, l'âme, la chaleur, la personnalité, la joie, la satisfaction, la gratification, l'exaltation, l'euphorie, la commodité, la magie, la productivité, l'efficacité, l'enchantement, etc.

Addiction UX

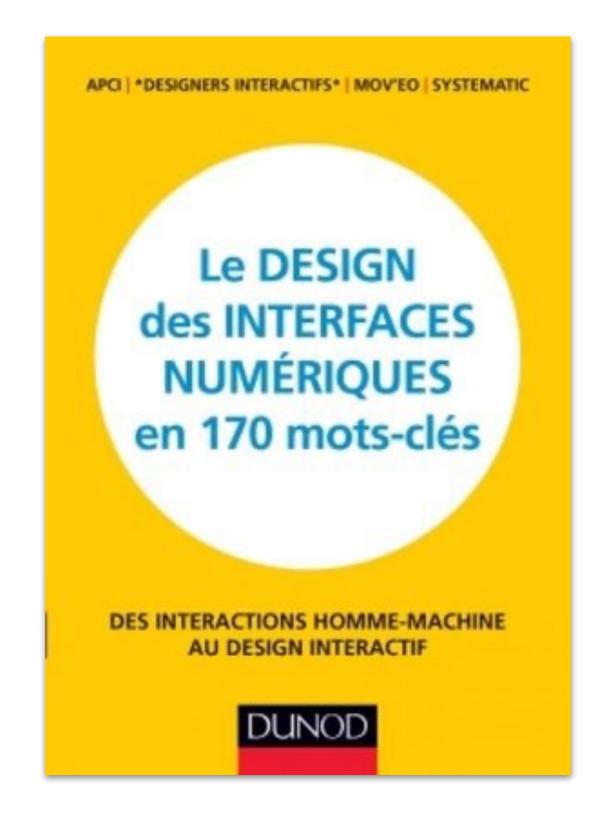
Rendre « interface » tous les objets qui nous entourent.

Profusion des écrans « dans/sur » les objets.

Contexte de « user interface theory »







1. Choisir un objet

2. Analyser l'aspect formel

3. Proposer un usage/service qui vient compléter ou modifier l'objet

4. Ajouter un écran et une interface sur l'objet! (quelque soit sa taille/forme)

Compilation : Possibilité de faire une app mobile qui rassemble les projets

Outils possibles:

- -Dessin
 - -3D
- -UI/UX
- -Design d'interface
 -Web (1 page responsive par projet qui détaille la conception)