
Rapport d'activité

Premier pas dans le Web Design

Othmane Qorqach

Introduction

Dans le cadre de la validation des compétences de la période SAS , le brief projet est un moyen utile pour que vous validiez les compétences dans leur niveau respectif (N1, N2, N3)

Le maquettage papier (ou prototypage) est une technique encore très utilisée dans la conception centrée sur l'utilisateur. Cette technique aide les parties prenantes d'un projet (concepteurs, développeurs, commerciaux, etc.)

Journee 1:

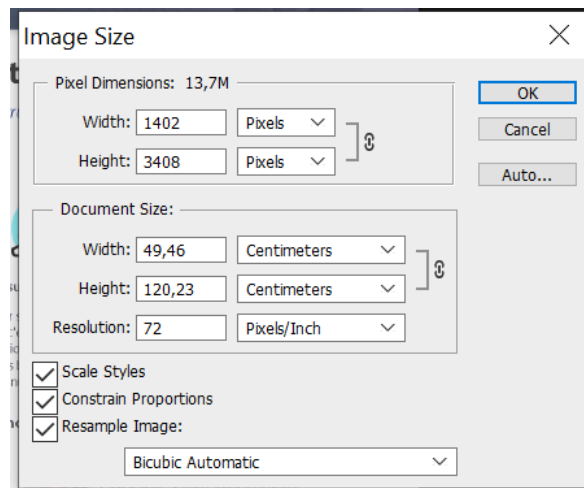
- Organisation du groupe (Trello, github)



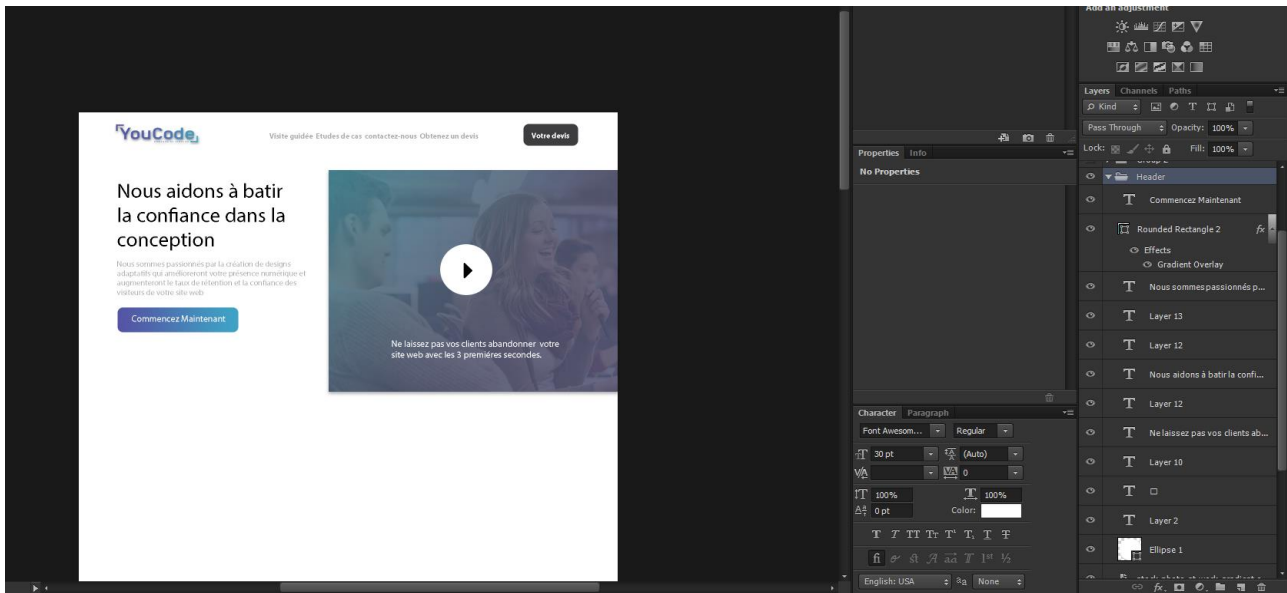
- Repo Github

<https://github.com/othmane-qr/MaquetteN1>

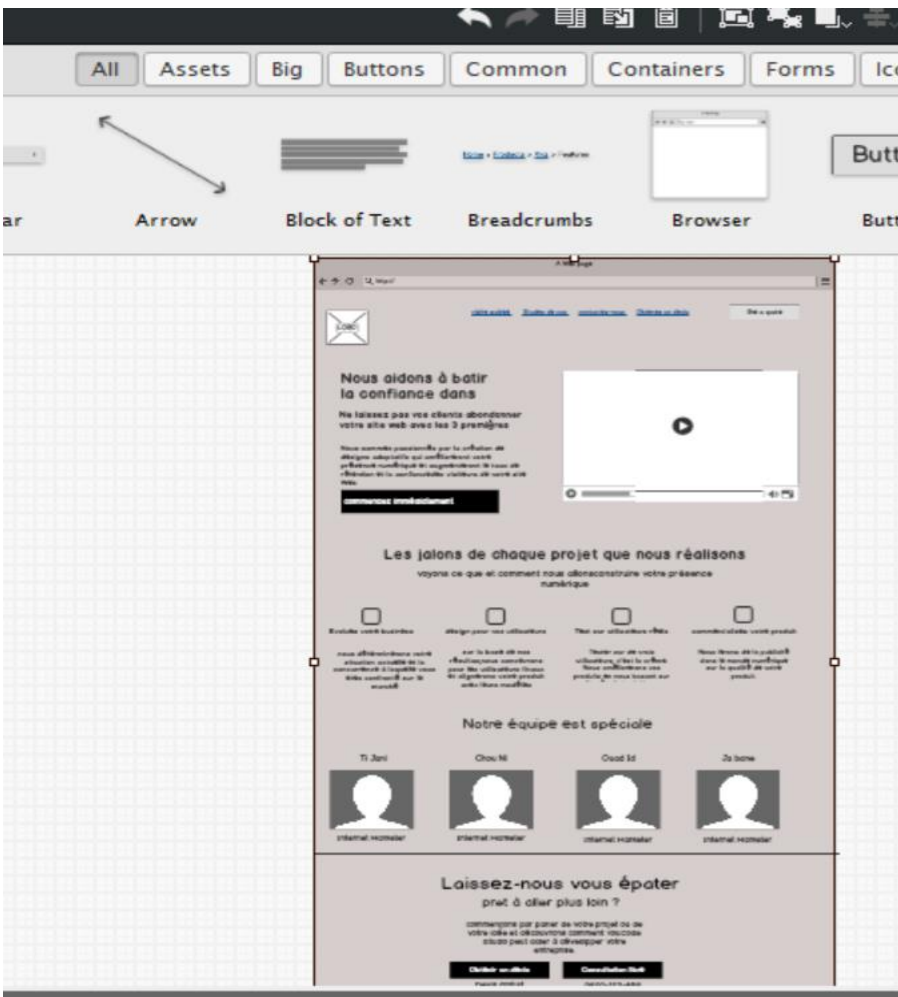
- la configuration du plan de travail :



— Design de la section Hero Header



— Wireframe low fidelity en extension balsamiq



Journee 2:

- **Atomic Design**

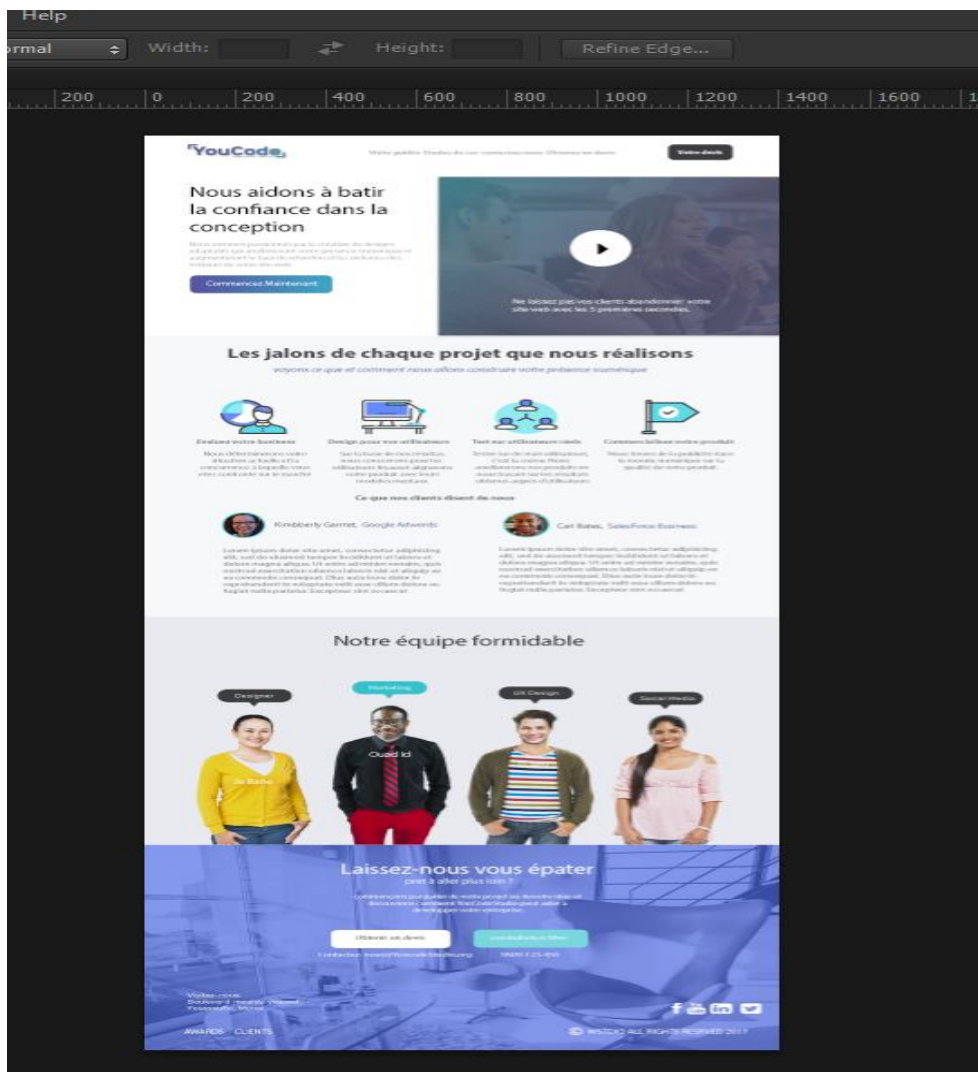
L'Atomic design est une nouvelle approche du design modulaire conçue par Brad Frost afin de créer des Design Systems à partir de composants plus simples : atom, molécules, organismes, template et pages.

À l'image des atomes et molécules chimiques, les éléments de l'interface doivent être vivants, évolutifs. Cette méthode permettrait aux designers et développeurs de concevoir des interfaces utilisateurs (UI) cohérentes, mieux adaptées aux besoins et aux usages actuels. L'Atomic design permet au client de voir les étapes de la conception.

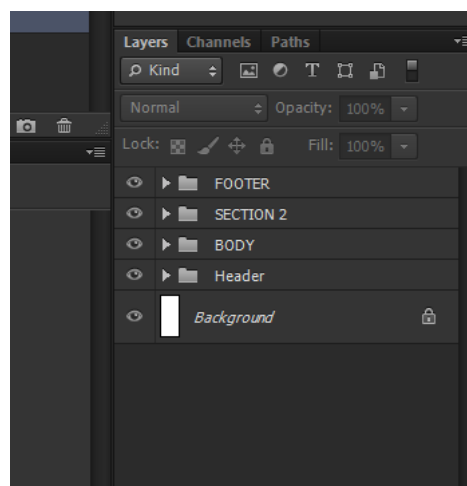
QU'EST-CE QUE L'ATOMIC DESIGN ?

Le concept de Atomic design a été créé par le webdesigner Brad Frost . L'idée principale est d'organiser chacun des éléments de l'interface pour concevoir des interfaces belles et fonctionnelles dans tous les environnements. Autrefois, il était possible de faire une analogie entre le web et les livres. La comparaison a perdu son sens avec la multitude de tailles d'écrans.

— Finalisation du design bureau du site web

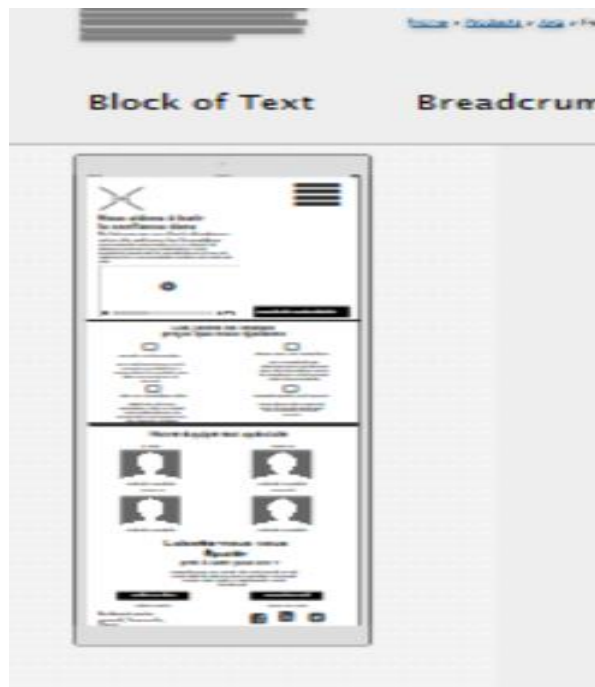


- Document contenant le contenu du site web :



Journée 3-4 :

- Design de la version tablette du site
- Low Fed. Wireframe



High Fed. Wireframe



— Qu'est-ce que UI ?

En termes simples, l'interface utilisateur (UI) est tout ce avec quoi un utilisateur peut interagir pour utiliser un produit ou un service numérique. Cela comprend tout, des écrans aux écrans tactiles, des claviers, des sons et même des lumières. Cependant, pour comprendre l'évolution de l'interface utilisateur, il est utile d'en savoir un peu plus sur son histoire et sur la façon dont elle a évolué en meilleures pratiques et en profession.

— Qu'est-ce que l'**UX**?

L'expérience utilisateur, ou UX, a évolué à la suite des améliorations de l'interface utilisateur. Une fois qu'il y avait quelque chose avec lequel les utilisateurs peuvent interagir, leur expérience, qu'elle soit positive, négative ou neutre, a changé la façon dont les utilisateurs ressentaient ces interactions.

— Quelle est la différence entre **UI** et **UX**?

Au niveau le plus élémentaire, l'interface utilisateur est composée de tous les éléments qui permettent à quelqu'un d'interagir avec un produit ou un service. UX, d'autre part, est ce que l'individu qui interagit avec ce produit ou service retire de l'expérience entière.

Journée 5 :

- Design de la version mobile du site
 - Low Fed. Wireframe

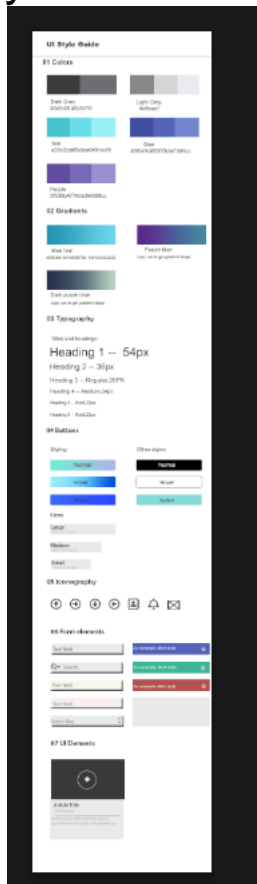


_ High Fed. Wireframe



Journée 6 :

_ UI Style Guide



Journée 7-8

_ Prototype

