

Hub Workshop 1

UX & UI Mobile Design



Sébastien Soriano - Arthur Boucard - Yuhui Xu - Lucas Arroyo

Création d'une app mobile de A à Z

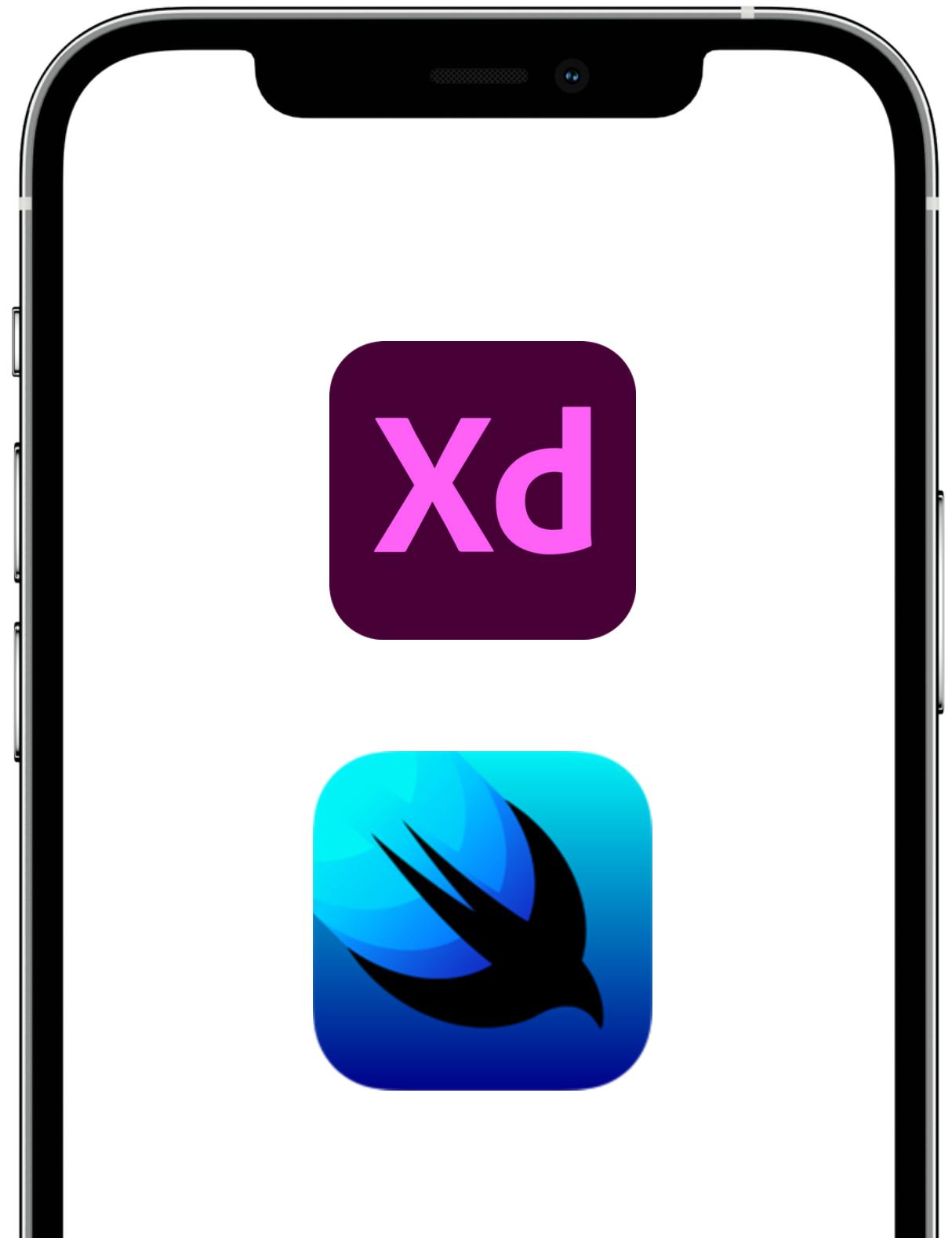
Création d'une app de A à Z

Talk

Découvrir les notions importantes de l'UX et de l'UI Design en mobile.
Par où commencer la conception de mon app ?

Workshop 2

Le deuxième workshop se concentrera sur la réalisation du prototype incluant la navigation et les animations et se terminera par les exports pour un dev iOS avec SwiftUI.



Workshop 1

Le premier workshop sera composé de deux exercices, un autour d'une maquette à corriger et la seconde partie sur l'ideation et la création de sa propre maquette et du parcours utilisateur.

Partie 1
Partie 2

Le jeu des 10 erreurs

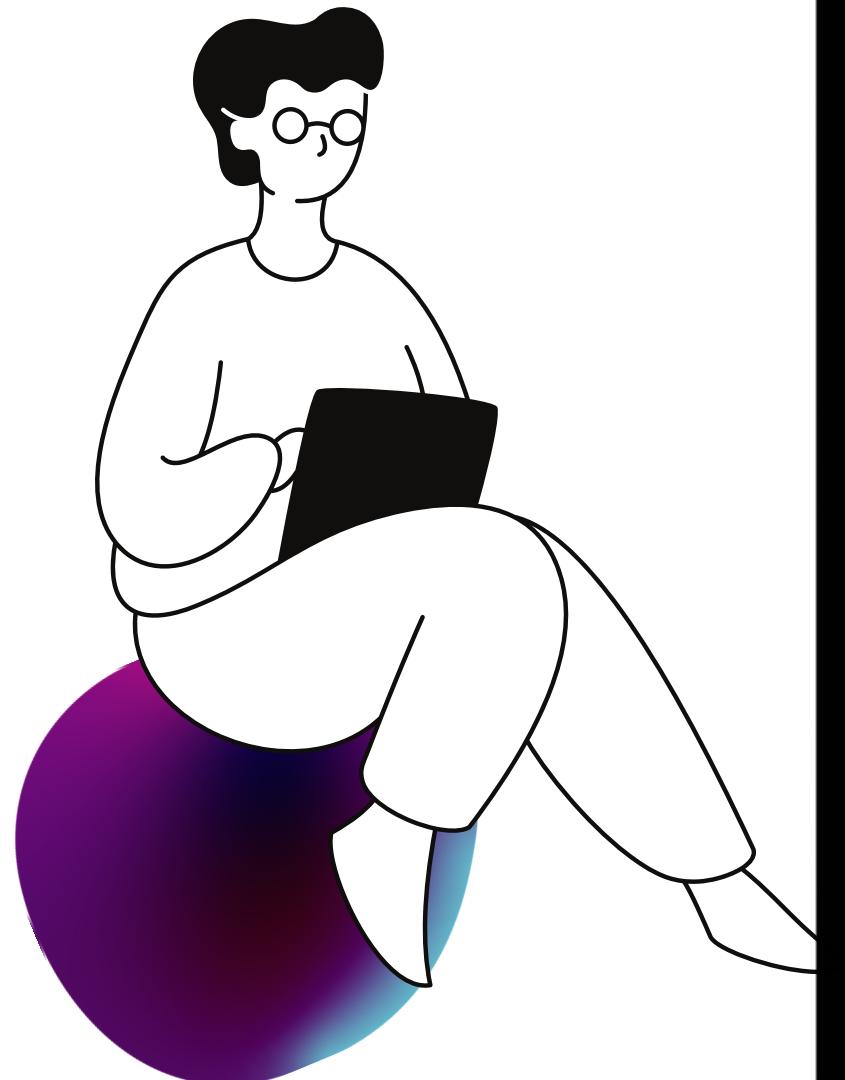
Trouver les 10 erreurs d'UX et d'UI



Cette maquette contient de nombreuses erreurs à toi de les trouver. Pour cela tu peux t'aider du support du talk.

La maquette est celle d'une application d'assurance. Rien de très fun mais cela demande justement une interface encore plus réfléchie.

Correction



- Interface surchargée
- Tabbar nécessaire, ergonomie non respectée
- Textes non décrochés du background
- Manque de white space
- Charte graphique couleur non cohérente
- App non accessible (daltonisme)
- Aucune photo, par exemple pour les profils
- Les élément non cliquable sont en couleurs
- Iconographie et texte non homogène
- Police illisible
- Le choix de l'interface rend l'application illisible,
comment naviguer ? Quelles sont les fonctionnalités ?
- Fond trop blanc

Partie 1
Partie 2

Trouver une idée

Pour commencer trouver une idée pour votre application.

Quelles seront ces fonctionnalités ?

Dans quelle situation sera-t-elle utilisée ?

À partir de là décrire en quelques lignes votre future app.

L'expertise utilisateur

Pour l'élaboration de notre UX Design nous allons opter pour l'expertise utilisateur.

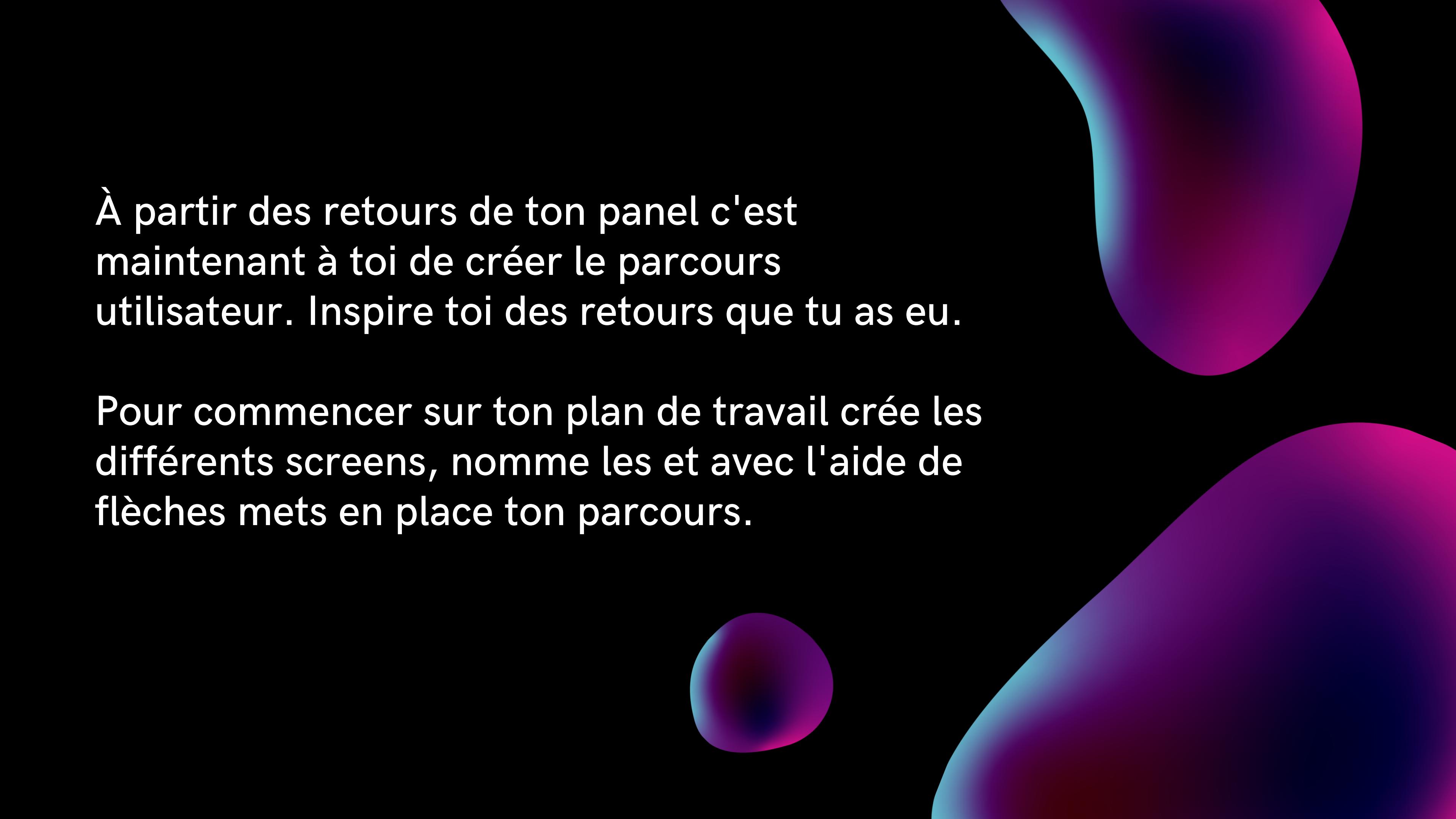
Choisissez 3 personnes à qui pitcher votre application, sans entrer trop dans les détails ni comment vous voyez l'interface de votre app.

Laissez 20 minutes à votre panel pour dessinez très brièvement l'interface de votre application, les screens principales seulement.



Créer le parcours utilisateur

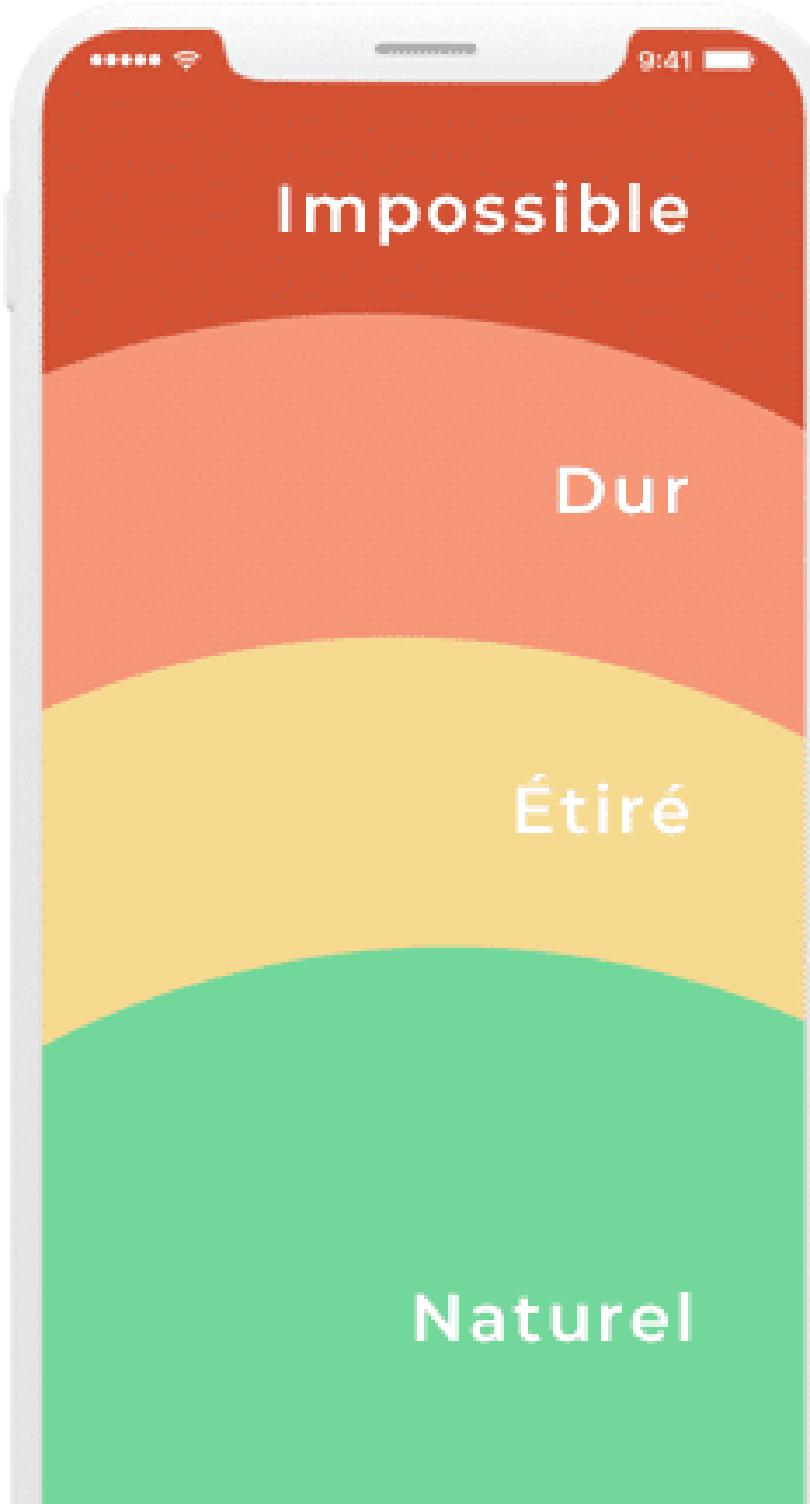
UX Design



À partir des retours de ton panel c'est maintenant à toi de créer le parcours utilisateur. Inspire-toi des retours que tu as eu.

Pour commencer sur ton plan de travail crée les différents screens, nomme-les et avec l'aide de flèches mets en place ton parcours.

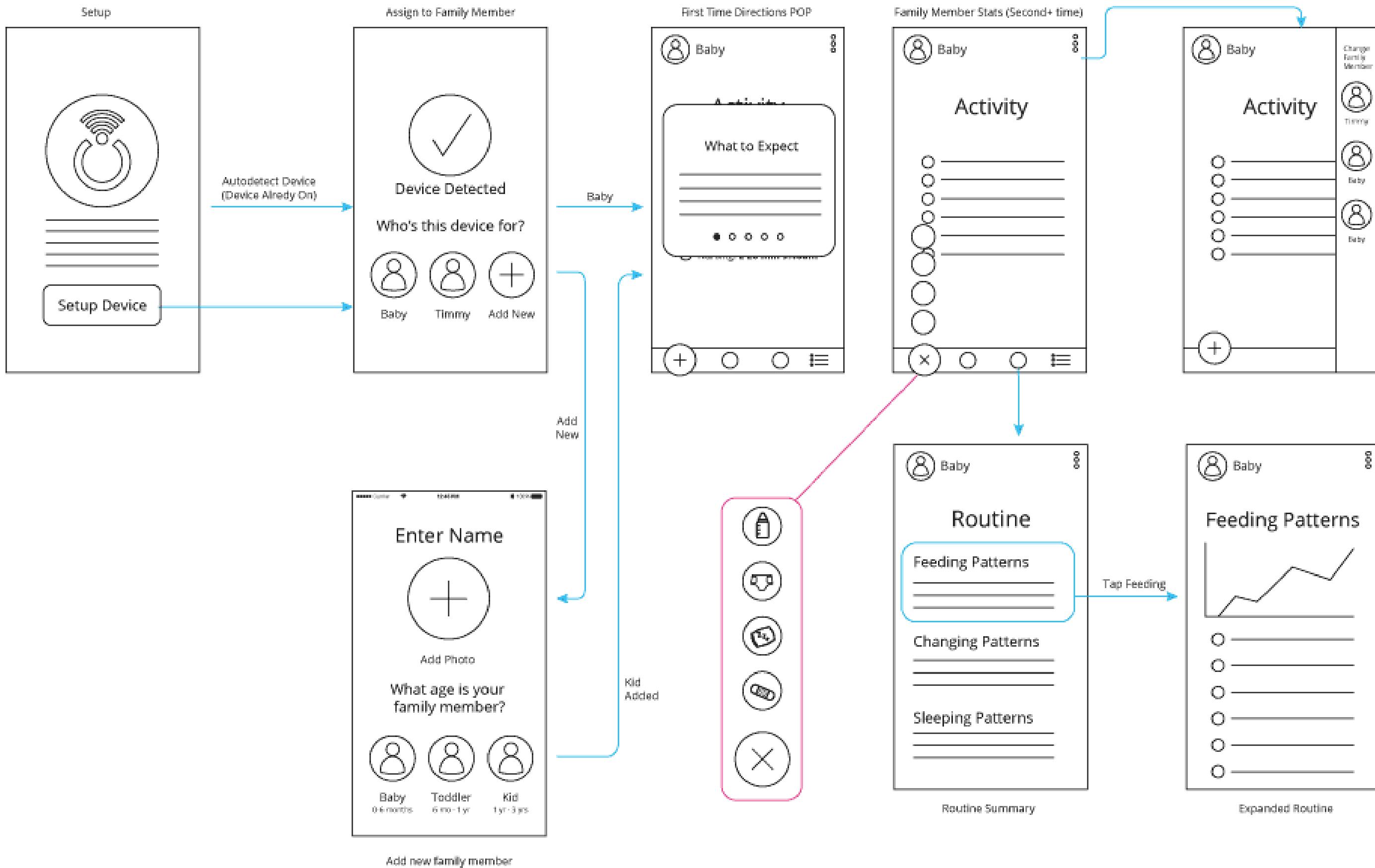
Le parcours utilisateur in app



Maintenant que tu as mis en place ton parcours utilisateur tu vas pouvoir rentrer plus dans les détails.

Pour cela tu vas maintenant placer les différents éléments qui composeront chaque screen de ton appli toujours très simplement comme l'exemple d'après.

C'est là qu'entre en compte les notions d'ergonomie.



Pour l'ergonomie

Demandez vous

Pourquoi ?

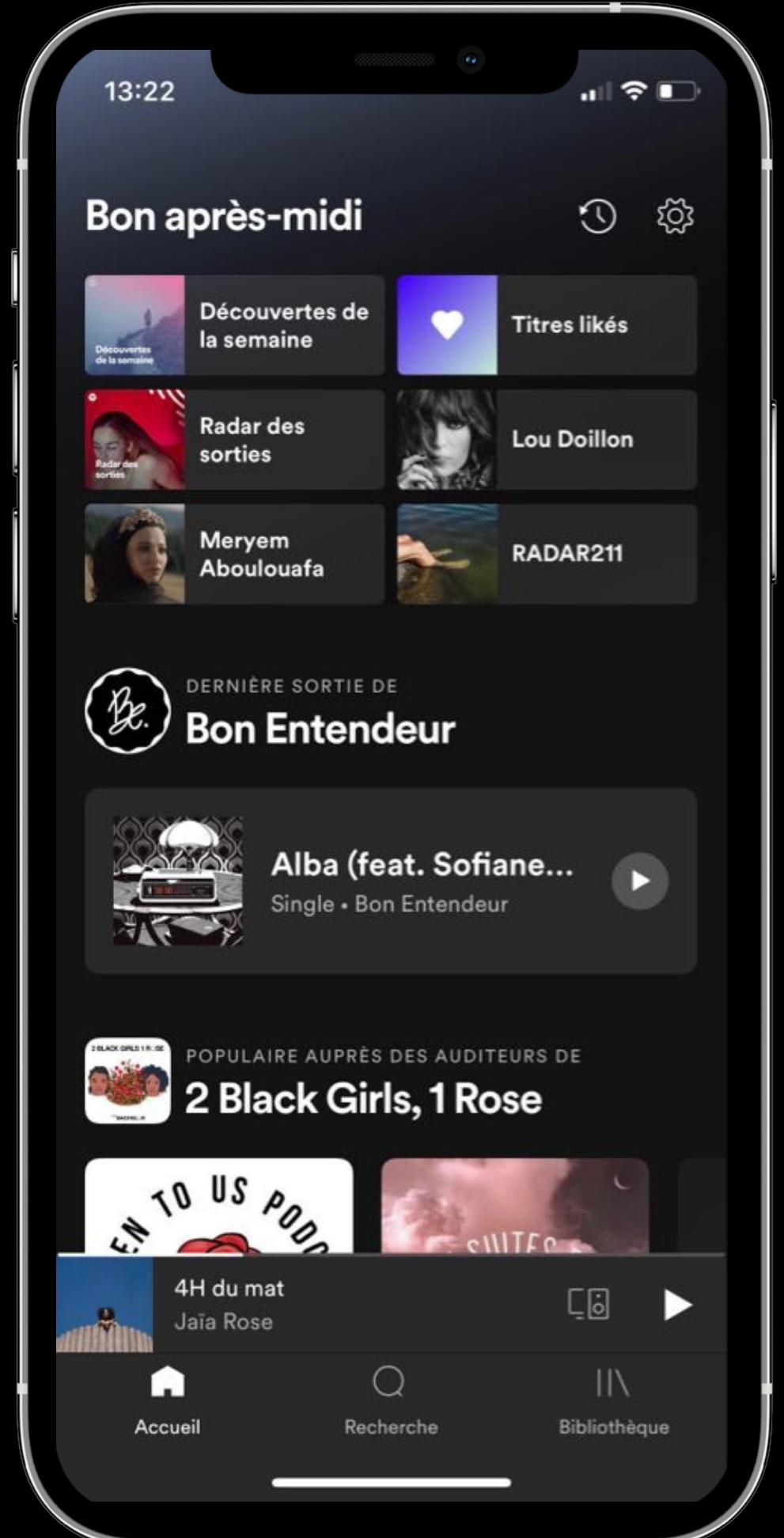
Comment ?



Quand ?

Où ?





Création de la librairie

- Design system
- Charte graphique
- Composants
- Images

Les ressources

Pour vous aider à concevoir votre interface il existe de nombreux outils.

Choisir les bonnes couleurs pour créer votre charte graphique.

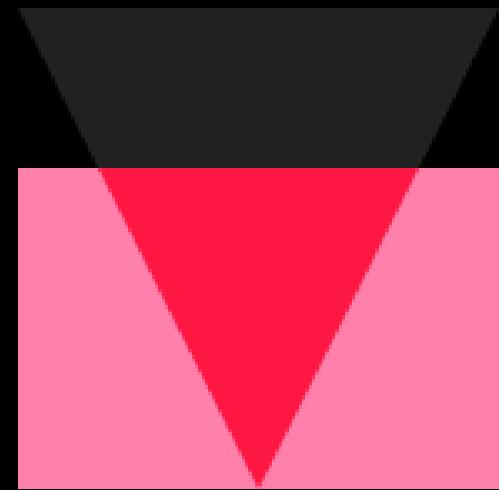
Trouver des images et des icônes de qualités et libre de droits.

Effectuer une veille des tendances du moment.

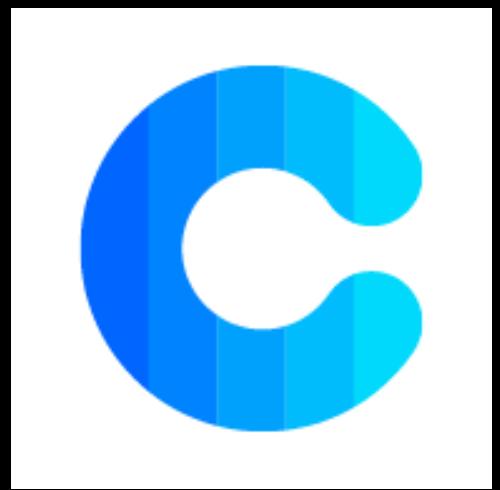
Trouver des animations.

Les ressources

Couleurs



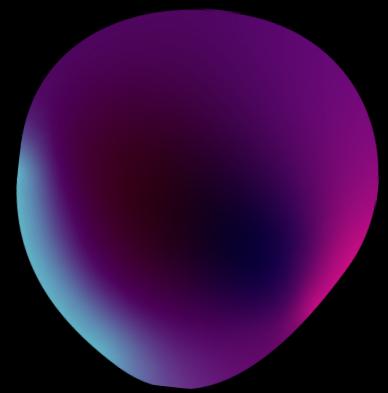
Color tool



Coolors



Adobe Color



Les ressources

Inspirations



Dribbble



Awwwards



Uplabs



Les ressources

Illustrations et icônes



Flaticon



Freepik

Les ressources

Animations et photos



Jitter

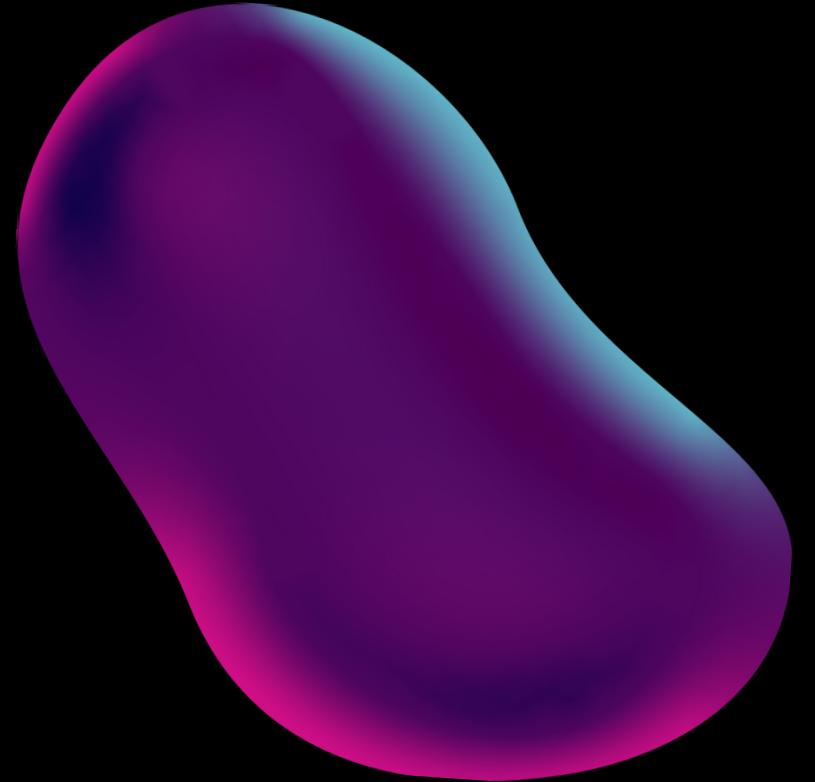


LottieFiles

Lottie



Pexels



Prochain workshop

Finalisation de la
maquette et création
du prototype.