

# Hub Workshop 2

## 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.

# Quelques rappels

Reprenez la  
maquette de  
votre parcours  
utilisateur

# **Se poser les bonnes questions**

**La charte graphique est-elle adaptée au digitale ?**

**La couleur principale est-elle assez contrastée pour écrire en blanc ou en noir dessus ?**

**Y a-t-il une ou des couleurs secondaires ?**

**Mon interface est-elle accessible pour les utilisateurs handicapés ?**

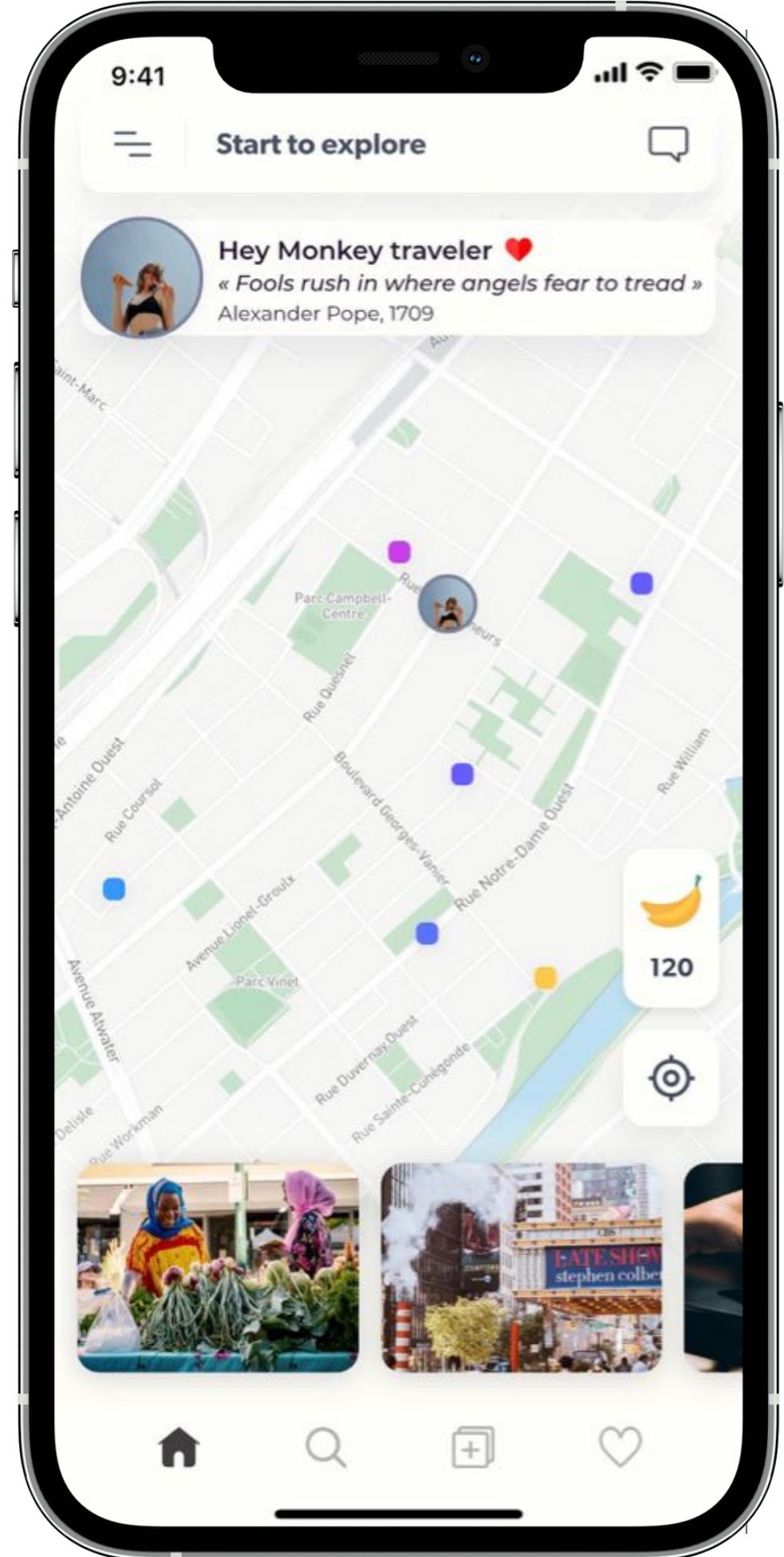
# La loi de Pareto

Aussi appelée la méthode 80-20, elle est applicable à toutes les étapes de la conception de votre interface.

La règle dit que 80% des effets sont le produits de 20% des causes.

Le message est clair, ne surchargez pas votre interface ! 20% d'une view, de votre application ou même de votre travail doit répondre à 80% des attentes. Soyez pertinents.





# La Home Page

Première View que votre utilisateur va découvrir et depuis laquelle il naviguera.

Elle est le nœud principal de la navigation in-app, votre utilisateur doit impérativement en comprendre le fonctionnement au premier coup d'oeil !

# La Home Page

N'oublions pas le méthode 80-20 !

20% de vos fonctionnalités principales doivent être présentes depuis votre Home Page, elles répondent à 80% des attentes de votre utilisateur lorsqu'il utilise votre application.

20% de votre interface est utilisé pour présenter vos fonctionnalités, les 80% restant sont utilisé pour le contenu de votre application.

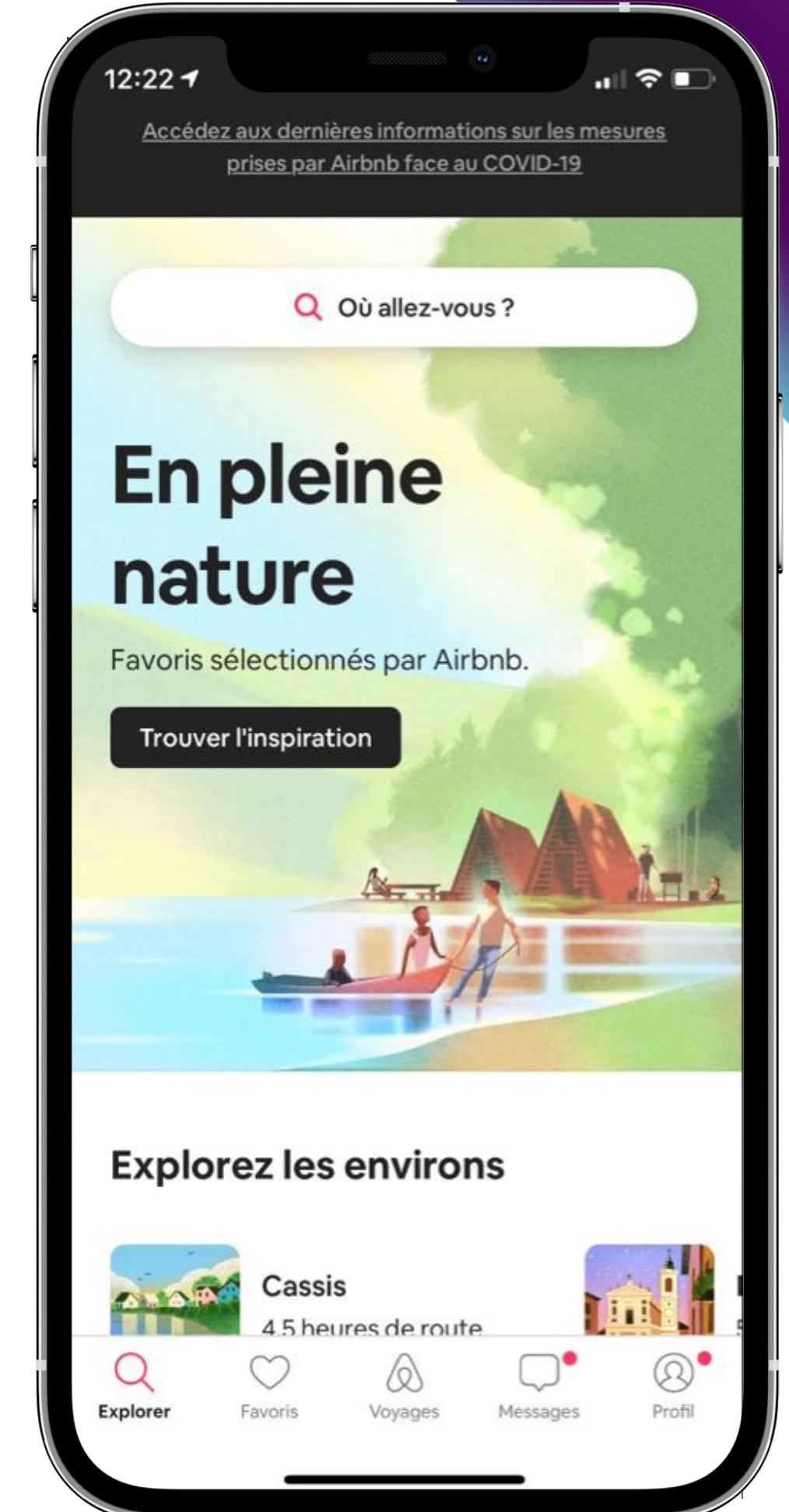


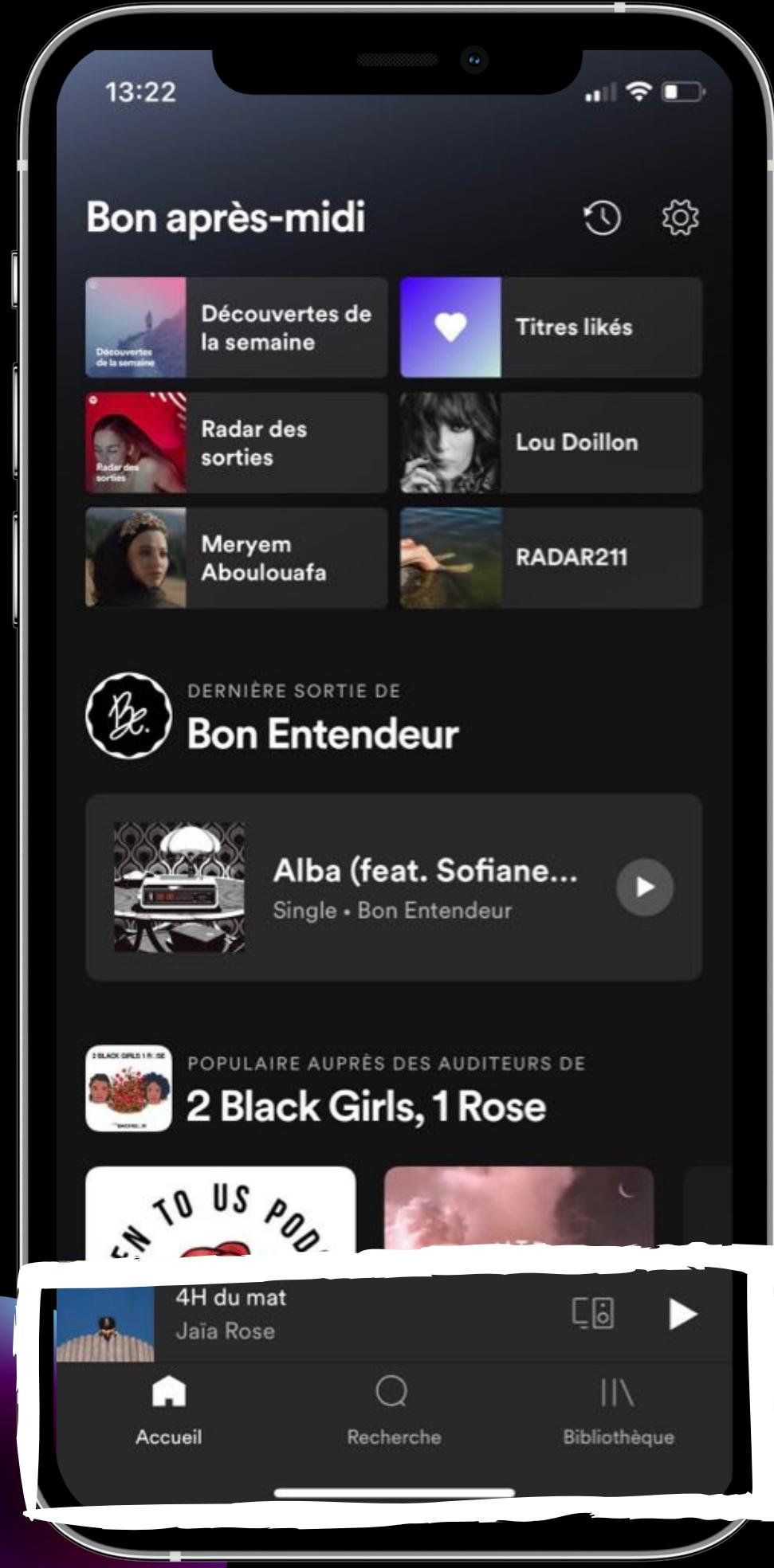
# La Home Page

Laisser vos utilisateurs découvrir naturellement votre contenu, si votre app est bien construite alors vos utilisateurs trouveront rapidement ce qu'ils cherchent et vivront une expérience agréable.

Trop de stimulations est contre productif, vous allez perdre vos utilisateurs.

L'objectif est d'envoyer un message clair, sur le contenu et les fonctionnalités de votre application.



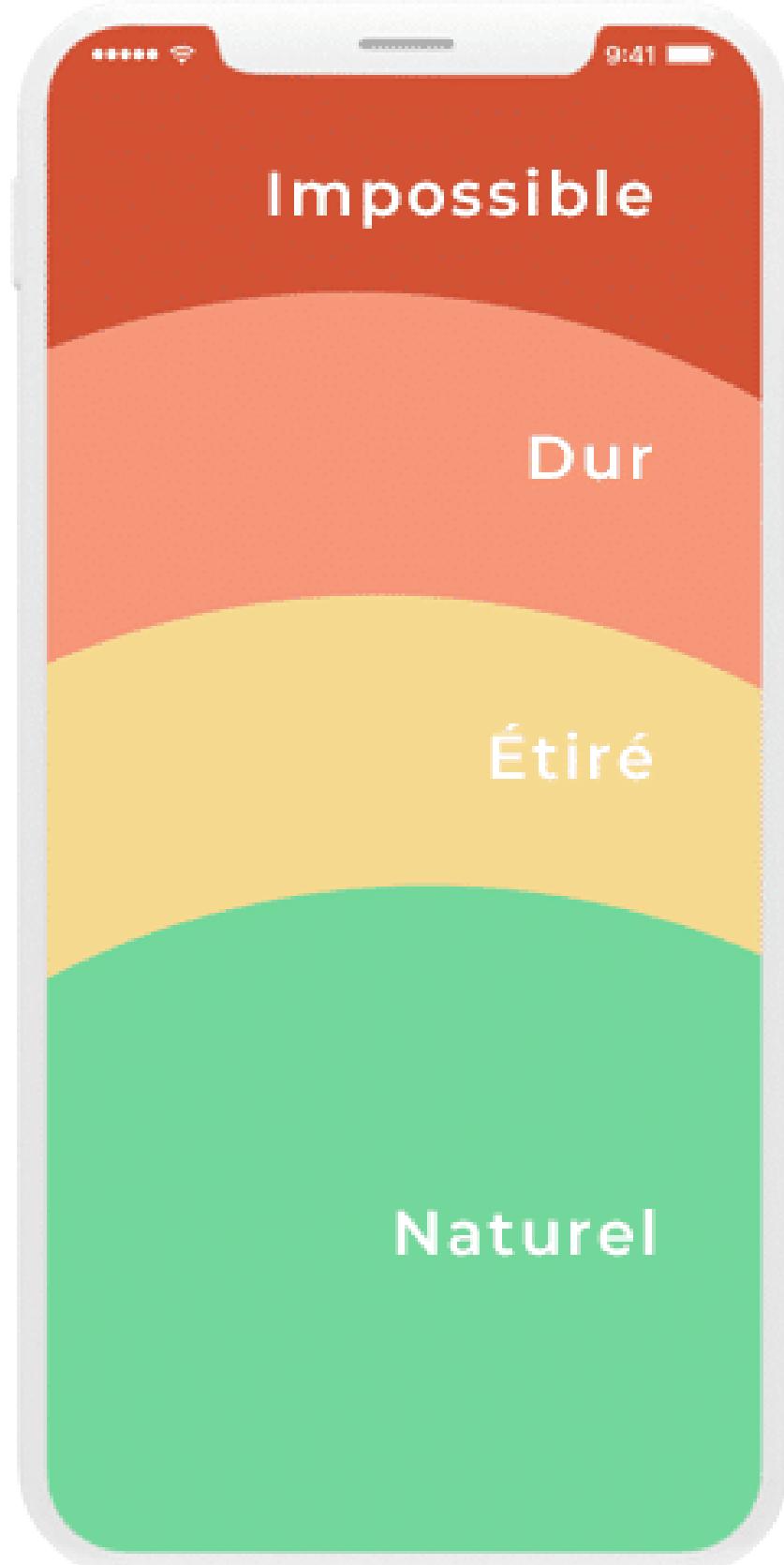


# La Tab Bar, une valeur sûre.

La Tab Bar a longtemps été délaissée alors qu'en 2007 son intégration in app était l'usage de base instauré par les Iphones de Apple.

Elle est revenue en force ces dernières années jusqu'à devenir la référence de navigation mobile.

L'utilisation du burger menu n'est pas prohibée si son utilisation est justifiée par le besoin d'afficher beaucoup de fonctionnalités.



# La Tab Bar, une valeur sûre.

Naviguer avec efficacité grâce à la appbar située à l'endroit le plus facilement atteignable.

C'est de l'ergonomie, placez autant que possible les éléments importants dans les zones les plus accessibles.

Cela renforce la qualité de l'expérience utilisateur.

# Créer la maquette finale

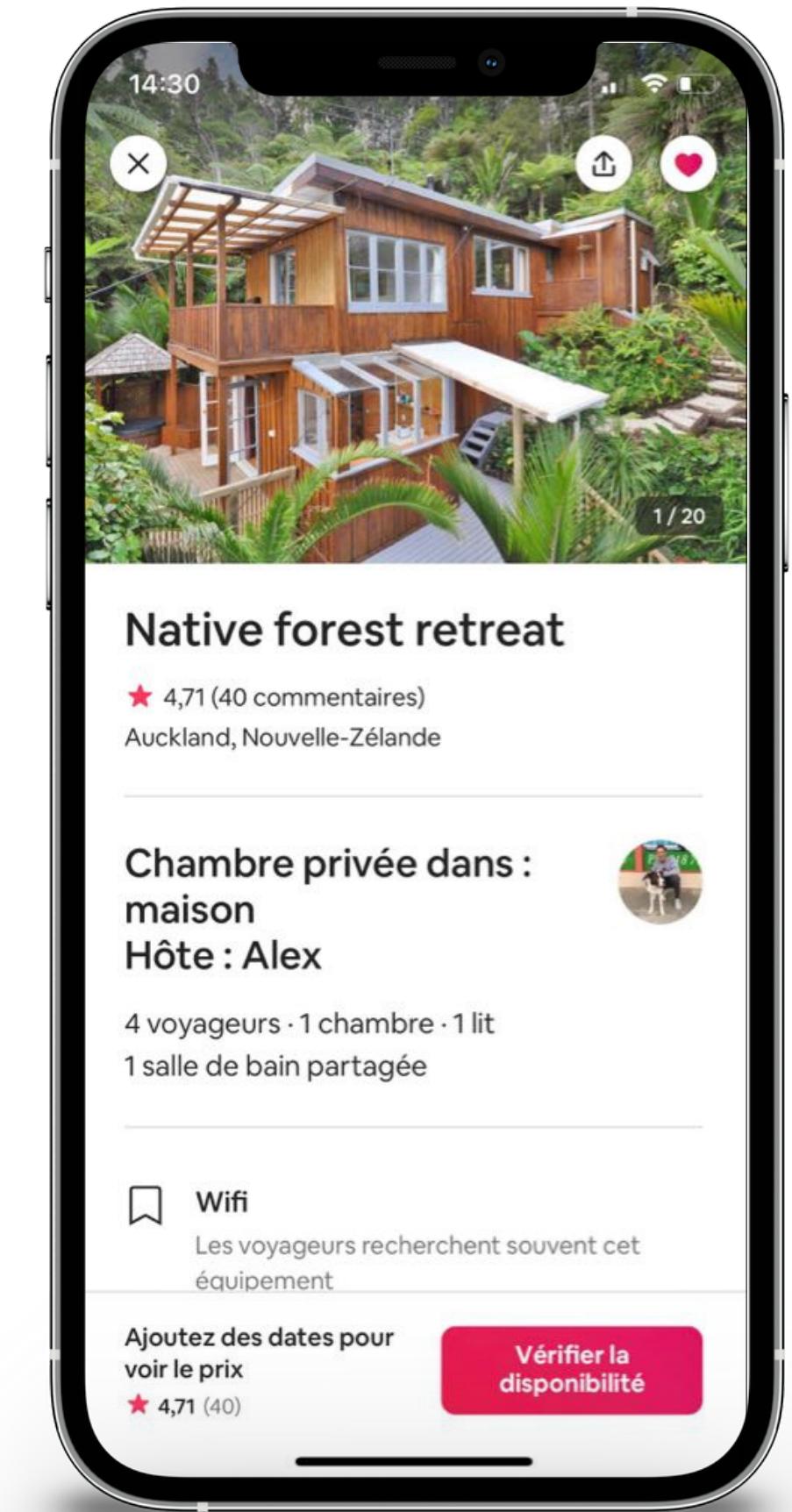
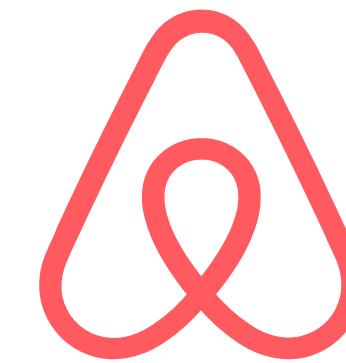
À partir de votre librairie et de  
votre maquette du PU  
concevait votre interface finale

# Les couleurs

N'utilisez la couleur principale que dans les éléments interactifs et cliquables.

Surtout pas dans les titres et les textes !

Cela rendra votre contenu beaucoup plus facile à assimiler pour l'utilisateur.

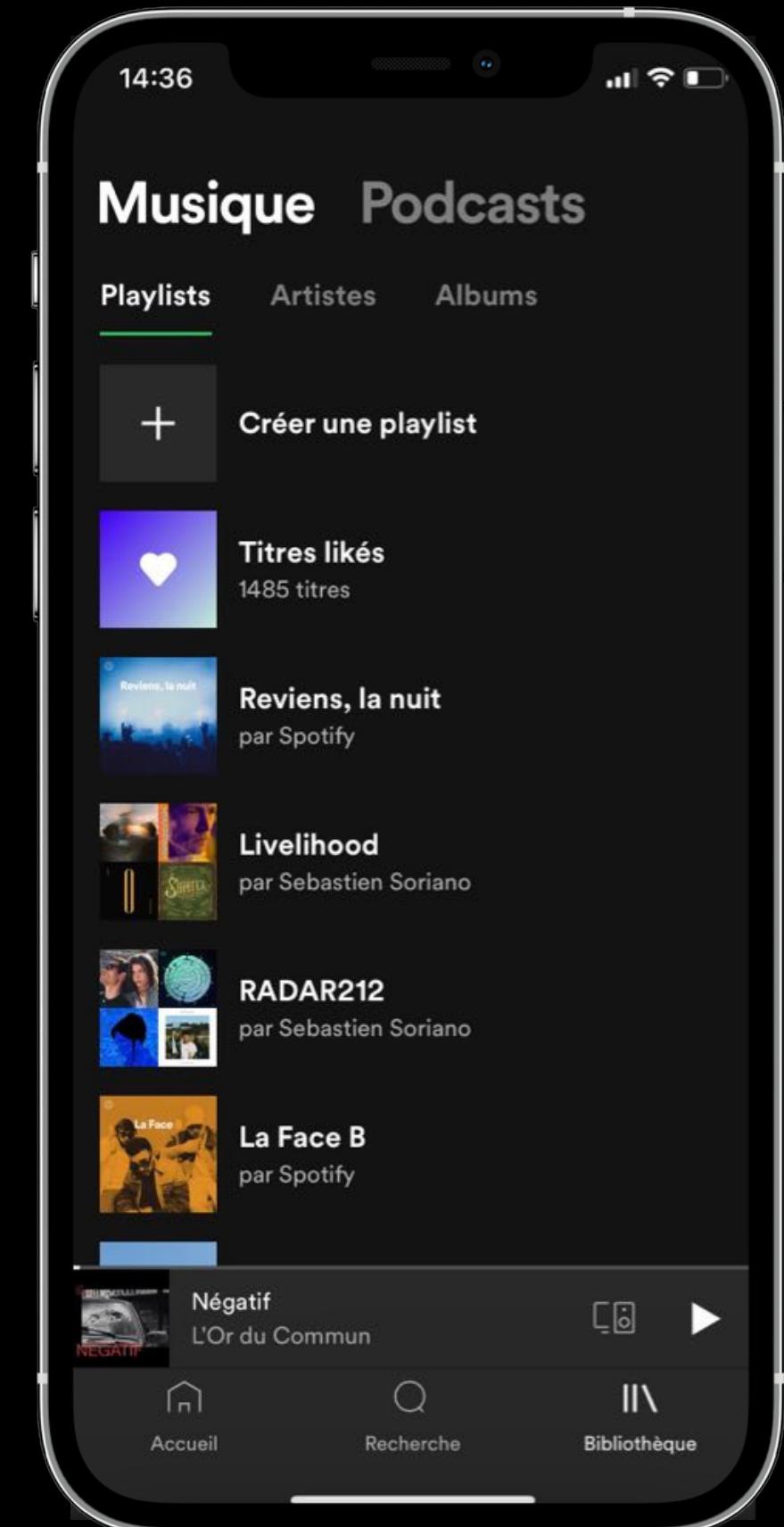


# Le blanc et le noir

Ne jamais utiliser #FFFFFF et #000000 !

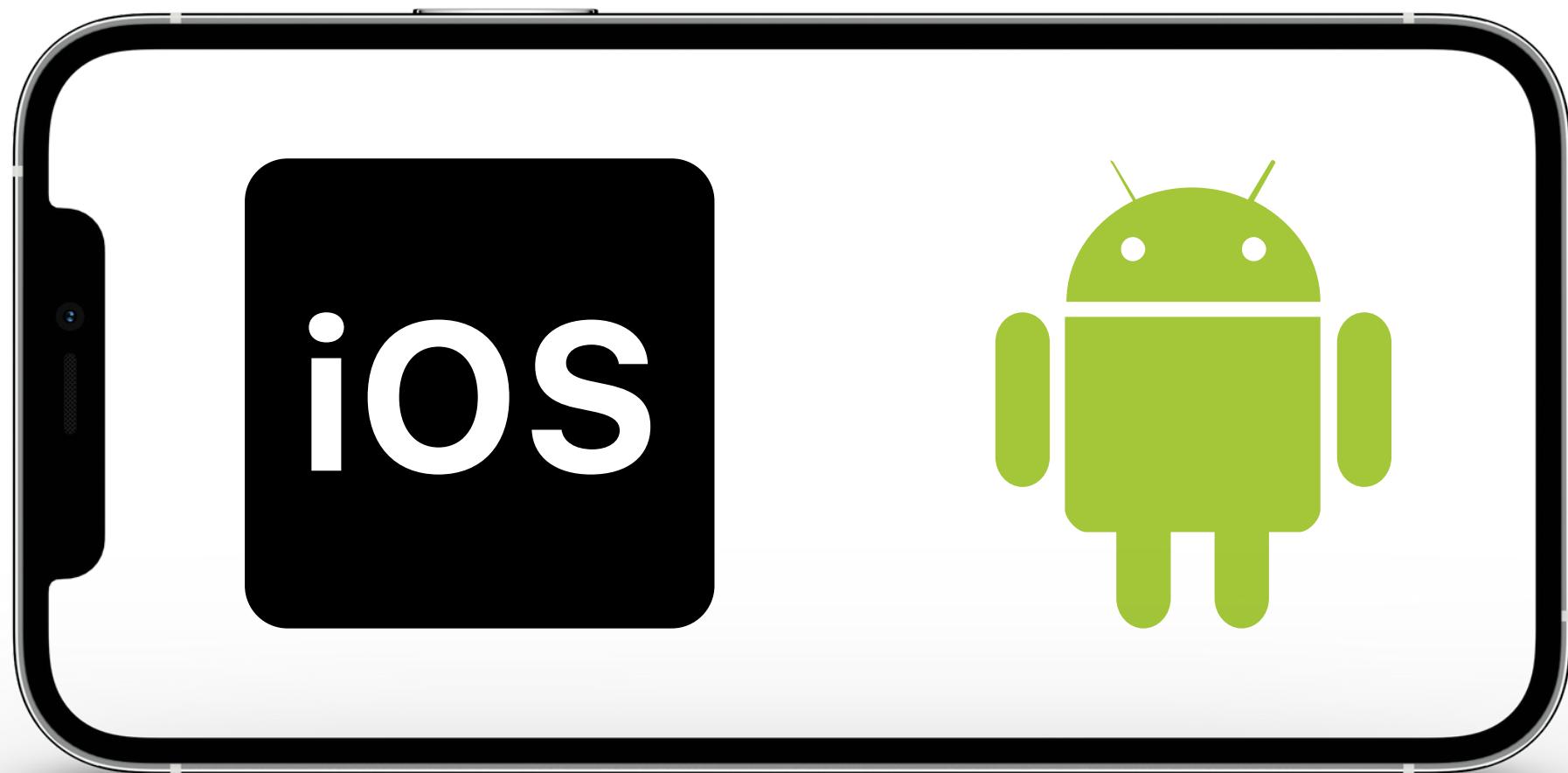
Spotify est le meilleur exemple, vous voyez la différence entre le background de la diapo et celui de l'app ?

Ce n'est pas du noir, cette technique donnera une finition premium à votre app non négligeable. L'astuce est de saturer légèrement le blanc et un peu plus le noir.



# IOS ou Android ?

Un OS différent mais pas seulement, c'est une notion très importante à prendre en compte dans la conception de votre interface.



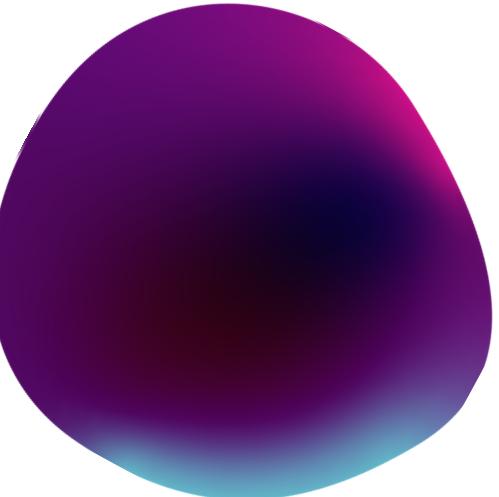
La navigation in-app est différente entre les deux OS comme l'iconographie.

Un développement sur les deux plateformes nécessitera deux maquettes.

# Adobe XD, le prototype

Maintenant que votre maquette est terminée il est temps de passer à la dernière étape. Le prototypage.

Pour cela nous allons vous montrer la voie à suivre et les différentes possibilités qui s'offrent à vous pour donner vie à votre maquette en l'animant.



# Les exports

**La maquette est terminée, votre Design system établi, le prototype et ces animations misent en place.**

**Il est donc temps de passer aux exports des composants de votre maquette pour commencer le développement.**

# Partagez votre travail

Pour terminer ce workshop il est temps de partager votre future application.

Présentez votre prototype !



Merci tout le monde !

Et bonne chance pour  
le développement de  
votre future app.