

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.

I heard you want to be a web developer



Here are a few devices to test your site

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. 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 »



APCI | *DESIGNERS INTERACTIFS* | MOV'EO | SYSTEMATIC

**Le DESIGN
des INTERFACES
NUMÉRIQUES
en 170 mots-clés**

DES INTERACTIONS HOMME-MACHINE
AU DESIGN INTERACTIF

DUNOD

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)