

TP = 60 % ==> 62,4 heures RT = 40% ==> 42,6 heures

EN se basant sur 63h

- Comprendre les interactions entre l'interface et l'utilisateur
  - **PARTIE 1 & PARTIE DEUX**
  - 15h57 heures (16h)
  -
- Définir les états et niveaux d'interactions dans des interfaces digitales
  - **PARTIE 3**
  - 18,9 heures heures (19)
  - N° de slide 39
- Transmettre des assets cohérents
  - **PARTIE 4**



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## TRAVAUX PRATIQUES – FILIÈRE DIGITAL DESIGN

### M108 – S'INITIER À LA CRÉATION ET À L'UTILISATION D'INTERACTIONS DIGITALES



63 heures



# SOMMAIRE

## S'INITIER À LA CRÉATION ET À L'UTILISATION D'INTERACTIONS DIGITALES

- 1. Reconnaître et différencier les interactions et leurs propriétés**  
Activité 1 : Identifier les 5 dimensions d'une interaction  
Activité 2 : Distinguer les animations, les interactions et les micro interactions
- 2. Initier une réflexion liée au design d'interactions.**  
Activité 1 : Réalisations de wireframes  
Activité 2 : prototypages d'interaction de navigation  
Activité 3 : Conception de micro interactions
- 3. Réaliser une animation interactive, via Lottie Files.**  
Activité 1 : Lotti files avec plug-in
- 4. Réaliser un prototype interactif**  
Activité 1 : Concevoir l'Ui de votre application  
Activité 2 : Réaliser un parcours de bout en bout interactif.



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## PARTIE 1

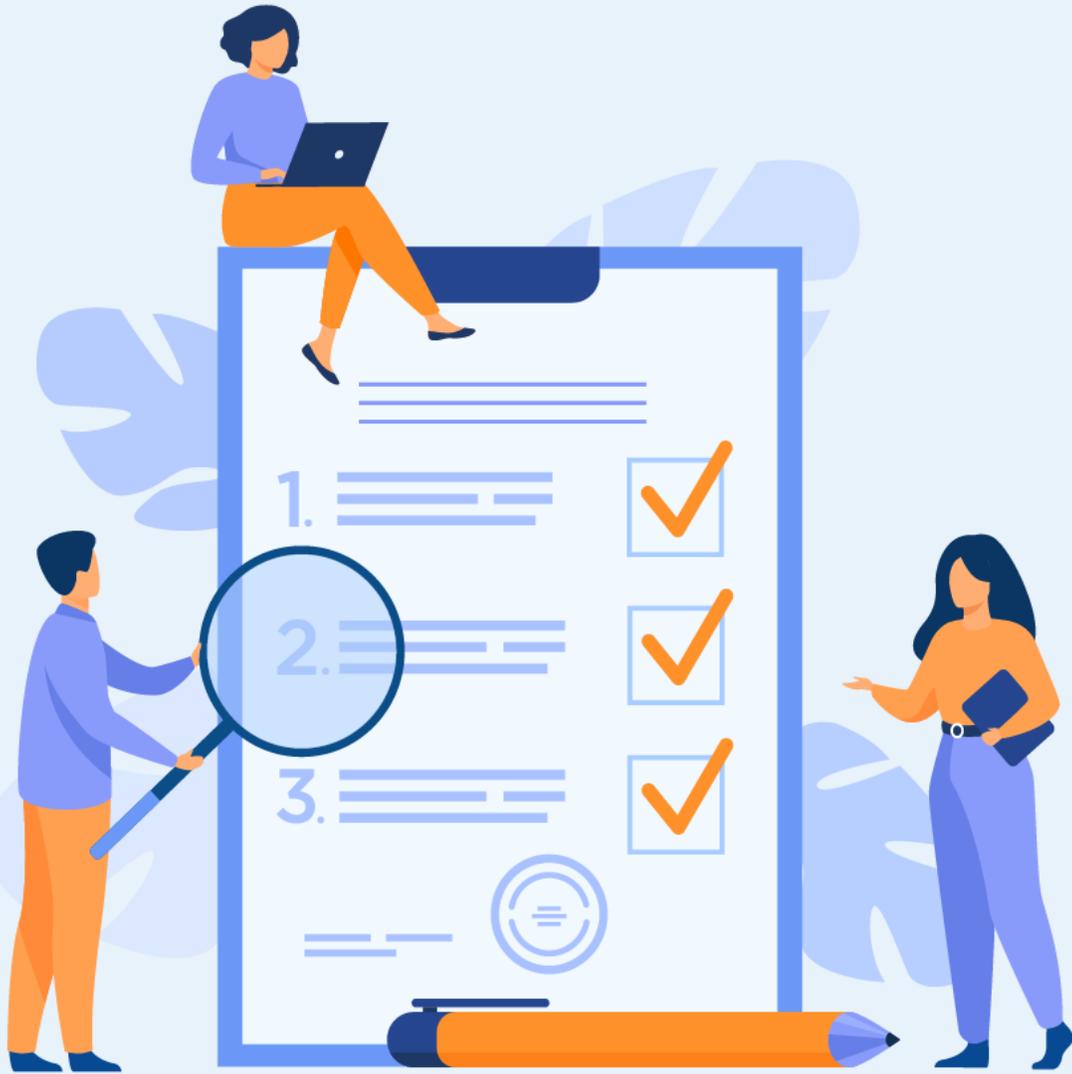
### Reconnaitre et différencier les interactions et leurs propriétés

Dans ce module, vous allez :

- Revoir les définitions importantes du cours et les appliquer dans des cas concrets.



**2 heures**



# ACTIVITÉ n° 1

## Identifier les 5 dimensions d'une interaction

### Compétences visées :

- Reconnaître les 5 dimensions d'une interaction.

### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se référer au cours
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



**1 heure**

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

- Lire et bien comprendre la question
- Essayer de trouver par vous-même une réponse à cette question et la noter
- Prendre connaissance des réponses proposées
- Pour chaque réponse : La comparer à votre réponse et cochez-la si elle est correcte

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel
- Support de résumé théorique accompagnant
- Stylo et feuille de papier

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Connaître le vocabulaire technique lié à la conception d'interface utilisateurs
  - Reconnaître les 5 dimensions d'une interaction sur une IHM
  - Réponses correctes pour au moins 70% des questions



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques



### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 1 :

Quelle est la bonne définition de l'acronyme I.H.M ?

1. internet Hybride multimédia
2. Interface Homme Machine
3. Interaction Homme Machine

Quelle est la définition de « interface » ?

1. Ensemble de boutons, éléments de navigation, éléments graphique d'interaction etc. présents sur un écrans.
2. Ensemble des actions permettant la communication entre un système numérique interactif et son utilisateur humain
3. Ensemble des dispositifs matériels et logiciels permettant à un utilisateur humain d'interagir avec un système numérique interactif

Quelle est la définition de « Interaction » ?

1. Ensemble des actions permettant la communication entre un système numérique interactif et son utilisateur humain
2. Ensemble des échanres entre un émetteur et un récepteur (Humain ou machine).
3. Ensemble des dispositifs matériels et logiciels permettant à un utilisateur humain d'interagir avec un système numérique interactif

# Activité 1 :

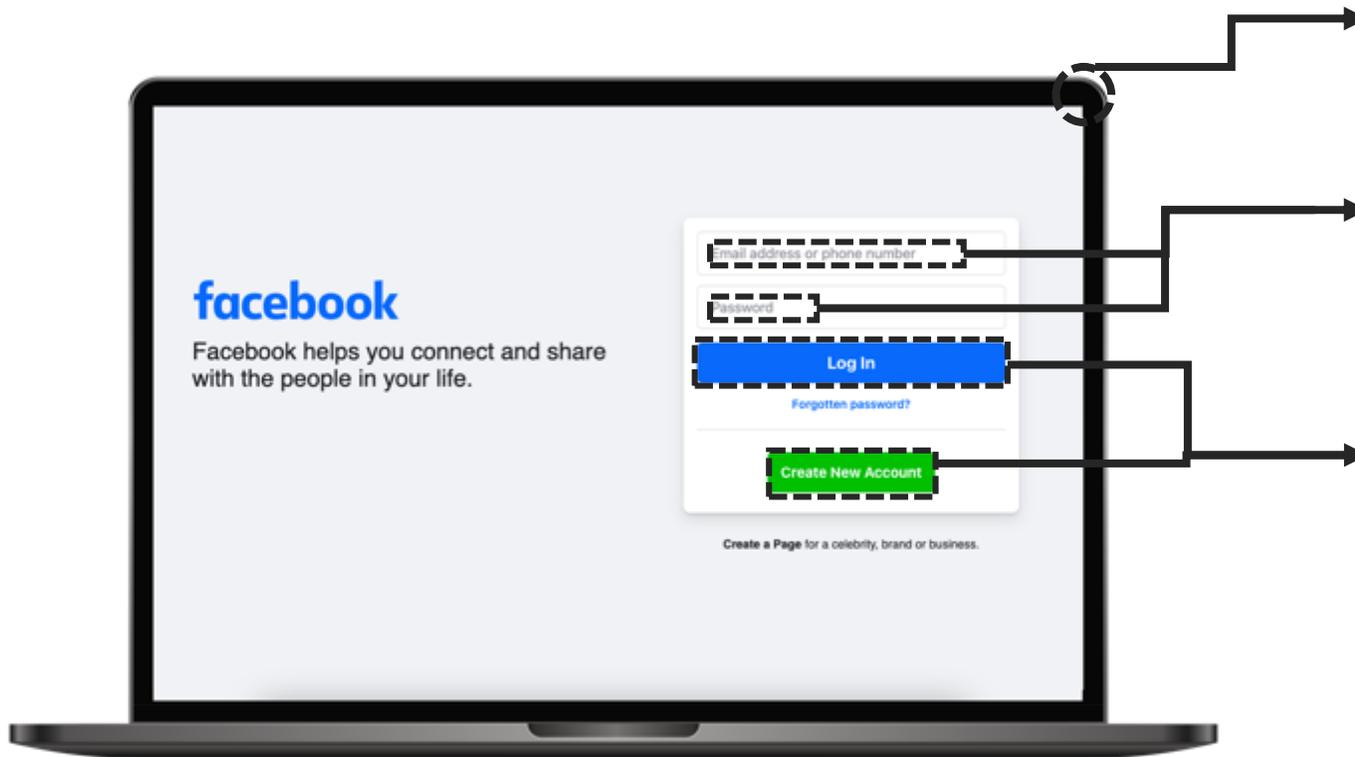
## Identifier différents éléments graphiques



### Identifier différents éléments graphiques

Exercice 2 :

Légender cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :



Les mots (1D)

Les représentations visuelles (2D)

Les objets/espaces physiques (3D)

Le temps (4D)

Le comportement (5D)

# Activité 1 :

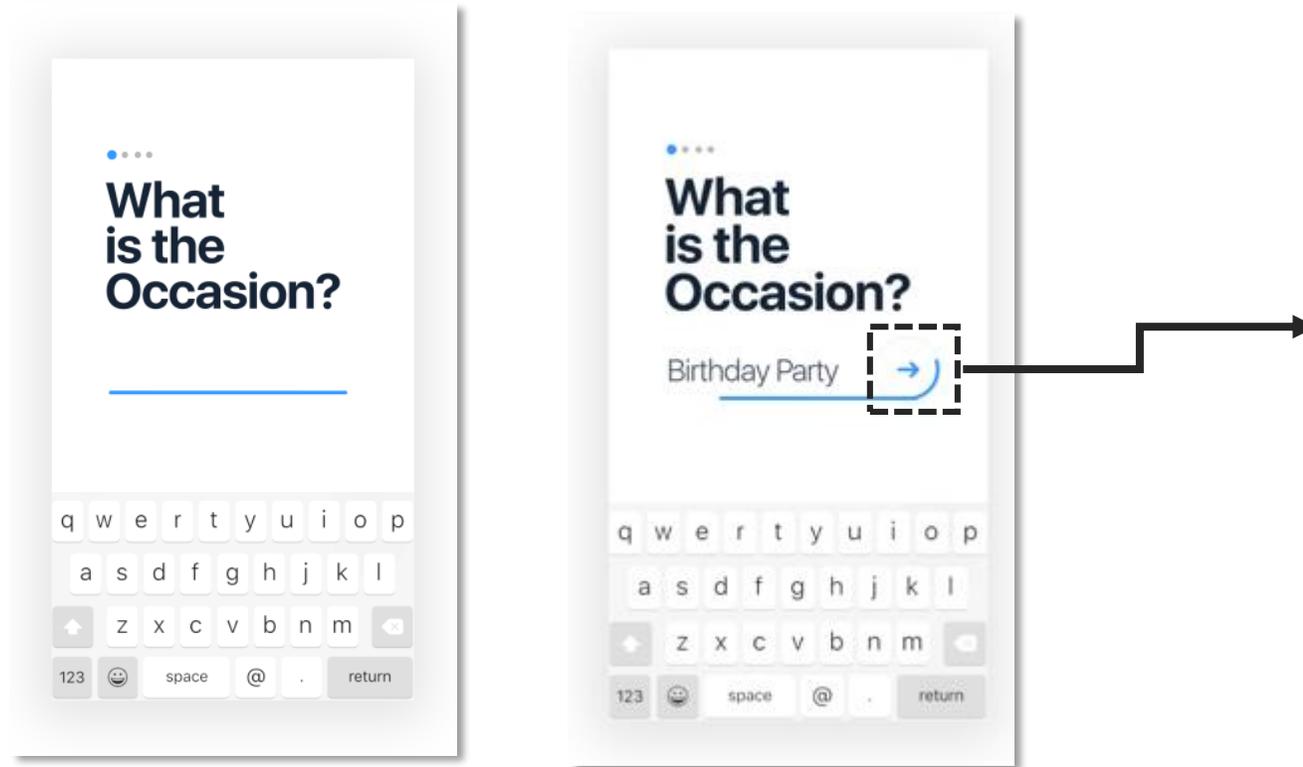
## Identifier différents éléments graphiques



### Identifier différents éléments graphiques

Exercice 2 :

Légender cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :



Les mots (1D)

Les représentations visuelles (2D)

Les objets/espaces physiques (3D)

Le temps (4D)

Le comportement (5D)

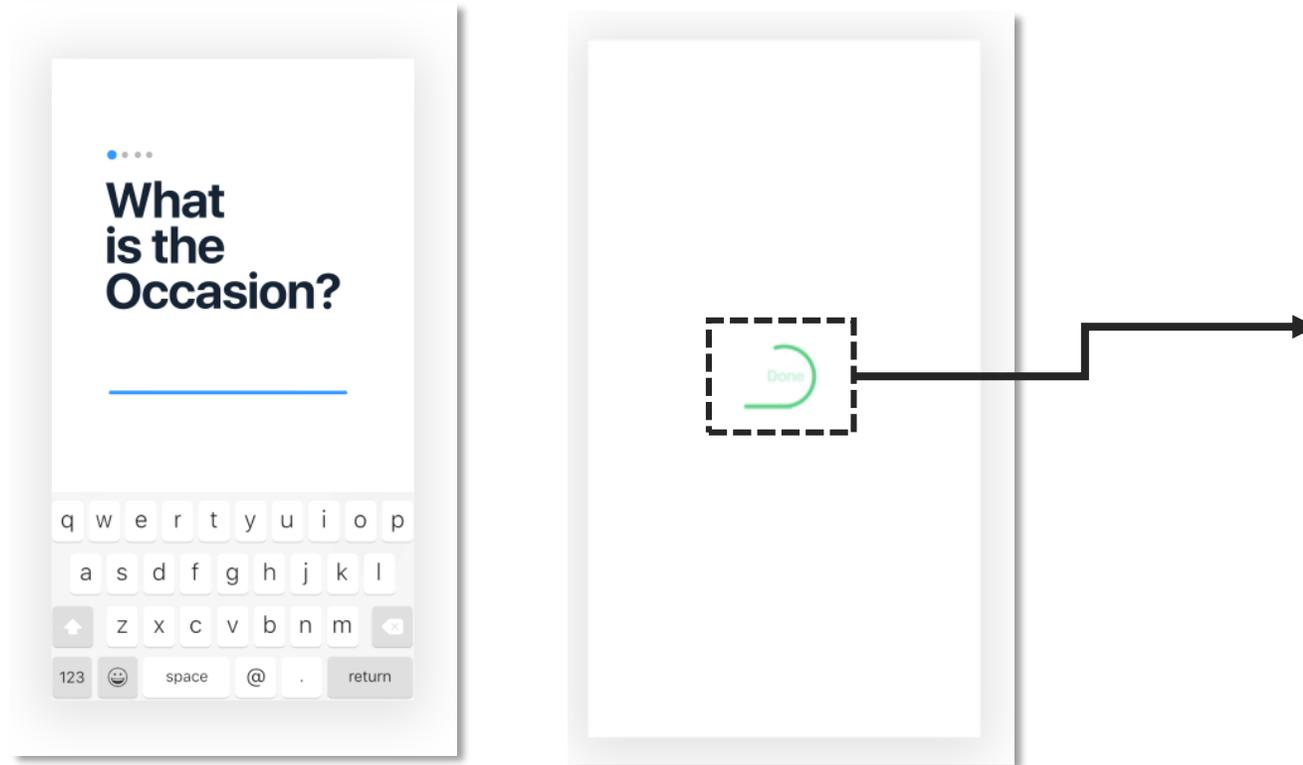
# Activité 1 :

## Identifier différents éléments graphiques

### Identifier différents éléments graphiques

Exercice 2 :

Légender cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :



Les mots (1D)

Les représentations visuelles (2D)

Les objets/espaces physiques (3D)

Le temps (4D)

Le comportement (5D)

## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques



### Correction

#### Exercice 1 :

Quelle est la bonne définition de l'acronyme I.H.M ?

1. internet Hybride multimédia
- 2. Interface Homme Machine**
3. Interaction Homme Machine

Quelle est la définition de « interface » ?

1. Ensemble de bouton, élément de navigation, éléments graphique d'interaction etc. présent sur un écrans.
2. Ensemble des actions permettant la communication entre un système numérique interactif et son utilisateur humain
- 3. Ensemble des dispositifs matériels et logiciels permettant à un utilisateur humain d'interagir avec un système numérique interactif**

Quelle est la définition de « Interaction » ?

- 1. Ensemble des actions permettant la communication entre un système numérique interactif et son utilisateur humain**
2. Ensemble des échancre entre un émetteur et un récepteur (Humain ou machine).
3. Ensemble des dispositifs matériels et logiciels permettant à un utilisateur humain d'interagir avec un système numérique interactif

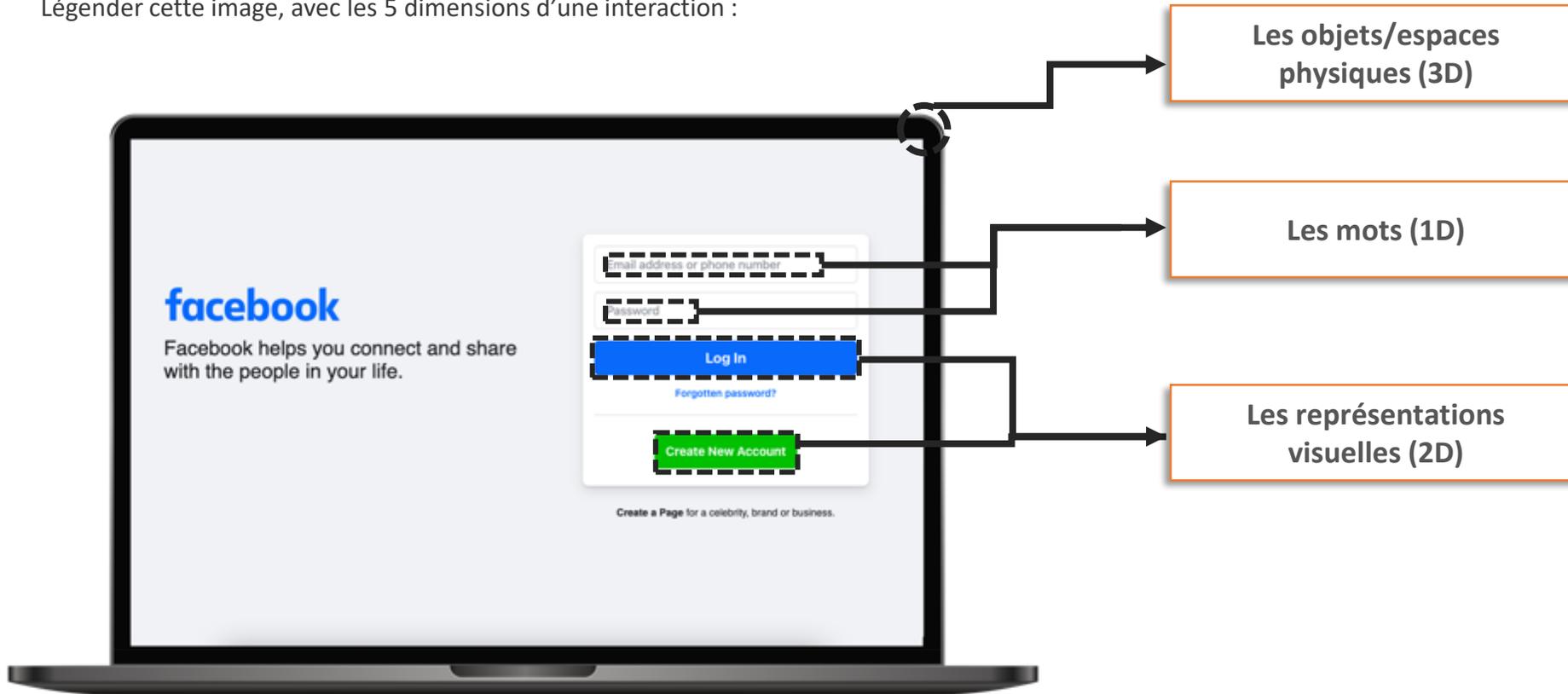
# Activité 1 :

## Identifier différents éléments graphiques

### Correction

Exercice 1 :

Légender cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Correction

#### Exercice 1 :

Légèder cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :



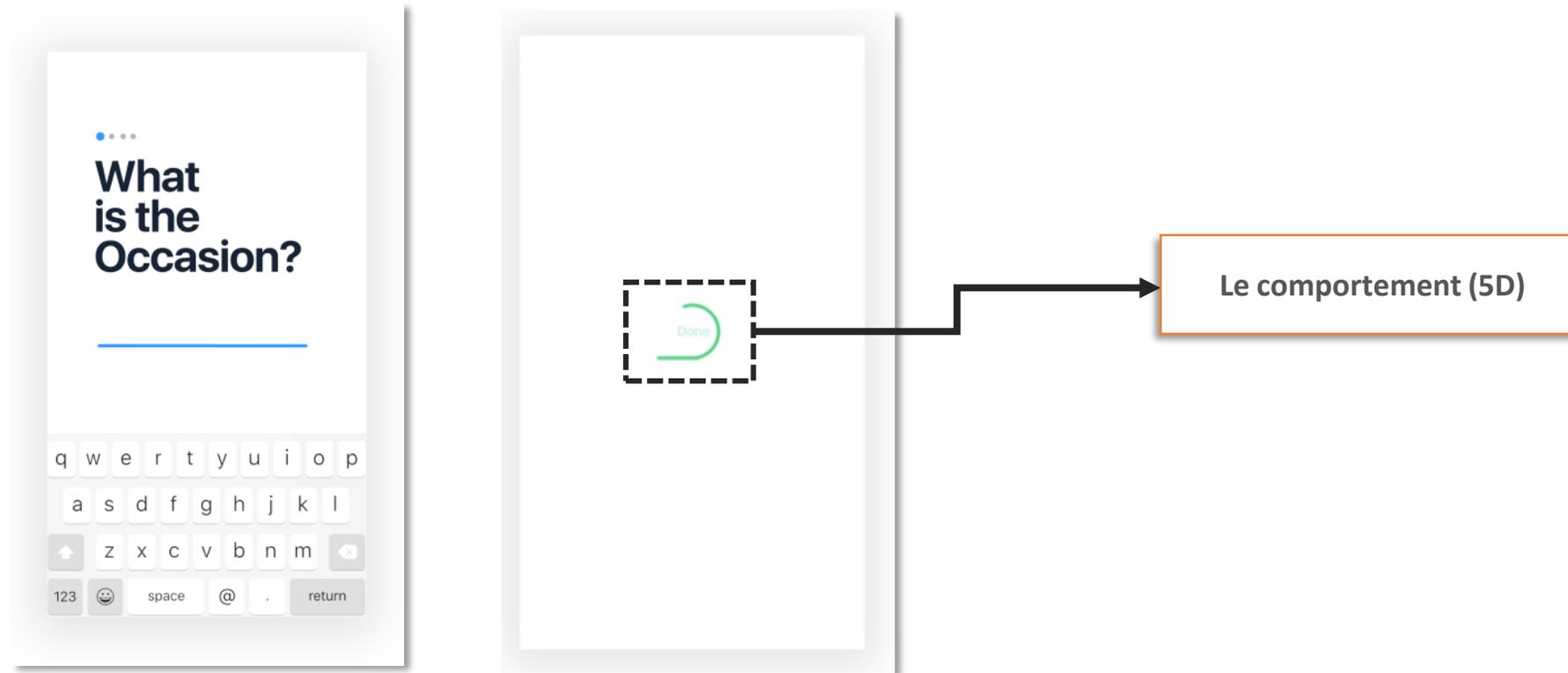
# Activité 1 :

## Identifier différents éléments graphiques

### Correction

#### Exercice 1 :

Légender cette image, avec les 5 dimensions d'une interaction :





## ACTIVITÉ n°2

### Distinguer les animation, les interactions et les micro interactions

#### Compétences visées :

- Différencier les animations, les interactions et les micro-interactions

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se référer au cours
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



1 heures

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

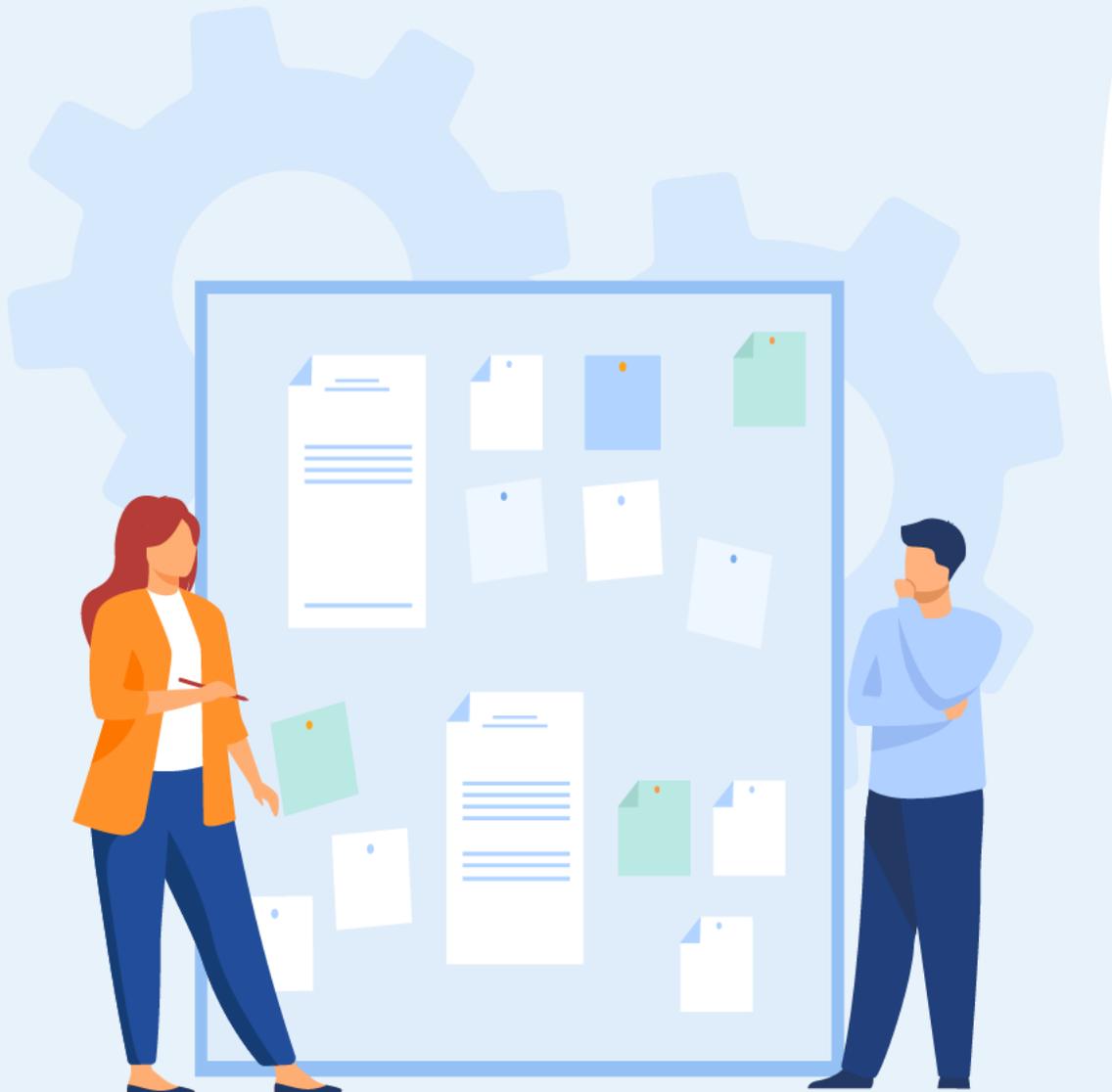
- Lire et bien comprendre la question
- Essayer de trouver par vous-même une réponse à cette question et la noter
- Prendre connaissance des réponses proposées
- Pour chaque réponse : La comparer à votre réponse et cochez-la si elle est correcte

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel
- Support de résumé théorique accompagnant
- Stylo et feuille de papier

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Différencier les animations, interactions et micro-interactions
- Réponses correctes pour au moins 70% des questions



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

Allan visualise une illustration sur son écran qui bouge en boucle, sans action de sa part.

#### A quoi correspond cette capture ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. Une micro-interaction



*Illustration qui bouge sur l'écran d'Allan*

## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

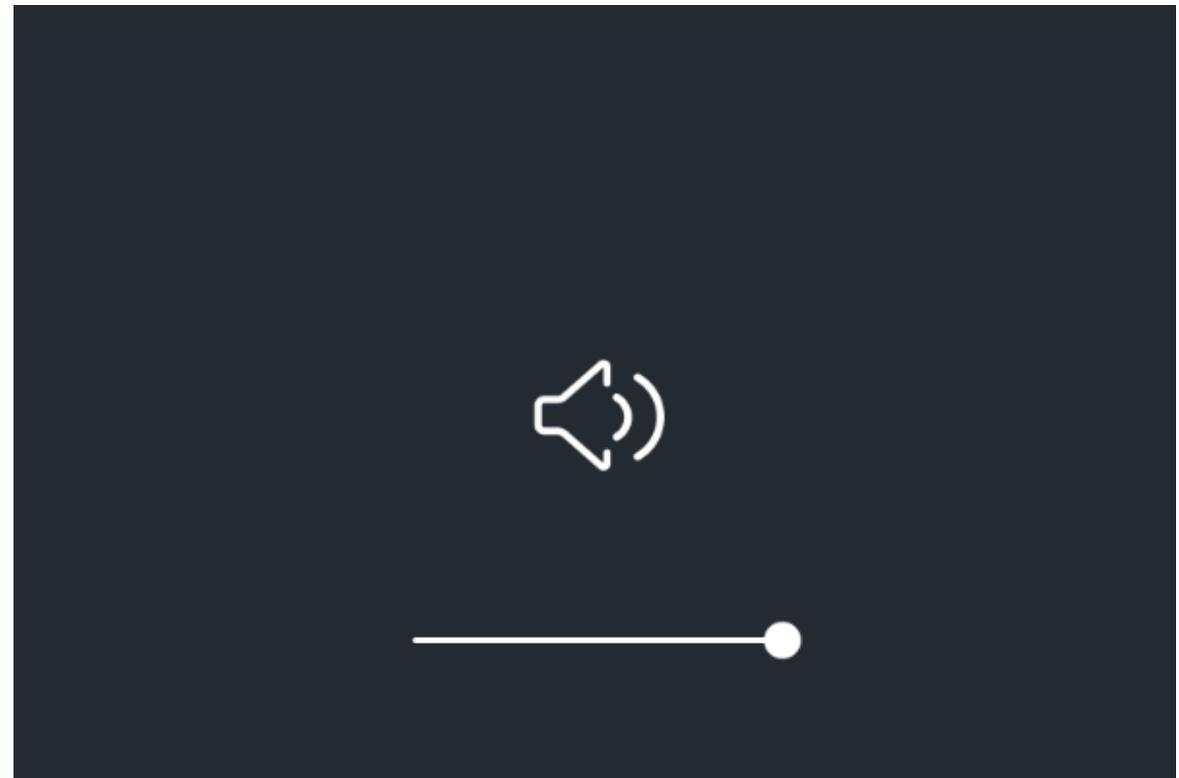
### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

Lorsque Allan coupe le son, l'icône change aussi.

Quel est la bonne définition de cette capture (*icône changeante*) ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. Une micro-interaction



*Illustration qui change sur l'écran quand Allan coupe le son*

## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques



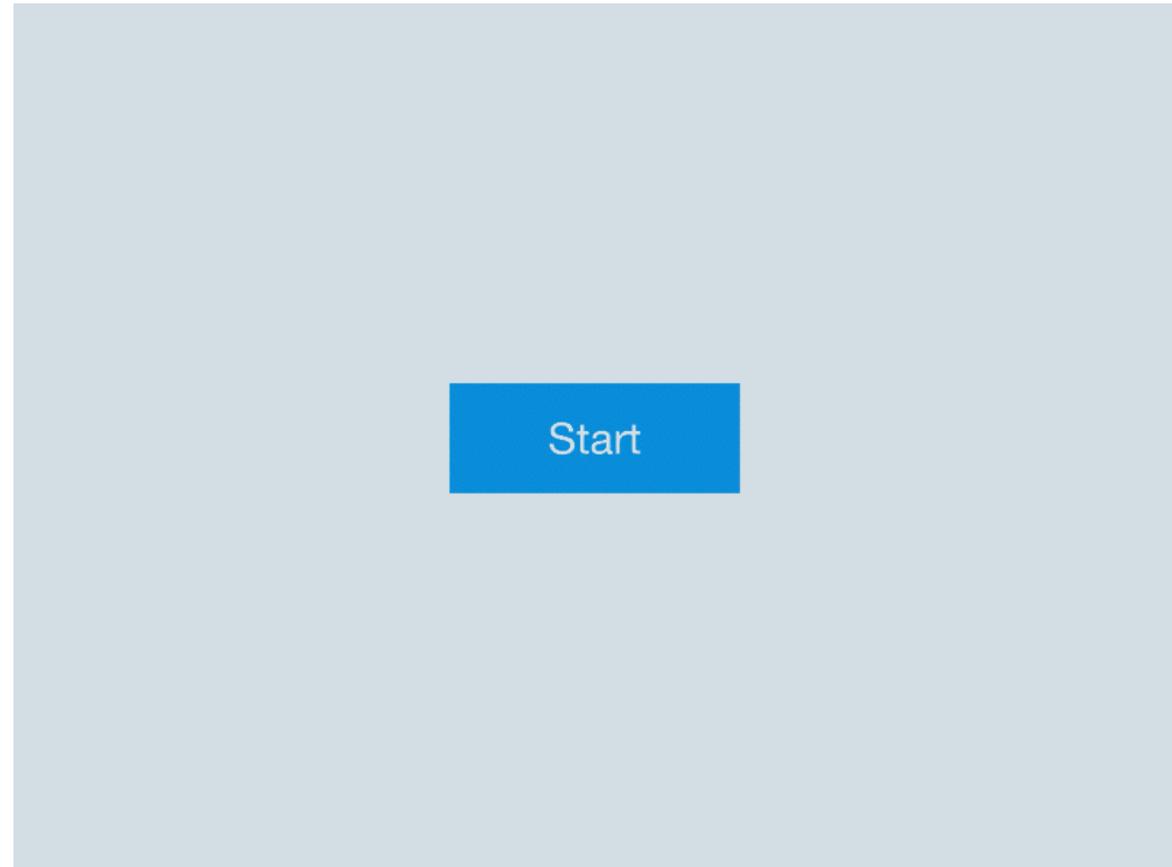
### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

Voici ce qui se produit lorsque Allan clique sur un bouton de la page de son site :

Quel est la bonne définition de capture ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. Une micro-interaction



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

Quand Allan fait défiler la page (scrolling), plusieurs évènements se produisent :

#### Comment définir l'effet du scrolling ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. Une micro-interaction

#### Comment définir la modification des icônes au scroll ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. Une micro-interaction



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Correction

#### Exercice 2 :

Allan visualise une illustration sur son écran qui bouge en boucle, sans action de sa part.

Quel est la bonne définition de capture ?

1. **Une animation**
2. Une interaction
3. Une micro-interaction

#### Explications :

**Une animation** car cette image s'anime sans interaction (direct ou indirect) de la part de l'utilisateur. Elle est simplement illustrative et vit par elle-même.



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

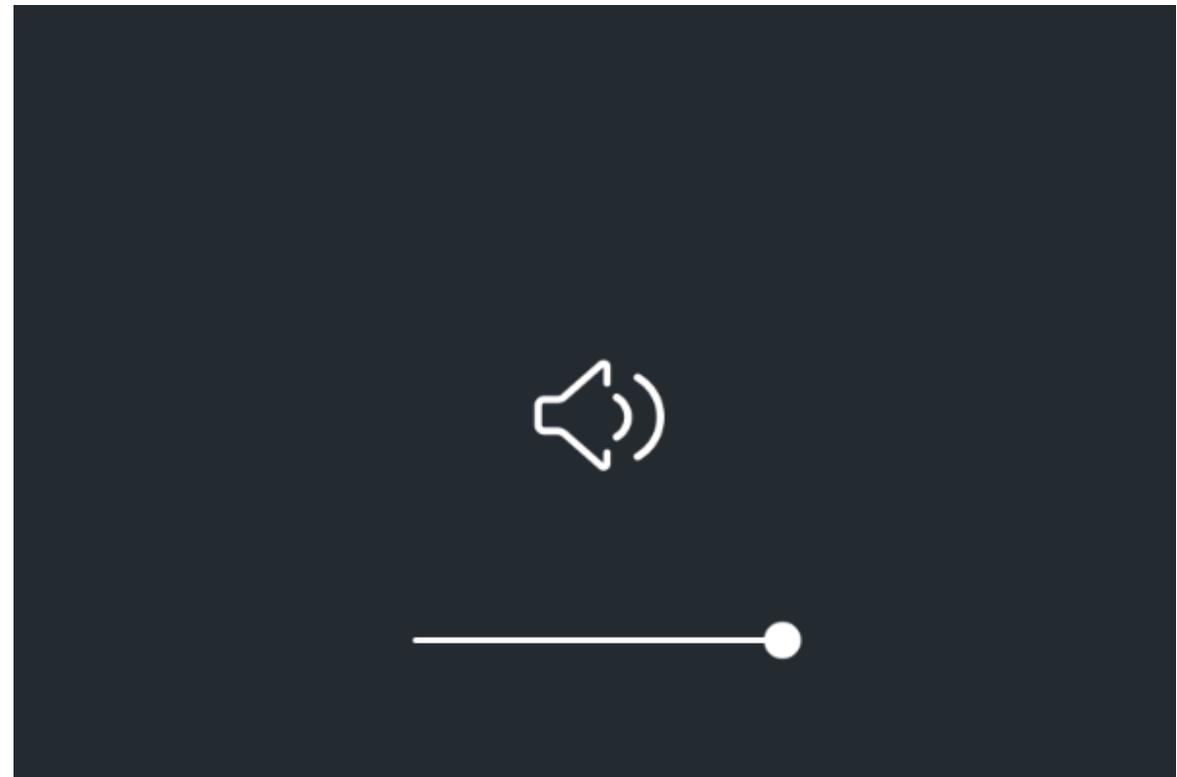
Lorsque Allan coupe le son, l'icône change aussi.

Quel est la bonne définition de cette capture (*icône changeante*) ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. **Une micro-interaction**

#### Explications :

**Une micro interaction**, car elle se produit lors d'une interaction. Elle est la traduction visuelle de ce que fait l'utilisateur (ici baisser le son)



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques



### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

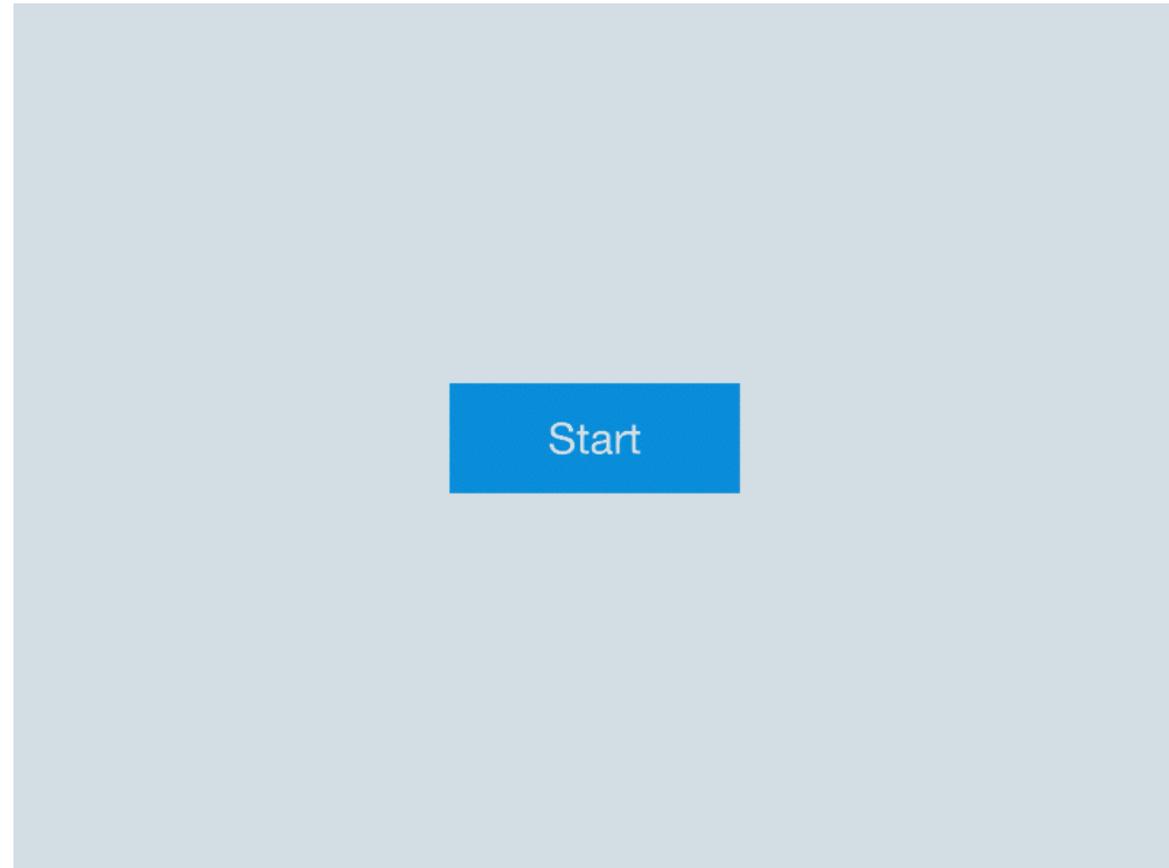
Voici ce qui se produit lorsque Allan clique sur un bouton de la page de son site :

Quel est la bonne définition de capture ?

1. Une animation
2. **Une interaction**
3. Une micro-interaction

Explications :

**Une interaction** car elle se produit au moment où l'utilisateur agit avec sa souris.



## Activité 1 : Identifier différents éléments graphiques

### Identifier différents éléments graphiques

#### Exercice 2 :

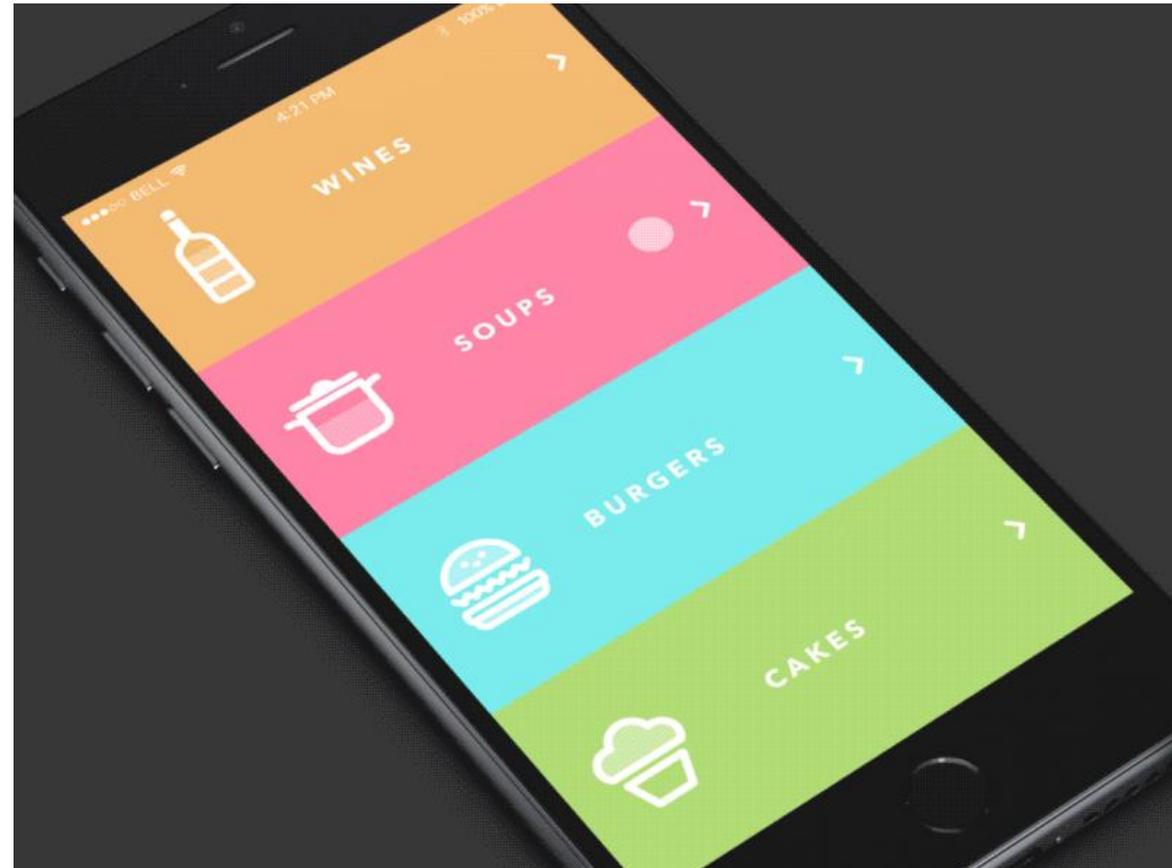
Quand Allan fait défiler la page (scrolling), plusieurs évènements se produisent :

#### Comment définir l'effet du scrolling ?

1. Une animation
2. **Une interaction**
3. Une micro-interaction

#### Comment définir la modification des icônes au scrolling ?

1. Une animation
2. Une interaction
3. **Une micro-interaction**





## PARTIE 2

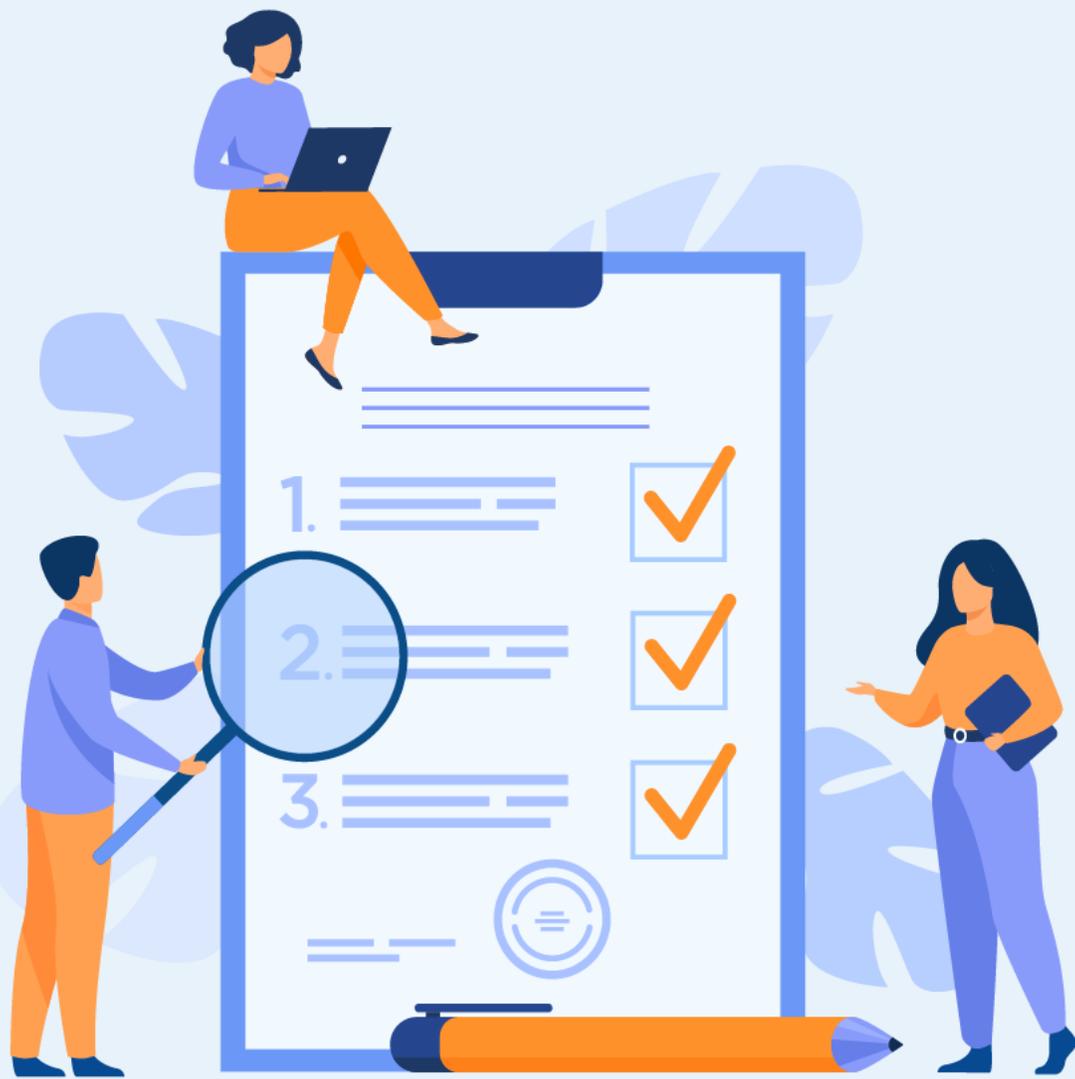
### Initier une réflexion liée au design d'interactions.

Dans ce module, vous allez :

- Apprendre à réfléchir à une problématique de design de produit.
- Réaliser des wireframes spécifiques et les utiliser comme outils de design
- Créer un parcours interactif
- Concevoir des micro-interactions



14 heures



## ACTIVITÉ n°1

### Réalisations de wireframes spécifier

#### Compétences visées :

- Comprendre un user flow
- Concevoir des wireframes
- Réfléchir et justifier ses choix de design d'interaction.

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé
- Se référer au cours
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



6 heures

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

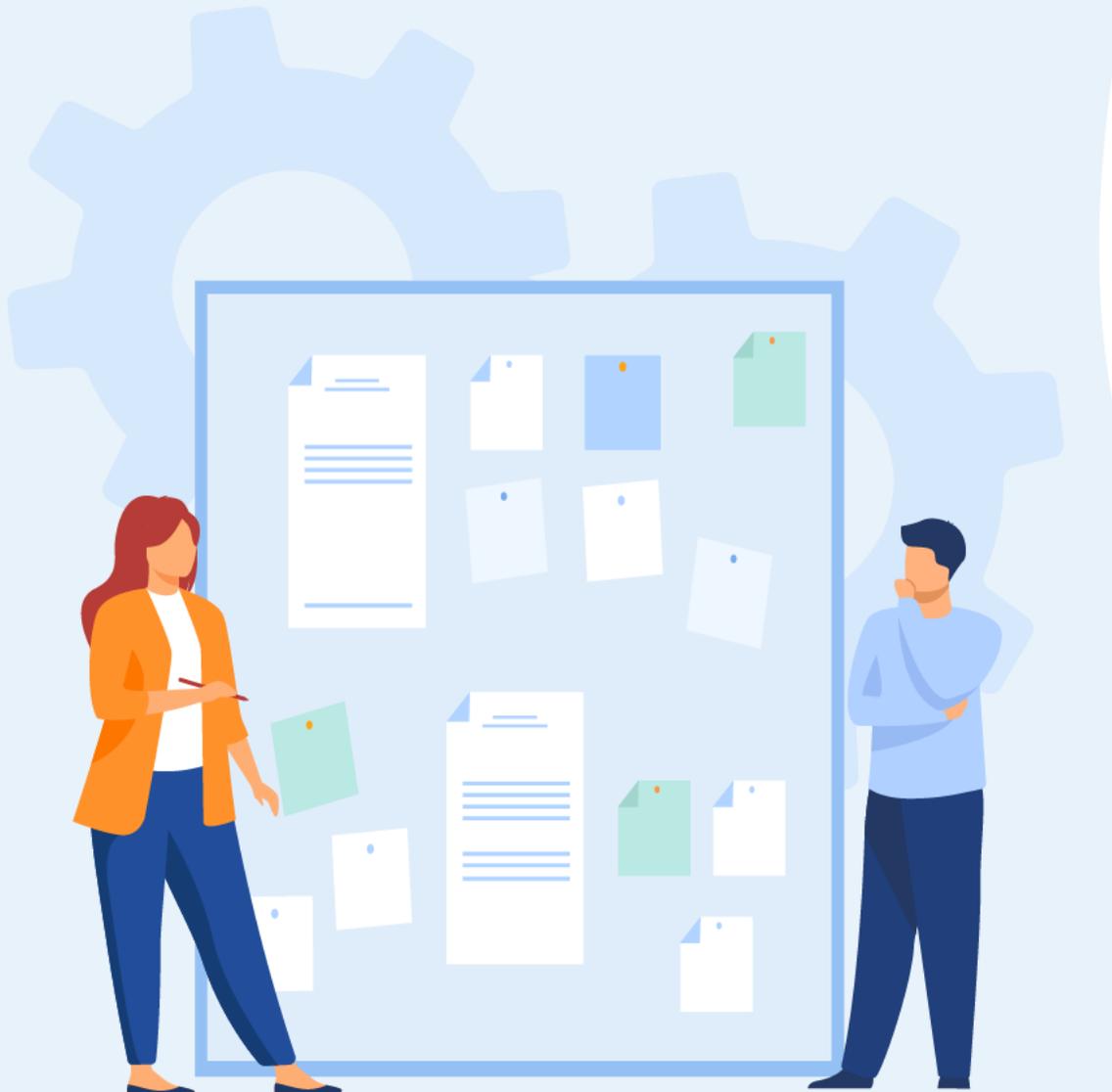
- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes cités pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Utilisation d'un logiciel de conception (Adobe XD)
- Connexion Internet

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Comprendre l'utilité d'un user flow
  - Concevoir des wireframes
  - Justifier ses choix de design d'interaction.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Réalisations de wireframes spécifier

#### Exercice 1 :

Votre collègue Yassine, UX designer dans votre équipe vient vous parler d'un nouveau projet : une application mobile de prise de rendez-vous médicaux.

Il a déjà commencé à réfléchir au proto-persona et à l'user flow de l'application sur iPhone 13 (428x926).

Il vous demande de l'aide pour réaliser les wireframes à partir de ces documents.

En tant que XD designer, Yassine attend des wireframes.

Pour réaliser ce TP, nous allons procéder par étape :

1. Comprendre le proto-personae
2. Comprendre l'user-flow de Yassine
3. En déduire les écrans à réaliser en wireframes
4. Concevoir les wireframes
5. Documenter les wireframes en termes xD.



# Activité 1 :

## Distinguer des identités visuelles différentes



### Réalisations de wireframes

#### Exercice 1 :

Voici le proto-persona et l’user flow réalisés par Yassine.

Cette activité peut se faire sur papier ou directement sur ordinateur via Miro ou Adobe XD.

#### PHASE D’ANALYSE ET DE RECHERCHE :

Pour mieux utiliser et comprendre le persona,, répondre aux questions suivantes :

- Quels sont les objectifs définis dans le persona ?
- A quel niveau d’expertise numérique est-elle ?
- Quel sont ces pain point ?
- Quelles sont les étapes du parcours qui sont les plus difficiles pour le persona ?

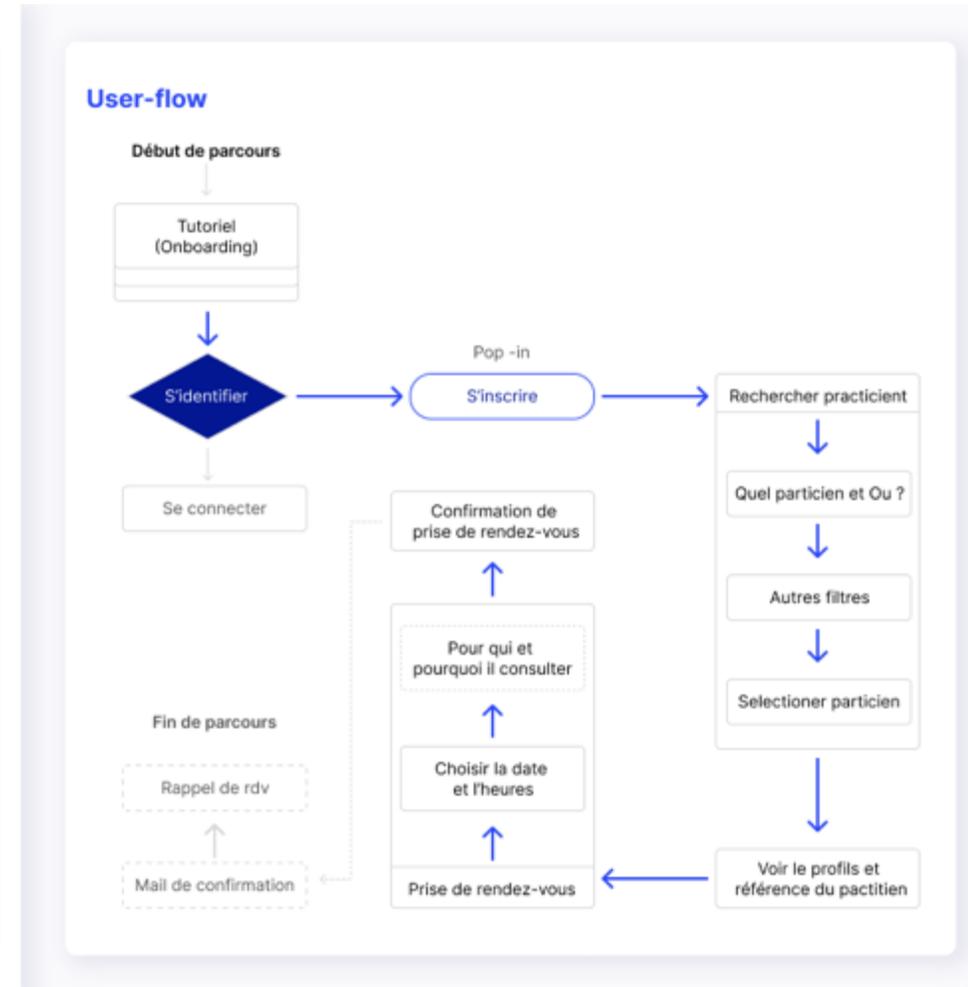
Pour toutes les réponses à ces questions, questionnez l’ensemble de réponses avec cette question :

→ Quelles sont les conséquence au niveau du design d’interaction ?

**Justine**  
Age : 32 ans  
Métier : Institutrice  
Situation : Mariée, 2 enfants  
Profil : Usage basique de son téléphone et de son ordinateur.

**Objectif :**  
En tant que mère de famille, elle souhaite prendre rendez-vous rapidement pour elle ou ses enfants. Elle voudrait être rassurée sur les compétences du praticien auprès duquel elle prend rendez-vous.

**Etape de parcours :**  
Tutoriel // Inscription // Recherche praticien // Fiche praticien // parcours de prise de rendez-vous // Confirmation de rendez-vous



# Activité 1 :

## Distinguer des identités visuelles différentes



### Réalisations de wireframes spécifier

#### Exercice 1 :

Pour mieux utiliser et comprendre l' user flow ,

1. Identifier le début/le point d'entrée
2. Identifier les différents éléments de ce User flow
3. Identifier les grandes étapes du parcours :
  - Onboarding
  - Inscription
  - Recherche
  - Prise de rendez-vous
  - Confirmation de rdv
- Identifier le nombre d'écrans nécessaires à chaque étape.



**Justine**

Age : 32 ans  
Métier : Institutrice  
Situation : Mariée, 2 enfants  
Profil : Usage basique de son téléphone et de son ordinateur.

#### Objectif :

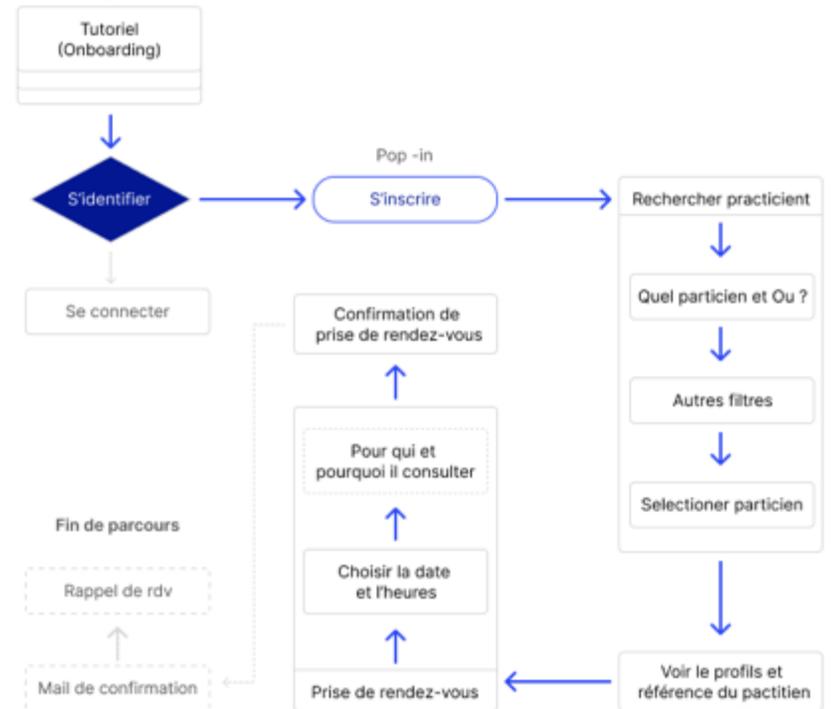
En tant que mère de famille, elle souhaite prendre **rendez-vous rapidement pour elle ou ses enfants**. Elle voudrait être rassurée sur les compétences du praticien auprès duquel elle prend rendez-vous.

#### Etape de parcours :

Tutoriel // Inscription // Recherche praticien // Fiche praticien // parcours de prise de rendez-vous // Confirmation de rendez-vous

### User-flow

Début de parcours





## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



## Réalisations de wireframes spécifier

### Exercice 1 :

Une fois vos recherche et analyse finaliser, vous allez pouvoir passer a la phase de conception des wireframes.

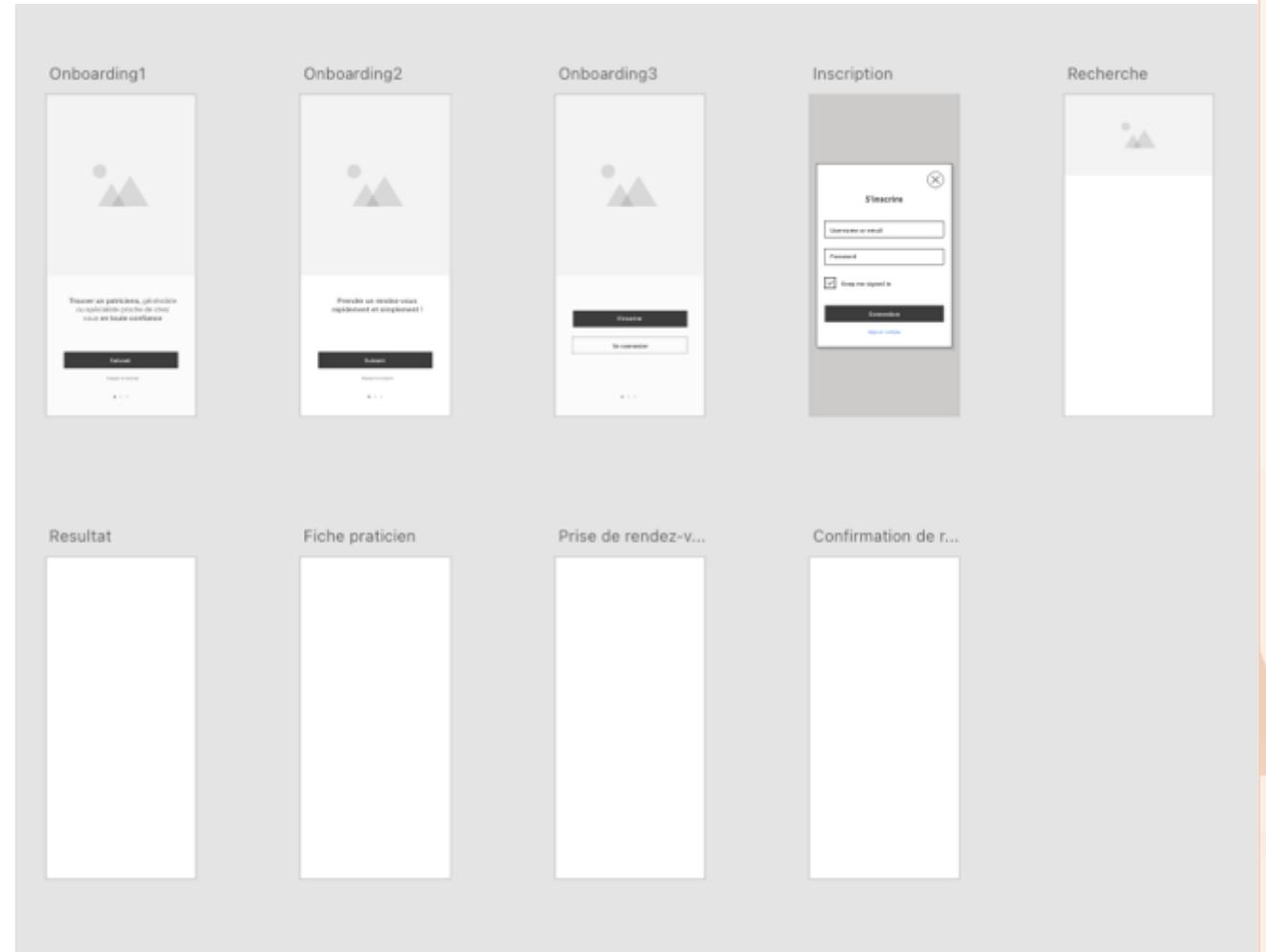
### PHASE DE CONCEPTION :

Une fois les étapes du parcours bien étudiés, et le nombres d'écrans évalués. Yassine souhaite concevoir un parcours sur **IPhone 13 (428x926)**.

1. Dans un premier temps créer seulement les espaces de travail dont vous avez besoin. Regroupez-les ensuite, puis renommez ces espaces en fonction de leur utilité/nom
2. Une fois l'ensemble des écrans élaboré, vous pouvez commencer a les concevoir en mode fil de fer.

*Vous pouvez a la fois construire les éléments vous-même via les outils de dessin ou vous aider d'outils tel que des plugisn XD ou des UI kit disponible en ligne.*

*Cette étape est **PRIMORDIALE** pour un produit, alors prenez votre temps pour réfléchir a l'ensemble des éléments qui doivent être présents sur le parcours.*



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Réalisations de wireframes spécifier

#### Exercice 1 :

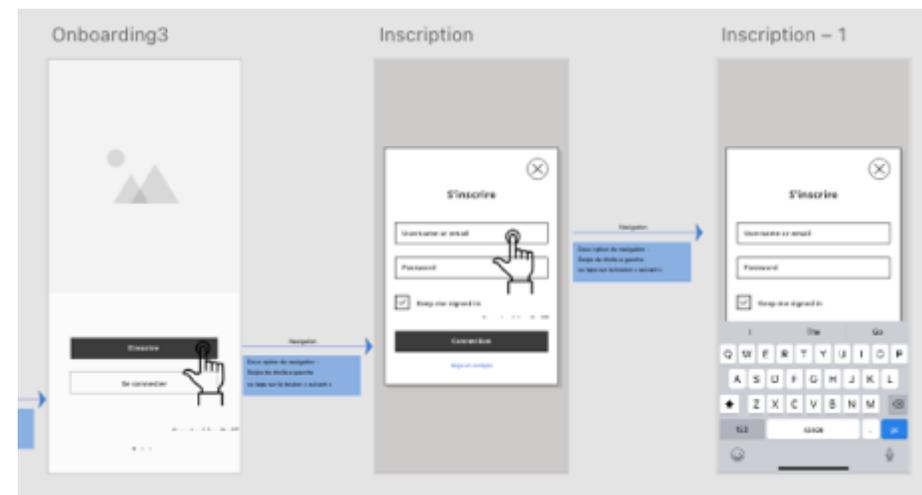
Une fois l'ensemble de vos écrans réaliser en wireframes, vous allez passer a la phase de spécification.

Pour ce faire, documenter l'ensemble de la navigation et des interaction. **Comme vue dans le cours cette documentation doit ce faire grâce a une flèche, une annotation et une icone d'interaction.** Le but étant ici d'explicité l'ensemble des interactions que propose un écrans et leurs aboutissement.

#### Remarque :

Vous trouverez des librairie d'icônes de grandes qualité et libres de droit en ligne. Notamment sur le site : <https://thenounproject.com/> utilisant le mot clés « gesture ».

Encore une fois, prenez votre temps de bien tout documenter, cela sera bénéfique pour les étapes suivantes.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Auto évaluation

#### Exercice 1 :

Afin d'évaluer votre proposition je vous laisse répondre à ces questions :

- L'ensemble de vos insights retirés de votre analyse du persona et de l'user-flow ont été pris en compte ? **OUI / NON** et si non, pourquoi ?
- Votre utilisateur arrive à son but ? (comprend votre app, s'inscrit, trouve un médecin, prend rendez-vous) : **OUI / NON**
- L'ensemble des interactions de mon parcours est documenté et compréhensible par tous ? **OUI / NON**
- Votre parcours est cohérent (bouton principale et secondaire identique sur l'ensemble du parcours, input ressemble à un input etc.) : **OUI / NON**
- La majorité des écrans prend en compte la zone de pouce ? **OUI / NON**

Si vous avez répondu **au moins un NON** aux 4 dernières questions : Retravailler votre livrable.

#### Livrable attendu :

- User-flow et persona annotés
- Fichier Adobe XD des wireframes, finalisés et documentés.



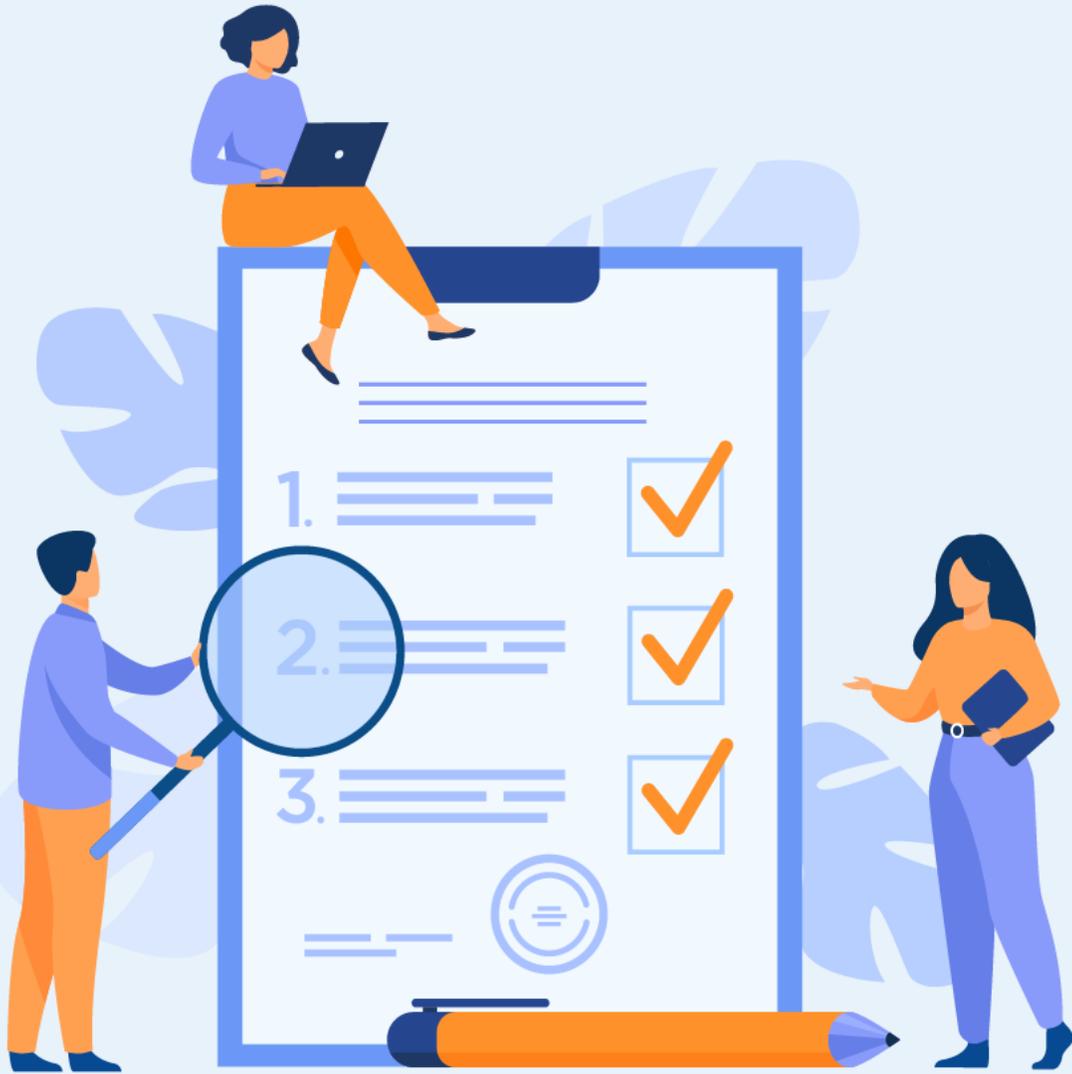
## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



#### Critères d'évaluation pour le formateurs

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Prise en compte de l'UX</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Le parcours correspond à l'user-flow donner (étapes et cheminement)</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'étudiant à trouver des axes de réflexions via le persona</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>La zone de pouce a été prise en compte dans la réflexion de conception</li></ul>			
<b>Réalisation des wireframes</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les écrans sont designer en mode fil de fer et dans les bonnes dimensions</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les éléments interactif suivent les modèle mentaux du design interactif (bouton, input, card etc. ) sont reconnaissables</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'ensemble des interactions ont été documenter (flèche, annotation et icones)</li></ul>			



## ACTIVITÉ n°2

### prototypages d'interaction de navigation

#### Compétences visées :

- Concevoir des micro-interaction sur Adobe XD
- Swipe et effet de skeleton
- Produire un parcours de wireframes interactif de bout en bout

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se référer au cours
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



4 heures

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes citées pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !
- Ne pas hésiter à tester ces idées en termes d'animation et d'interaction.

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Adobe XD

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
- Concevoir des micro-interactions sur Adobe XD
- Produire un parcours de wireframes interactif de bout en bout



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Réalisations de wireframes spécifier

#### Exercice 1 :

Yassine est très satisfaite de vos wireframes documentés **Il souhaiterait maintenant avoir un prototype interactif afin de présenter le projet à des développeurs et à l'équipe de décideur.**

Pour cela nous allons dupliquer l'ensemble de vos wireframes et supprimer sur votre deuxième version, les annotations spécifiant les interactions.

#### PHASE DE PROTOTYPAGE :

Une fois les wireframes dupliqués, analysez la navigation de votre flow.

Pour cela, concentrez-vous sur les éléments « tapables » de votre interface permettant une navigation (*Nous nous occuperons des interaction de swipe et des animations de pop-in dans l'exercice 2*).



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

## Concevoir un prototype interactif

### Exercice 1 :

Afin de rendre vos maquettes interactives, allez dans l'onglet « Prototype », puis sélectionnez votre élément tapable (un bouton par exemple), puis cliquez sur la flèche bleue qui apparaît à droite. En gardant le clic enfoncé, visez l'espace de travail cible.

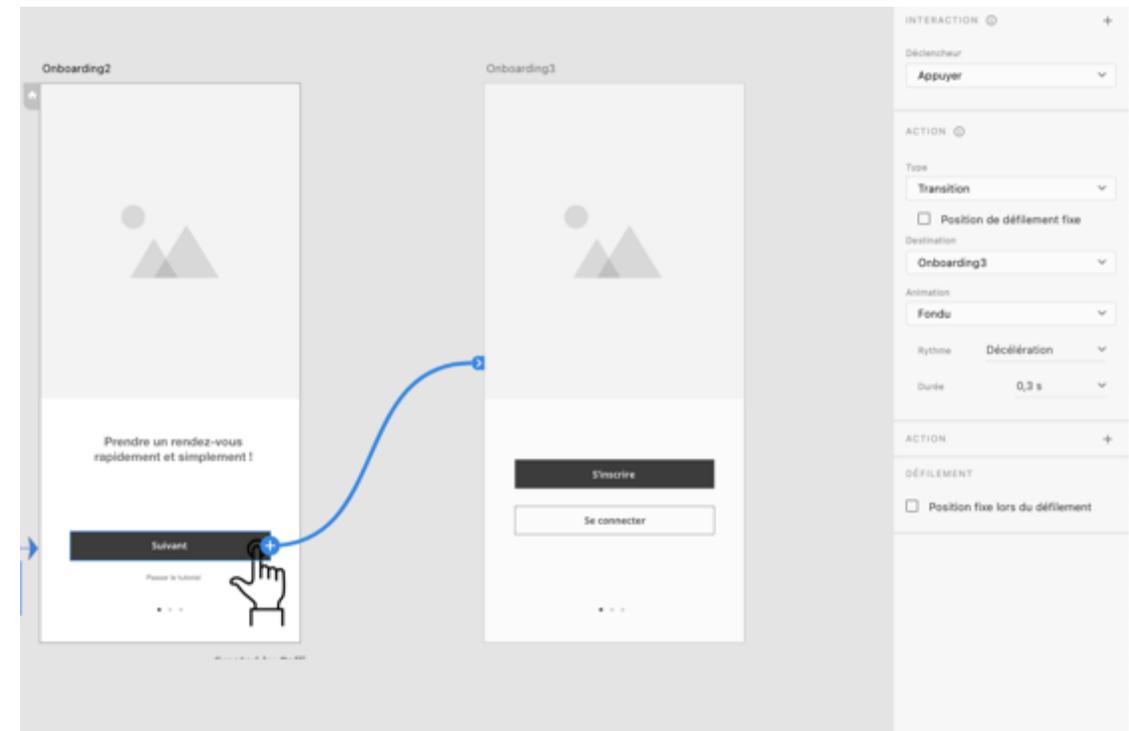
Les paramètres doivent être :

- Déclencheur : Appuyer
- Type : transition
- Vérifier la destination
- Pour les autres paramètres : testez-les, et optez pour le plus pertinent.

Vérifier l'ensemble de votre parcours, avec l'outil aperçu  en haut à droite.

### Livrable attendu :

- Fichier Adobe XD, comprenant les wireframes interactifs de bout en bout.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



#### Critère d'évaluation pour le formateurs

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Réalisation du prototypage</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les étapes du parcours s'enchaînent dans le même ordre que l'user flow et les wireframes spécifiés.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'ensemble des éléments de navigation « tapables » est interactif dans le prototype. (mise a part le pop-in)</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'ensemble des paramètres des interactions sont respectés.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les interactions et leurs animations sont cohérentes avec le parcours</li></ul>			

## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Concevoir un prototype interactif

#### Exercice 2 :

Comme le spécifiait l'utilisateur flow de Yassine, le formulaire d'inscription se fait via une pop-in.

#### PHASE DE PROTOTYPAGE : une pop-in

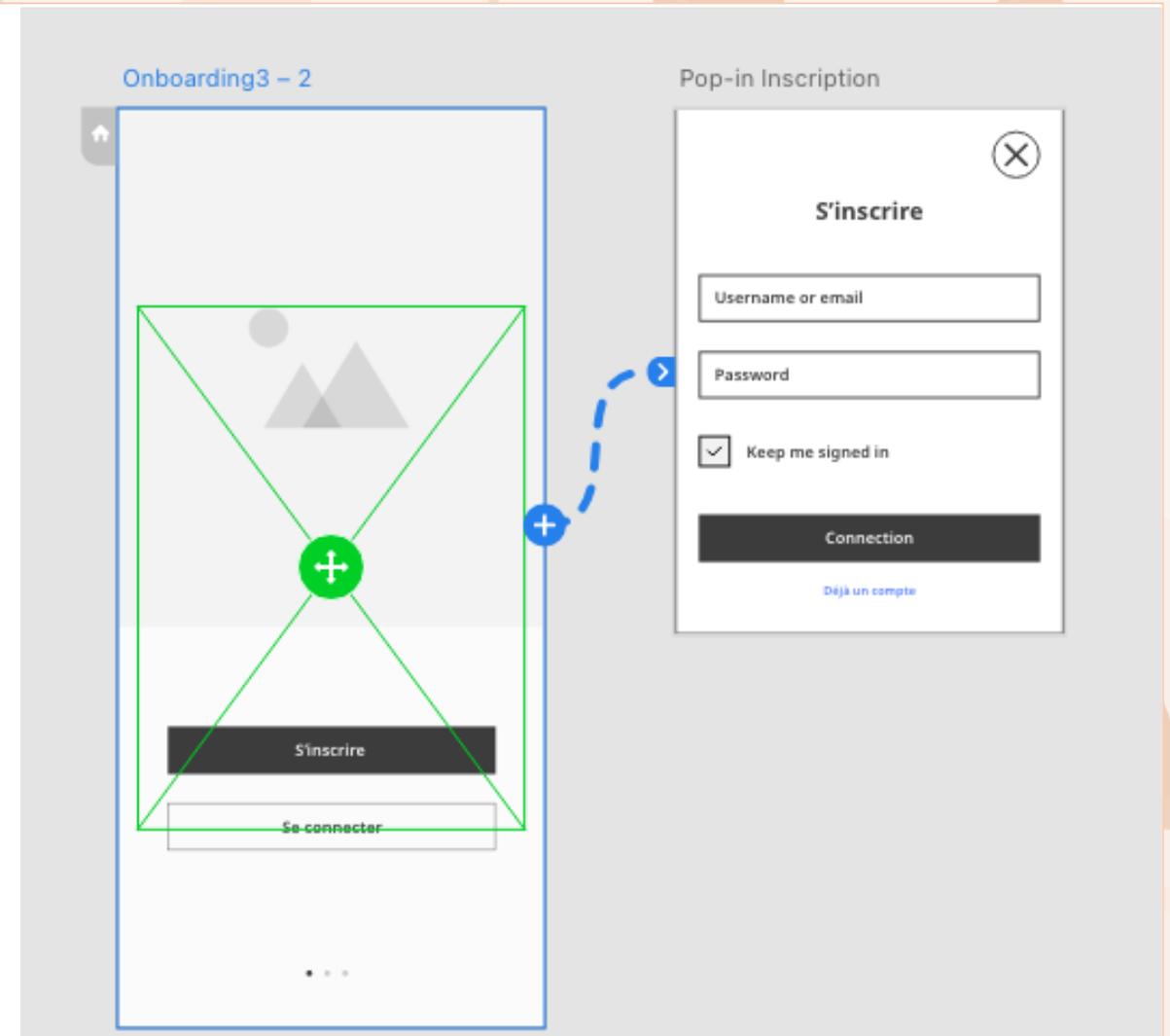
Dans le même principe que précédemment, reliez l'élément « tapable » à votre pop-in. A la différence de « **changer le type par incrustation** » (overlay en anglais).

Le carré vert qui apparaît est la position de la pop-in une fois ouverte.

#### Remarque :

Si vous souhaitez assombrir le fond de l'écran lorsque la pop-in est ouverte, intégrez cette pop-in à un espace de travail de la même taille que les précédents (ici, un iPhone 13). Changez le fond de cet espace de travail en noir avec une opacité inférieure à 100.

A vous de jouer !



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

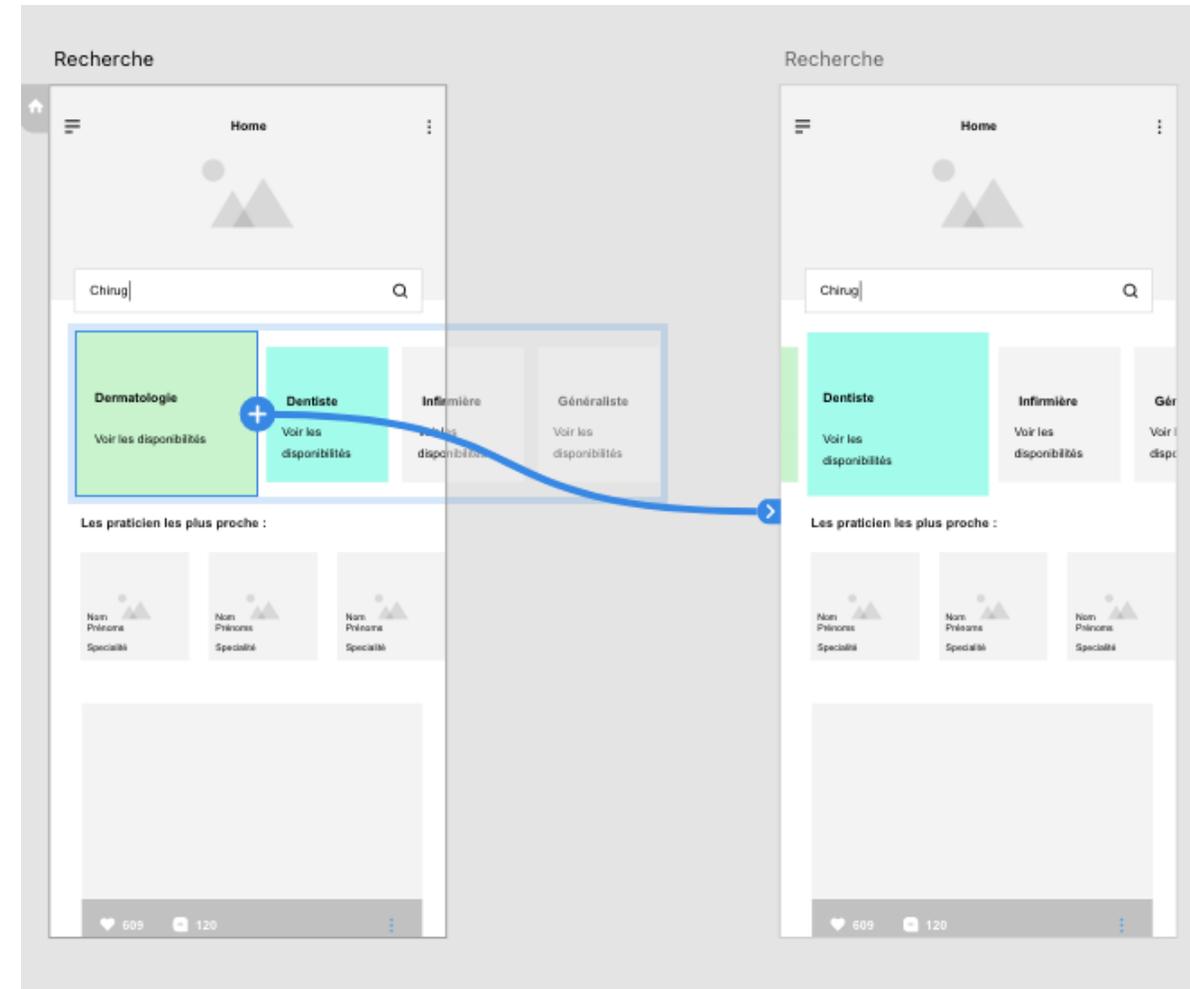
## Concevoir un prototype interactif

### Exercice 2 :

Si vous n'avez pas de carrousel sur votre parcours vous pouvez l'introduire à cette étape, sur la home page par exemple. Sinon, vous pouvez tout à fait réaliser cet exercice séparément du projet d'application de Yassine.

### PHASE DE PROTOTYPAGE : Un swipe, avec l'animation automatique

1. Groupez l'ensemble des éléments qui font partie du carrousel
2. Dupliquez les écrans et renommez à l'identique les deux espaces de travail
  - Il est important de **préserver les noms des calques**, ce qui est important pour que l'animation fonctionne ultérieurement.
  - Si vous en créez de nouveaux, faites-le à l'identique sur l'autre écran, sinon l'animation automatique ne fonctionnera pas sur cet élément.



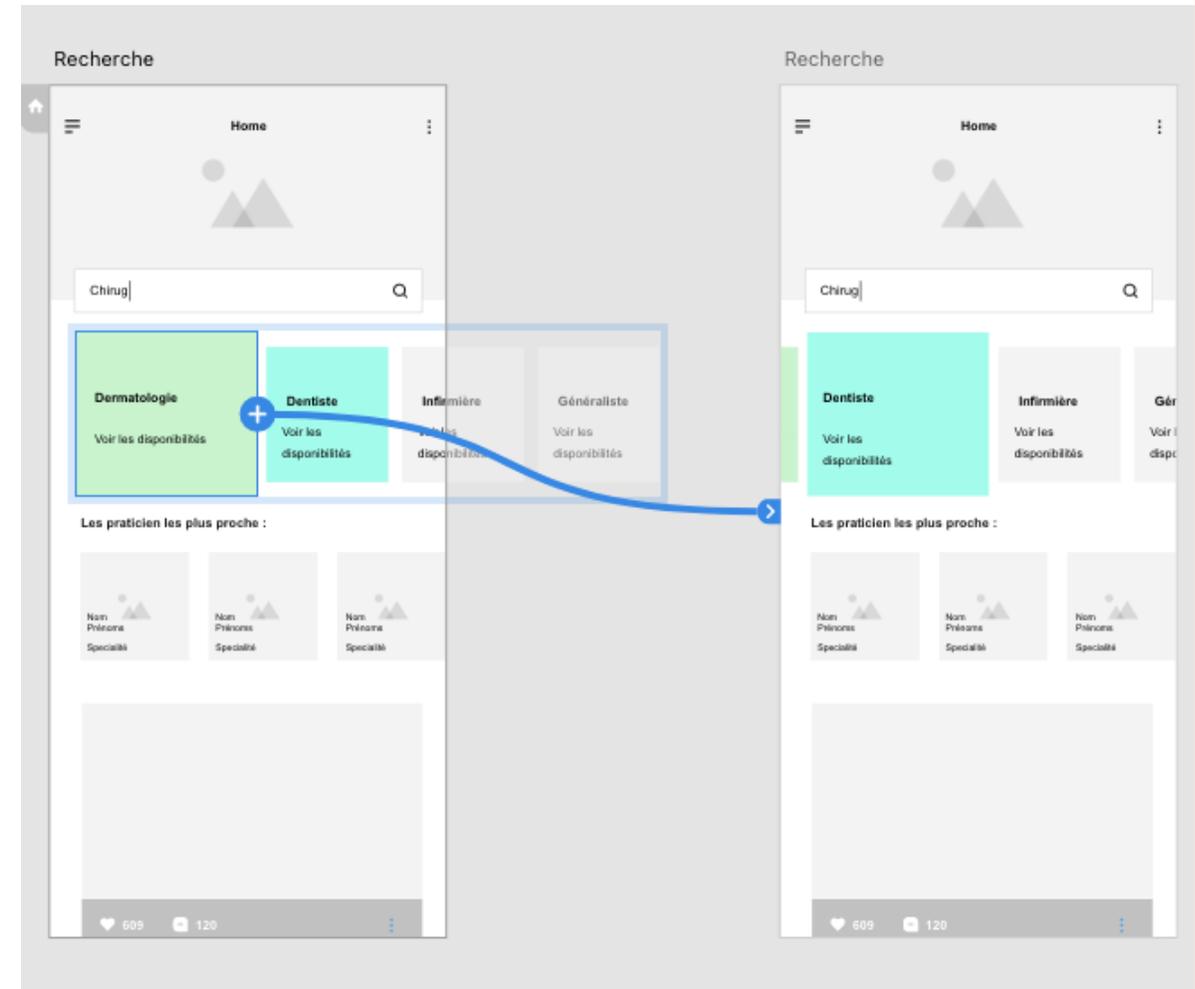
## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

## Concevoir un prototype interactif

### Exercice 2 :

3. Sur le deuxième écran, double-cliquez **sur chaque image et modifiez la taille et la position dans l'inspecteur « Propriétés »** pour simuler l'apparition et la disparition des images lorsque l'utilisateur fait glisser le carrousel.
4. Double-cliquez sur l'image centrale du premier plan de travail.
5. La relier au second plan de travail.
6. Ensuite définissez le déclencheur « Faire glisser », ce qui permet de définir automatiquement l'action sur Animation automatique.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

## Concevoir un prototype interactif

### Exercice 2 :

Ce exercice a pour objectif d'appréhender les paramètres de l'onglet prototype, et des possibilités que proposent XD avec l'animation automatique.

Une fois les manipulations basiques assimilées, n'hésitez pas à réaliser plusieurs interactions de swipe plus complexe ( avec plusieurs éléments : Texte et image, avec des animations plus complexes : effet de zoom, de flou etc.)

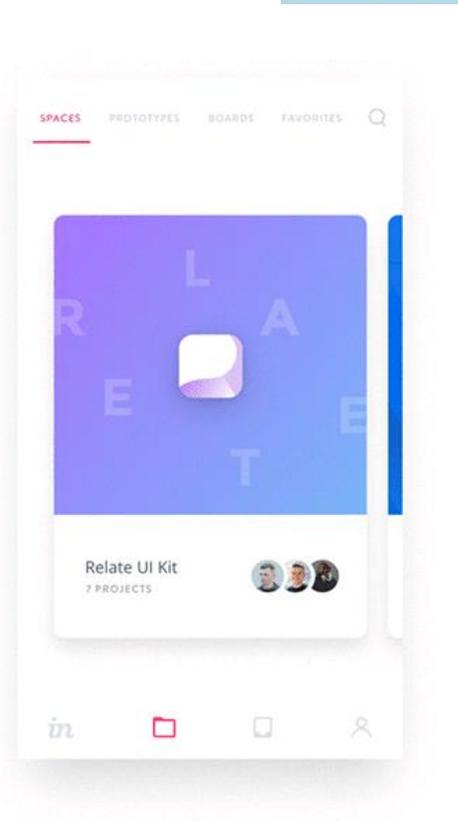
Voici deux exemples de carrousel intéressants en termes d'interactif design.

### Livrable attendu :

- Fichier Adobe XD, comprenant une animation de carrousel en swipe, sur des wireframes ou des écrans designer (UI)
- Une vidéo de l'interaction

Source : Dribble : Invision Project - Spaces iOS [Charles Patterson](#) &

Piece - Read app [Amber Yang](#)



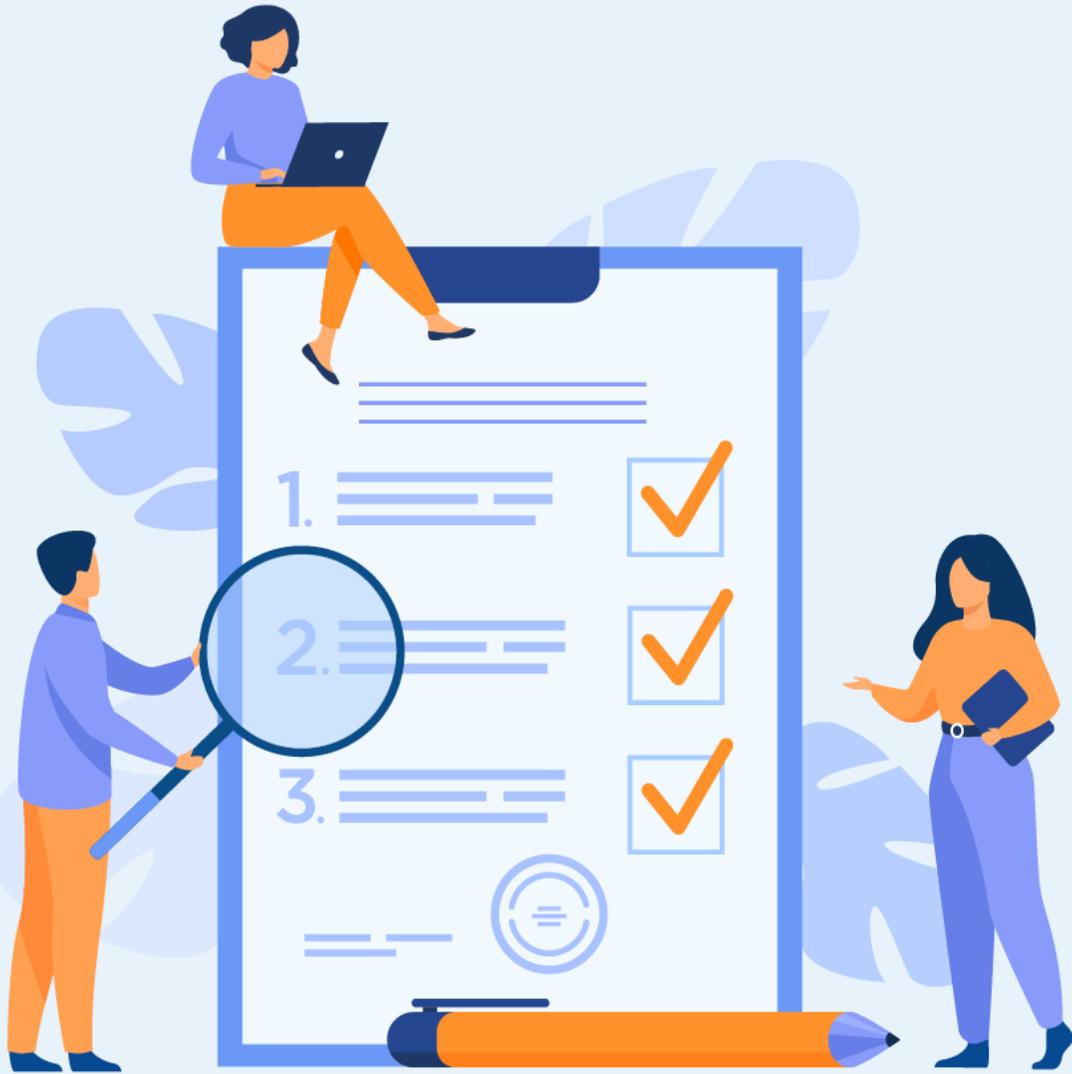
## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



#### Critère d'évaluation pour le formateurs

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Réalisation du prototypage de la pop-in</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'étudiant a réussi à afficher une pop-in</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• C'est pop-in apparaît au bon moment et par le bon déclencheur</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'interaction est cohérente dans le parcours utilisateur.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'animation accompagnant l'ouverture de la pop-in est harmonieuse.</li></ul>			
<b>Réalisation du prototypage du swipe sur un carrousel</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'étudiant a réussi à animer le carrousel</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'interaction est cohérente dans le parcours utilisateur.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bonus : l'étudiant a tester différents effet de carrousel.</li></ul>			



## ACTIVITÉ n°3

### Conception de micro interaction

#### Compétences visées :

- Concevoir des micro interactions (2 méthodes)
- Positionner les micro-interactions de manière intelligente et utile.

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se référer au cours
- Suivre pas à pas les étapes
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



4 heures



# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

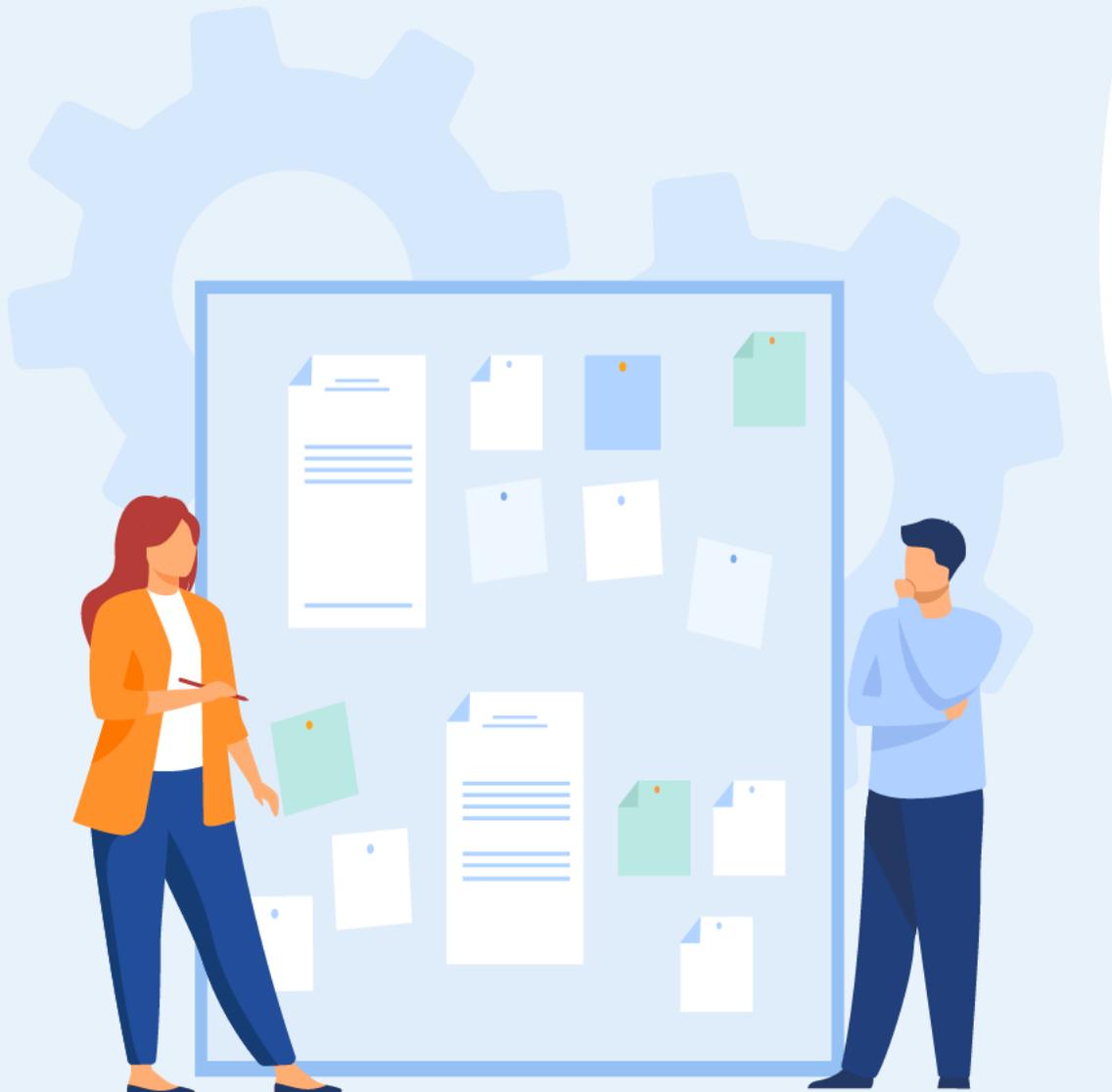
- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes citées pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !
- Ne pas hésiter à tester ces idées en termes d'animation et d'interaction.

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Adobe XD

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de concevoir des micro-interactions



## Activité 1 : Distinguer des identités visuelles différentes



### Conception d'une micro interaction

#### Exercice 1 :

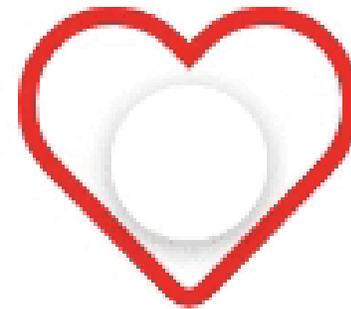
Dans cette exercice, nous allons voir une première méthode pour réaliser des micro-interactions avec Adobe XD.

#### L'animation automatique (animation ci-contre)

Comme il s'agit d'une notion que vous avez déjà vu dans l'un des exercices précédents, vous serez plus autonome dans cet exercice que les précédents.

Nous allons revoir, à partir de cet exemple, **les principes de l'animation via le paramètre : animation automatique.**

Puis ce sera à vous de jouer pour reproduire une Nav bar et l'animer grâce à ce paramètre.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Conception d'une micro interaction

Exercice 1 :



L'ensemble des éléments (ligne et cœur) sont présents mais sont soit cachés soit avec une opacité minimum

Avec l'onglet prototypage, créez une interaction :

*Déclencheur* : tape

*Type* : animation automatique

*Destination* : 2 (espace de travail)



L'ensemble de éléments sont présents sur l'écran précédent (ayant le même nom) mais certains sont à changer en terme de position et en opacité

Avec l'onglet prototypage créez **une animation** :

*Déclencheur* : délai

*Type* : animation automatique

*Destination* : 3 (espace de travail)



L'ensemble de éléments sont présents sur l'écran précédent (ayant le même noms) certain sont changer en terme de position et en opacité

## Activité 1 : Distinguer des identités visuelles différentes

### Conception d'une micro interaction

#### Exercice 1 :

En utilisant uniquement le paramètre « animation automatique », reproduisez cette Nav bar (*ici a droite*).

Vous pouvez :

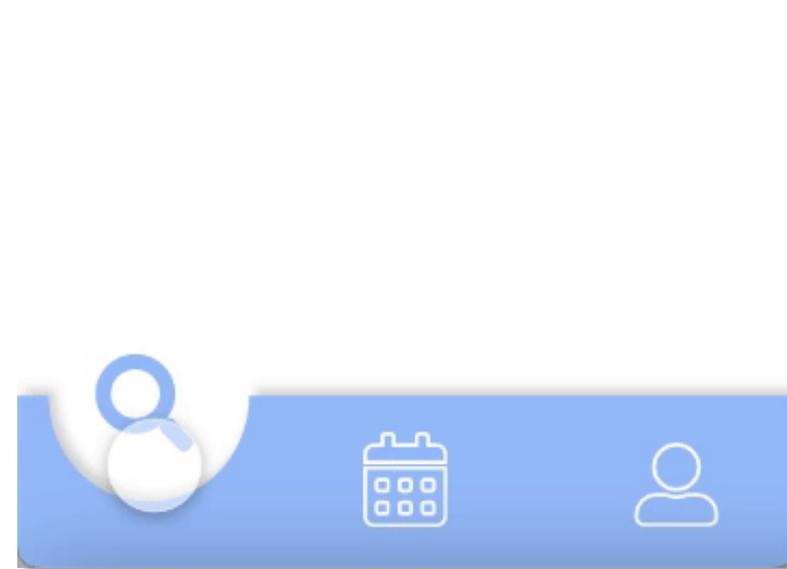
- Changer et/ou ajouter des icônes et leurs dispositions
- Designer cet exemple (couleurs, angles, ombres etc.) *C'est même à encourager*

Vous ne pouvez pas :

- Changer le design des micro-interactions
- Utiliser une autre méthode que l'animation automatique.

#### Livrable attendu :

- Fichier Adobe XD, comprenant les espaces de travail sur la Nav Bar
- Une vidéo de l'interaction liée au Nav Bar.

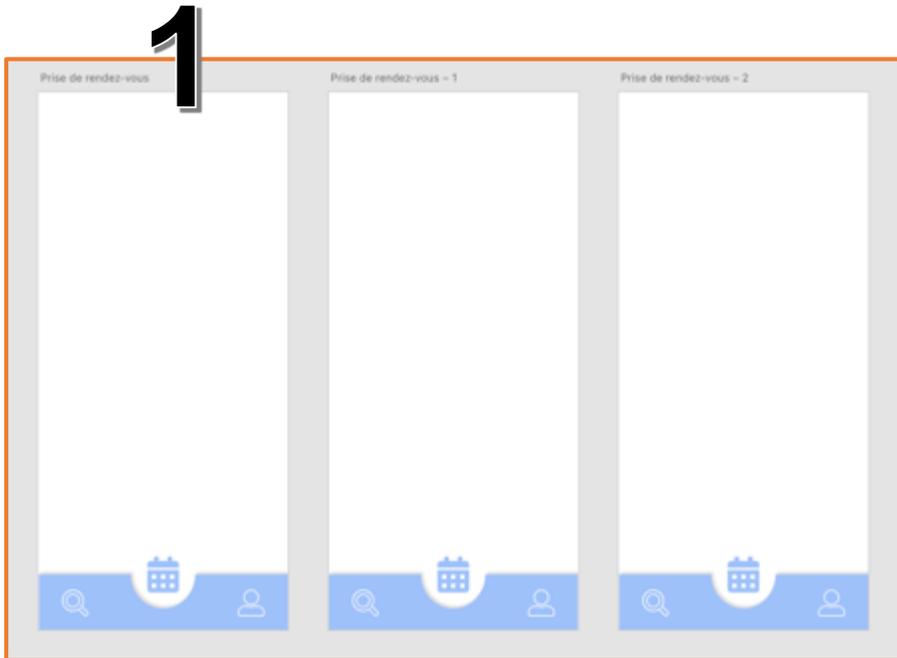


## Activité 1 :

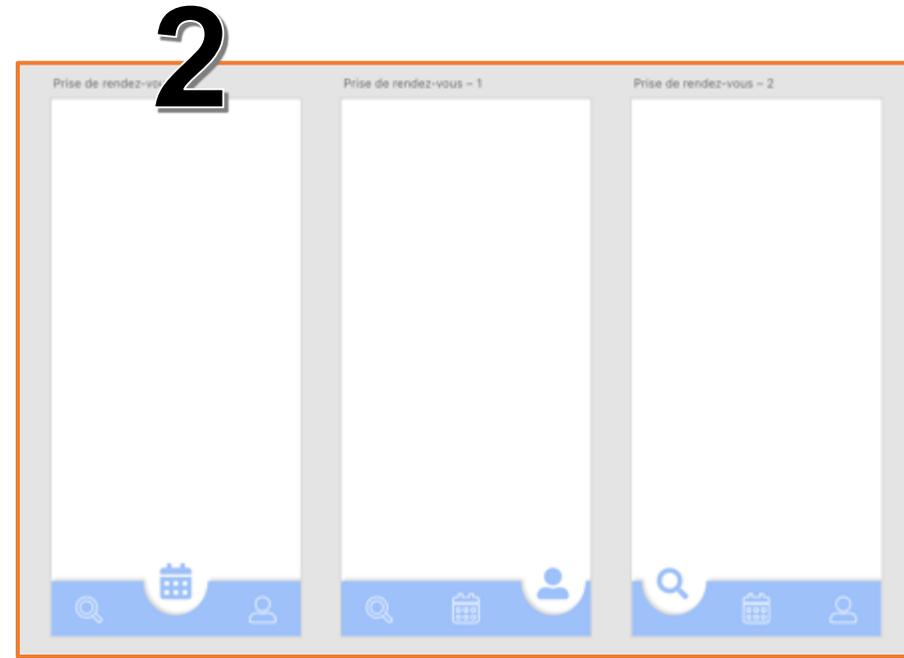
### Distinguer des identités visuelles différentes

### Correction

#### Exercice 1 :



1. Designez la Nav bar
2. **La dupliquez à l'identique dans l'espace de travail** autant de fois qu'il y a d'étapes/d'état ( ici, trois icônes : 3 états de Nav bar).



1. Modifier les éléments des deux écrans.
2. En remettant bien chaque élément à la même place (le calendrier sur les écrans 2 et 3 sont à la même place, même position)

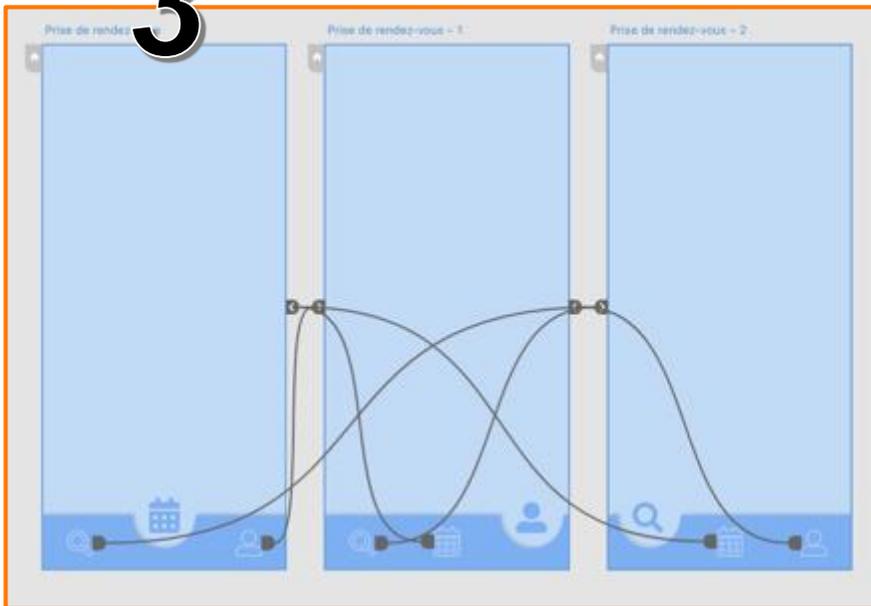
## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

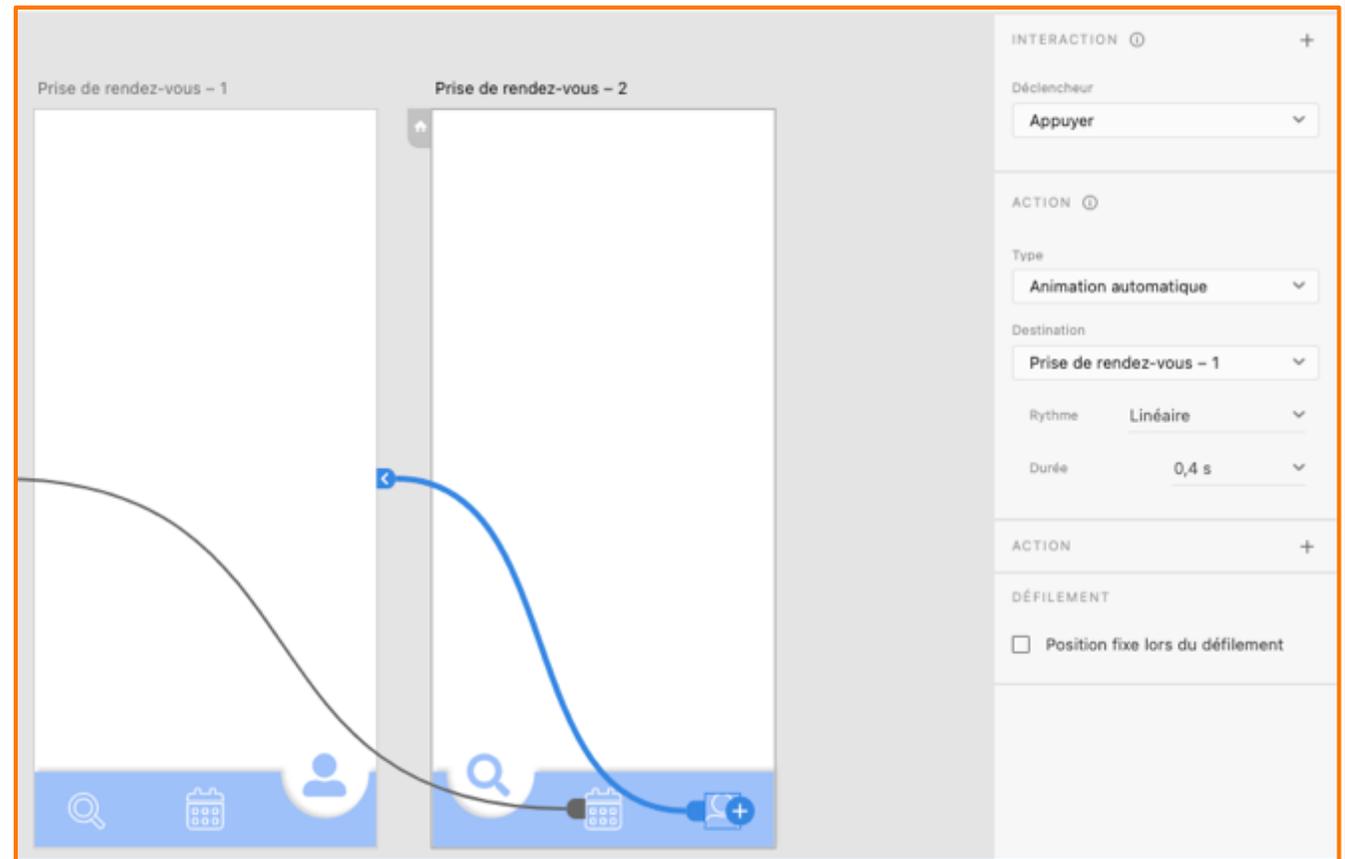
### Correction

#### Exercice 1 :

# 3



1. Reliez les icônes, via l'onglet prototype, entre les écrans.
2. Paramétrer les animations :
  - Rythme
  - Durée



Exemple de paramétrage attendu

## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Conception d'une micro interaction

#### Exercice 2 : les micro-interactions par les variations de composant.

Il existe deux façons de réaliser ce type de micro animation sur la Nav Bar. EN effet on peut utiliser les variations que nous proposent les composants sur Adobe XD.

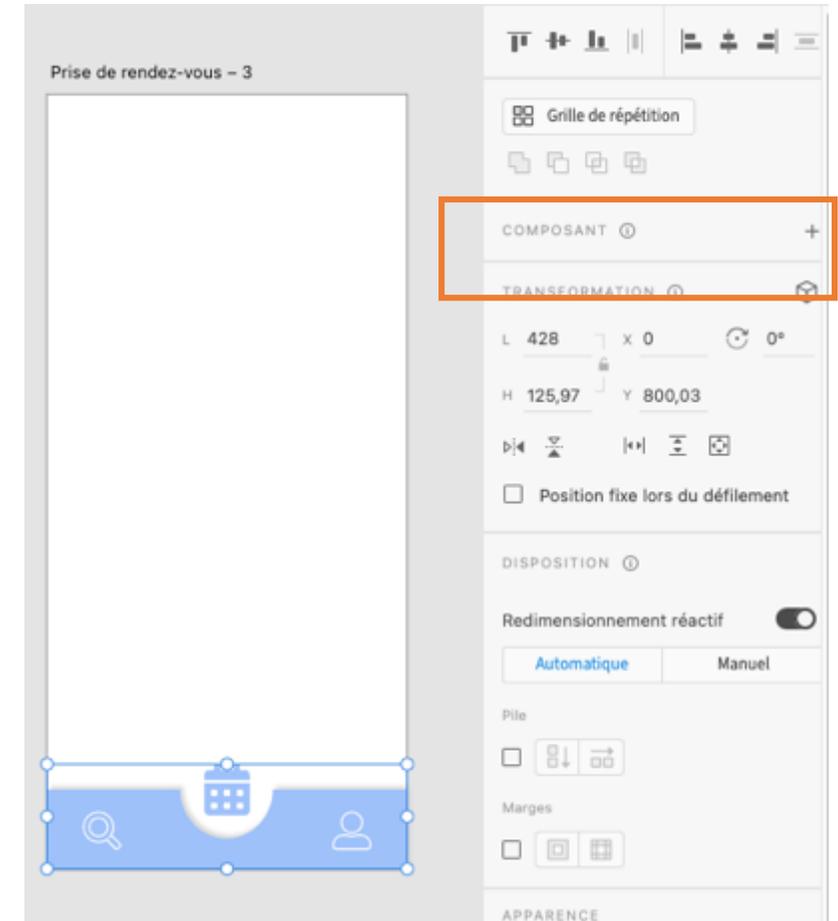
Reprenez votre espace de travail 1 et dupliquez-le. Une fois fait, groupez l'ensemble de votre Nav Bar. Puis :

- Transformez-le en composant (comme illustré sur la capture de droite)
- Renommez cet état (ici par exemple « CalendarNavBar »)
- Ajoutez une variation (petit + a droite du composant)
- Renommez-le (ici « ProfilNavBar »)
- Vérifiez bien que vous êtes sur le bon état, **et modifiez les icônes de la Nav Bar**
- Répétez les opérations ci-dessus pour les différents états.
- Puis reliez les états avec l'onglet « Prototype » et l'option « animation automatique »

#### Remarque : Cette méthode a deux avantages.

Elle ne demande pas de dupliquer les espaces de travail.

Grâce à la fonctionnalité composant, si vous modifiez le composant original, ces modifications vont être impactées sur l'ensemble des composants filles.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes

### Conception d'une micro interaction

Exercice 2 : les micro-interactions par les variations de composant.

**Remarque :** Elle ne demande pas de dupliquer les espaces de travail.

Grâce à la fonctionnalité composant, si vous modifiez le composant original, ces modifications vont être impactées sur l'ensemble des composants filles.

#### Livrable attendu :

- Fichier Adobe XD, comprenant les espaces de travail sur la Nav Bar.
- Une vidéo de l'interaction liée au Nav Bar.



## Activité 1 :

### Distinguer des identités visuelles différentes



#### Critère d'évaluation pour le formateurs

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Réalisation du prototypage des micro interaction via l'option composant</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>La Nav Bar a été réaliser avec la bonne méthode</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>La notion de composant a été comprise.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les transition sont fluide et cohérentes</li></ul>			



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## PARTIE 3

### Réaliser une animation interactive, en lien avec les contraintes de développement.

Dans ce module, vous allez :

- Comprendre les Fichier Loties Files
- Manier les animations proposées pas Loties files
- Intégrer de plusieurs manières des animations lottie à un prototype.



**19 heures**



# ACTIVITÉ n°1

## Utiliser Adobe XD et les plugins Lotti files

### Compétences visées :

- Comprendre des codes visuels et graphiques des secteurs

### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se référer au cours
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité



**19 heures**



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes citées pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !
- Ne pas hésiter à tester ces idées en termes d'animation et d'interaction.

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Une connexion internet pour accéder à <https://lottiefles.com/>
- Adobe XD

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Utiliser et importer un fichier JSON via Lottie Files.
  - Intégrer et animer un composant comprenant un Fichier lottie files



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Ressources Lottie Files, After Effect et programmation

Ressources pour aller plus loin :

**Créer un animation, puis l'exporter en .json via lotie files demande des compétence d'animation via After Effect.** Compétences bien trop complètes et complexes, que nous ne pourrons pas acquérir pendant ce cours.

Néanmoins si vous avez besoin ou que vous avez déjà des compétence sur After Effect, **je vous encourage a lire et regarder ces ressources :**

- Rappel du cours et présentation du fichier lottie et de sa plateforme Lottie Files : <https://lottiefiles.com/what-is-lottie>
- Les fonctionnalités supportées en fonction du support, **le document de référence à chaque création** : <https://lottiefiles.com/supported-features>
- **Un tuto complet** sur la création d'animation via After Effect : <https://youtu.be/72qbebvwxnY>
  - *S'il s'avère qu'une majorité de la classe soit à l'aise avec AE, **suivez ce tuto comme premier exercice.***
- Lottie en terme de programmation. : <https://youtu.be/pQJSm2K16dc>

## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Découverte du plug-in Lottie Files

Exercice 1 :

Même sans avoir à utiliser After Effect, lottieFiles possède une forte communauté de designer talentueux et généreux.

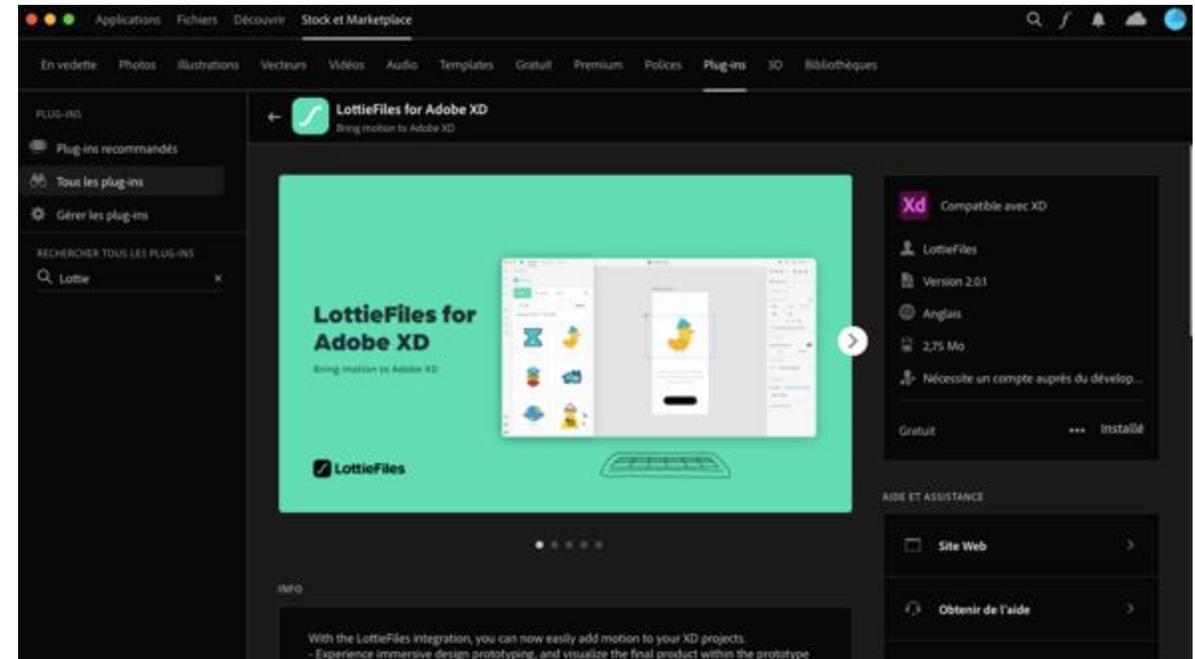
Installez le plugin Lotti Files sur adobe XD en cliquant sur l'icône



Cliquez sur le +. Une autre fenêtre s'ouvre.

En haut à gauche de cette fenêtre, cliquez sur « Plug-ins recommandés » ou vous trouverez un moteur de recherche. Dans ce dernier recherchez Lotti Files .

Cliquez sur installer et attendez d'avoir un message vert disant qu'il s'est bien installé. Vous retrouverez ce plug-in un fois que vous aurez à nouveau cliqué sur



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



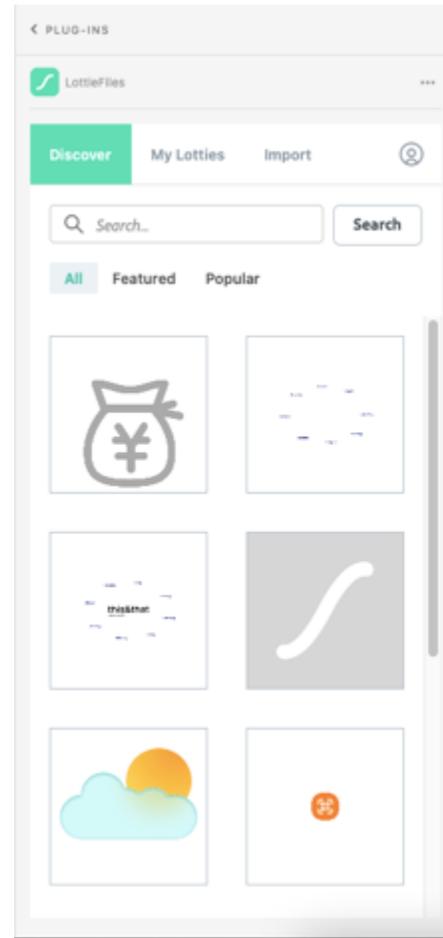
### Découverte du plug-in Lottie Files

#### Exercice 1 :

Le plug-in permet notamment de trouver des illustrations déjà animées, gratuites et libres de droit.

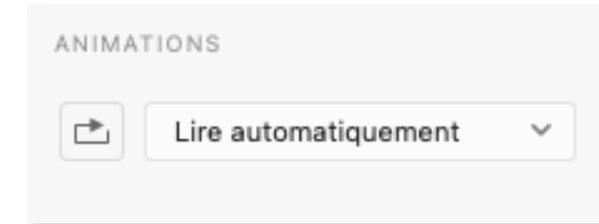
Utiliser le moteur de recherche pour trouver une animation qui convienne à votre parcours, notamment afin d'illustrer vos écrans d'onboarding.

Une fois trouvé, cliquez ou glissez/déposez votre illustration sur l'espace de travail souhaité.



Dans l'onglet **design**, vous pouvez paramétrer la lecture de votre animation via ce panel.

 Permet la lecture en Boucle



Dans l'onglet **design**, vous pouvez définir un déclencheur (rendre interactif l'illustration animée), et mettre en place un bouton lecture./pause.

Encore une fois testez et apprenez !

**Ajouter minimum 2 illustrations Lottie Files à votre parcours, sans utiliser deux fois le même paramétrage.**

#### Livrable attendu :

- Animation cohérente sur la parcours.
- Fichier Adobe XD.

## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Utilisation du plug-in Lottie Files

Exercice 2 :

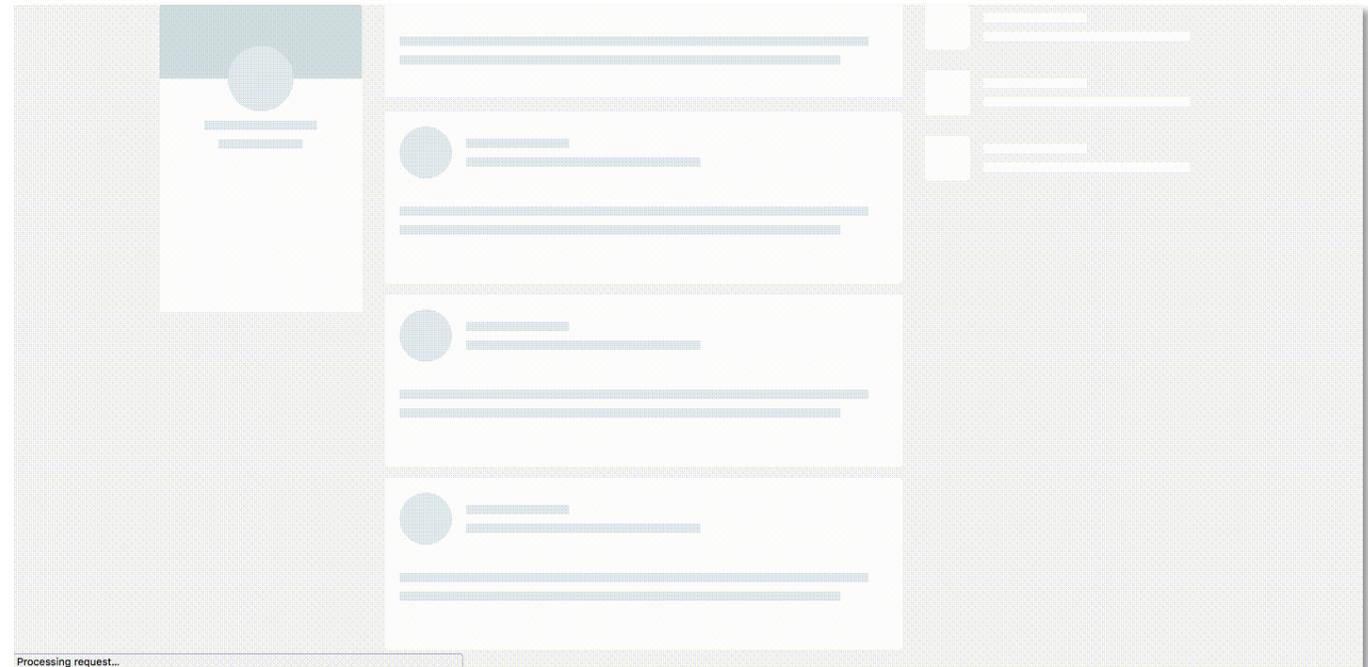
Prototyper un « skeleton loading » .

Le « **skeleton loading** » est une tendance 2022, en termes d'interactive design concernant le feedback de chargement. YouTube l'utilise notamment, au lieu de mettre un loader classique

YouTube affiche les blocs de la page au chargement sous la forme des blocs gris. L'utilisateur peut ainsi déjà reconnaître l'organisation de l'écran et comprend qu'elle est en phase de chargement.

Nous allons étape par étape prototyper ce type de loader.

*Sur la home de votre parcours par exemple.*



# Activité 1 :

## Repérer divers secteurs d'activité



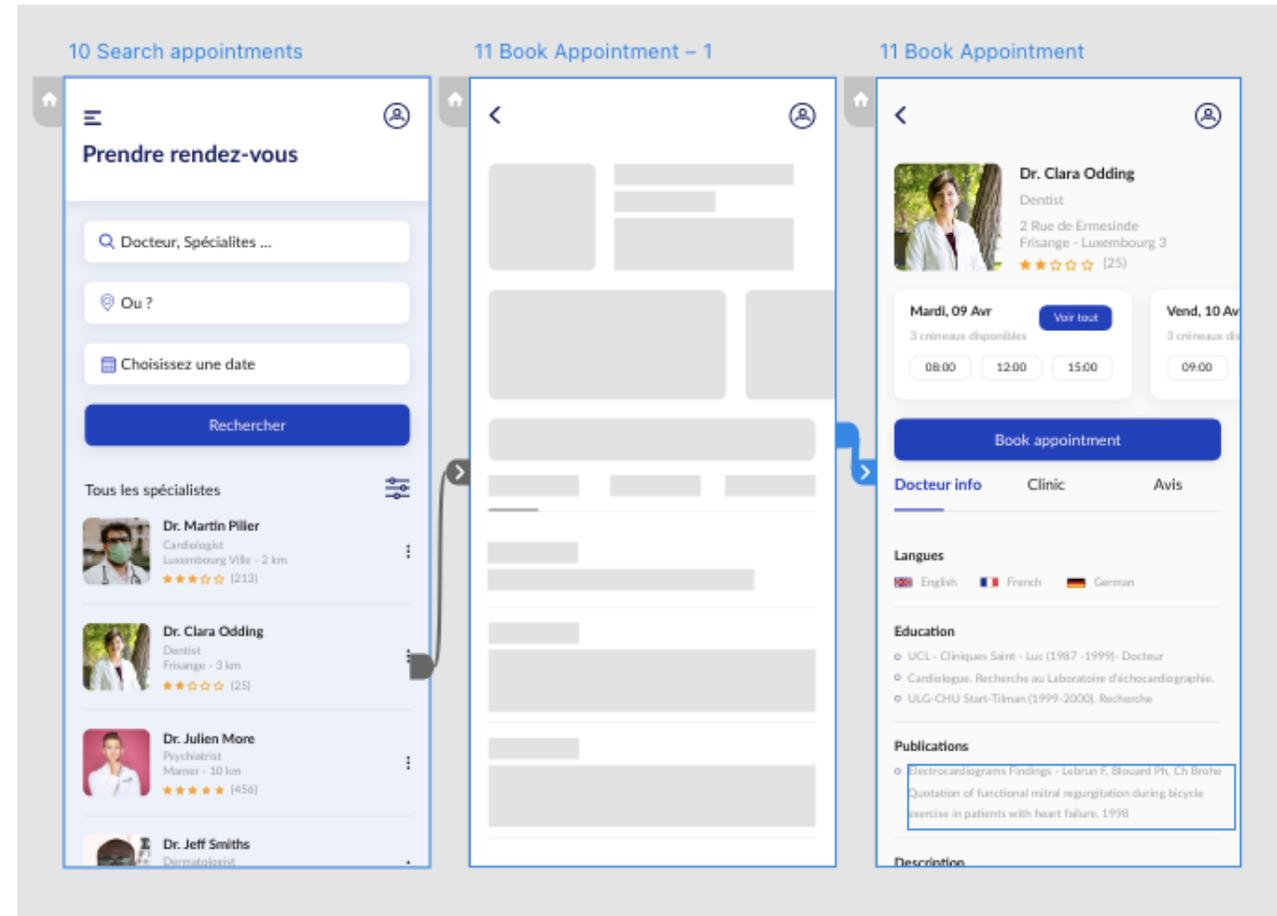
### Utilisation du plug-in Lottie Files

Exercice 2 :

Commencez par concevoir 3 espaces de travail : celui d'avant le chargement, le chargement et enfin la page chargée.

Une fois ces trois écrans designés, reliez les écrans entre eux.

Le skeleton (celui du milieu) entraîne la page finale grâce à un délai et non à une action.



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Utilisation du plug-in Lottie Files

Exercice 2 :

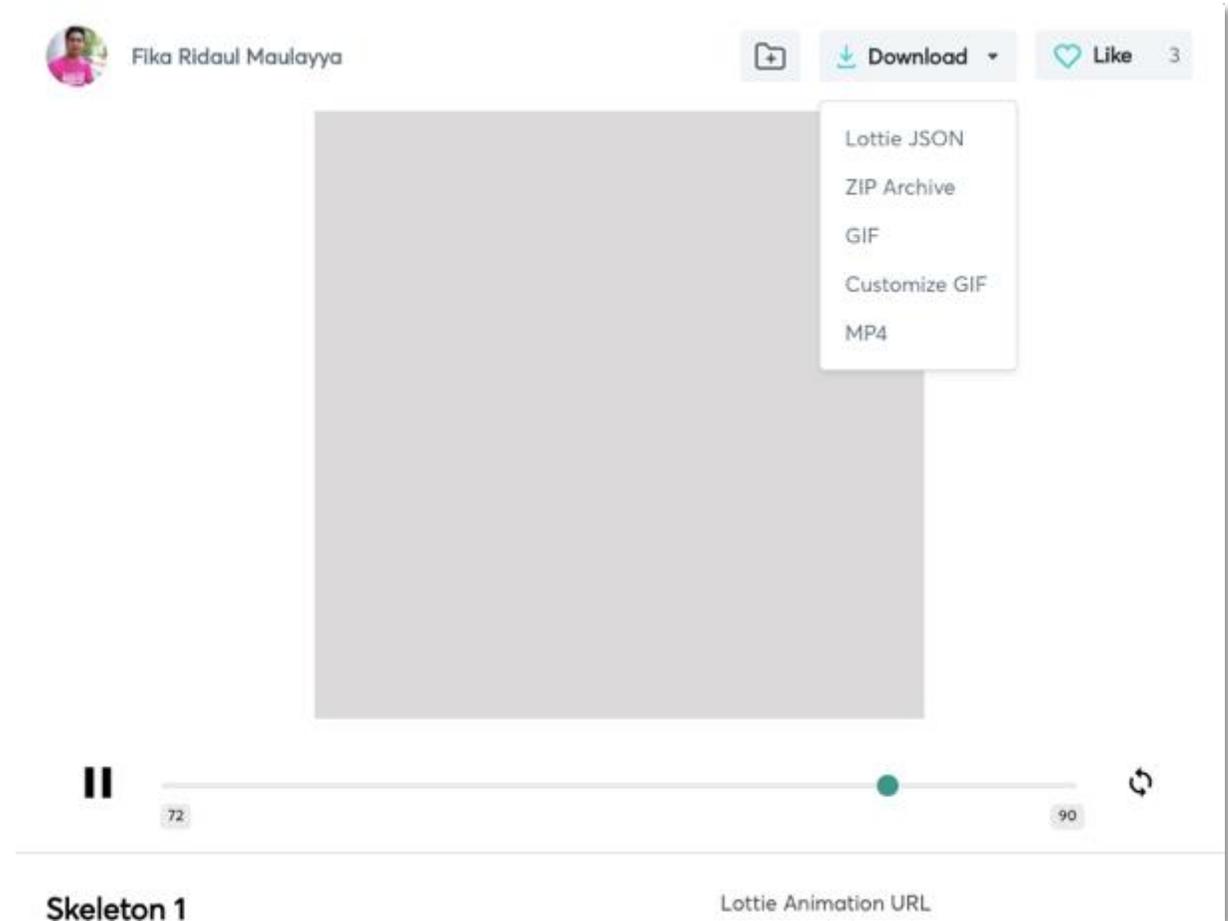
Nous allons à présent nous concentrer sur « effet d'ombrage » présent dans les blocs gris.

Allez sur le site Lottie Files, et recherchez « skeleton » comme présenté ici, à gauche.

Télécharger le au format Lottie JSON.

Une fois téléchargé, revenez sur Adobe XD et faites un poser/déposer de votre fichier JSON sur le rectangle que vous souhaitez animer.

Attention à bien activer le mode « boucle » de chaque fichier JSON.



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Utilisation du plug-in Lottie Files

Exercice 2 :

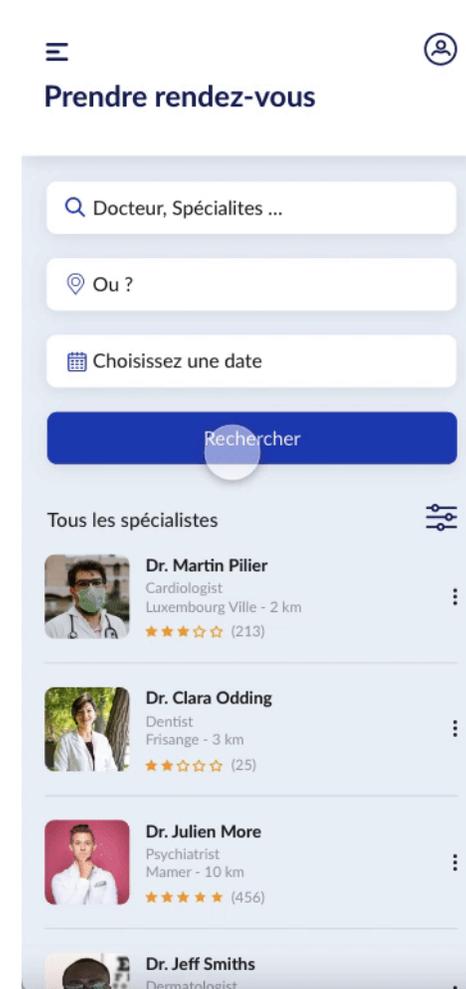
Voici le résultat attendu en terme d'animation skeleton loading, pour l'exercice 2.

#### Livrable attendu :

- Animation de ce type, cohérente et uniforme.
- Fichier Adobe XD et Vidéo

#### Remarque :

L'importation de l'effet d'ombre gris, pouvait ici s'intégrer de la même manière que dans l'exercice 1. Mais cet exercice **a pour but de vous montrer que vous pouvez aussi intégrer votre propre animation** provenant d'une source différente du site Lotti Files grâce au plug-in.



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Evaluation du rendu

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Réalisation du skeleton loading</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>La micro-interaction rendu correspond a la consigne.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>La micro-interaction a été placer intelligemment sur le parcours.</li></ul>			

## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Repérer divers secteurs d'activité

Exercice 3 :

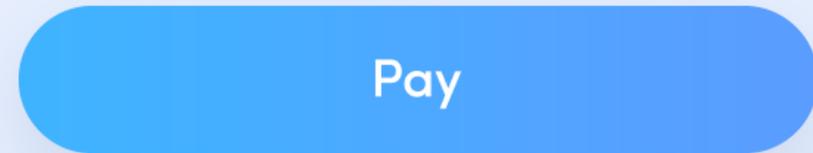
Animer un Bouton avec une micro-interaction d'un fichier Lottie Files.

Comme expliqué dans le cours, les micro-interactions ont plusieurs caractéristiques principales :

- Un **déclencheur**
- Des **règles qui définissent ce qui se produit**
- Le **feedback**,
- Des **boucles et des modes**

**Depuis l'utilisation grandissante des micro-interactions**, la spécification du feedback est de plus en plus prise en compte dans le design d'interface.

Ainsi l'apparition de bouton animé en fonction de du feedback est de plus en plus courante.



## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Repérer divers secteurs d'activité

#### Exercice 3 :

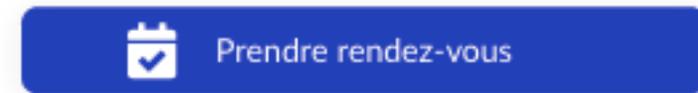
Dans le parcours utilisateur, nous pouvons utiliser le bouton « prendre rendez-vous » pour ce type de design d'interaction.

Dans un premier temps, schématisez les étapes de votre bouton :

- Etape 1 : CTA (call to action)
- Etapes 2 : ...
- Etapes 3 : ....

A l'aide des composants, de leurs variants et les connaissances que vous avez pu acquérir lors des TP, réalisez l'enchaînement de ces micro-interactions.

A droite, exemple d'enchaînement de trois micro interactions du bouton, exemple que vous pouvez suivre, ou au contraire concevoir selon votre propre concept (3 variants minimum) .



# Activité 1 :

## Repérer divers secteurs d'activité



### Repérer divers secteurs d'activité

Exercice 3 :

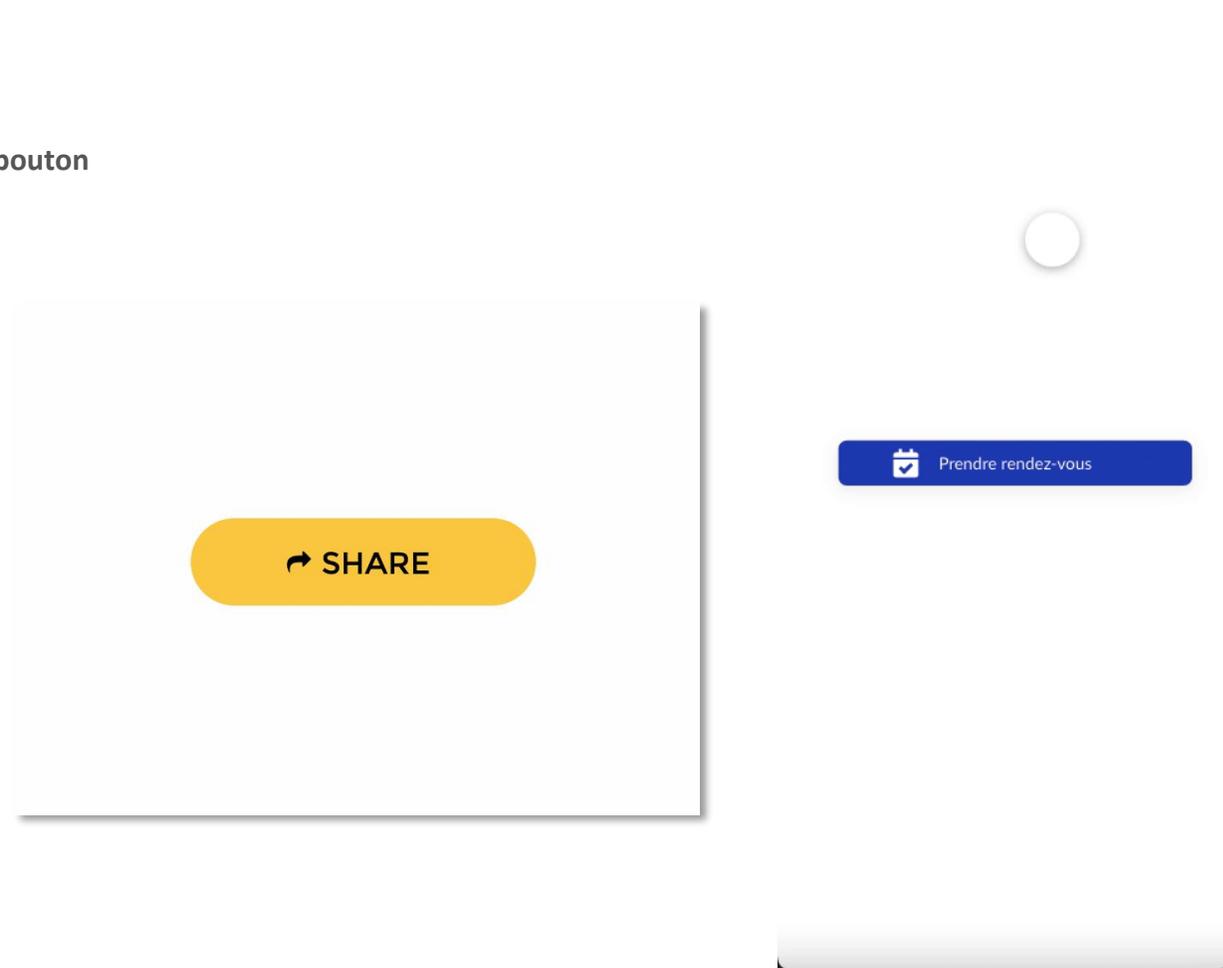
Le livrable de cet exercice est le rendu d'une animation, dans un bouton utilisant :

- Une ou plusieurs animation Lottie Files
- Minimum trois étapes
- En utilisant les composants et leurs variants
- En utilisant l'animation automatique

Exemple de rendu valide, sur la droite.

**Livrable attendu :**

- Animation de ce type respectant les consignes
- Fichier Adobe XD et Vidéo



# Activité 1 :

## Repérer divers secteurs d'activité



### Correction / Aide au étudiant

The screenshot shows the 'Bouton animer' (Animate Button) configuration panel. The central canvas displays a blue button with a calendar icon and the text 'Prendre rendez-vous'. A blue callout with a '+' sign points to the button. The right-hand configuration panel is set to 'COMPOSANT (PRINCIPAL)'. Under 'État par défaut', 'Loading' is selected. Under 'INTERACTION', the trigger is 'Appuyer'. Under 'ACTION', the type is 'Animation automatique', the destination is 'Loading', and the duration is '0,6 s'. The 'DÉFILEMENT' section has 'Position fixe lors du défilement' unchecked.

The screenshot shows the 'Bouton animer' configuration panel. The central canvas displays a white button with the text 'Loading'. A blue callout with a '+' sign points to the button. The right-hand configuration panel is set to 'INTERACTION'. Under 'Déclencheur', 'Délai' is selected with a value of '0,5 s'. Under 'ACTION', the type is 'Format d'animation Lottie' and the action is 'Exécuter'. The left-hand panel shows the 'Groupe de masques 42' selected, containing 'Tracé 38250', '96954', and 'Tracé 7'.

## Activité 1 : Repérer divers secteurs d'activité



### Correction / Aide au étudiant

The screenshot displays a design tool interface for creating an animated button. The interface is divided into three main sections:

- Left Sidebar (Navigation):** Contains a search bar labeled "Tous les éléments" and a list of elements under the heading "BOUTON ANIMER". The elements listed are: Search, 39165, Loading, Valider, Icon awesome-calend..., Prendre rendez-vous, Groupe de masques 42, and Tracé 7.
- Central Canvas:** Shows a preview of the "Bouton animer" component. It is a blue button with a white "valider" text and a right-pointing arrow. A blue selection box highlights the button, and a small black dot with a line indicates a specific point on the button.
- Right Sidebar (Configuration):** Contains settings for the selected component, titled "COMPOSANT (PRINCIPAL)".
  - État par défaut:** Includes "Loading" and "valider" (selected).
  - INTERACTION:** Includes a "Déclencheur" dropdown set to "Appuyer".
  - ACTION:** Includes a "Type" dropdown set to "Transition", a checkbox for "Position de défilement fixe", a "Destination" dropdown, and an "Animation" dropdown set to "Fondu".
  - Animation Settings:** Includes "Rythme" set to "Accélération" and "Durée" set to "0,2 s".
  - DÉFILEMENT:** Includes a checkbox for "Position fixe lors du défilement".



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## PARTIE 4

### Réaliser un prototype interactif

Dans ce module, vous allez :

- Prototyper un parcours de bout en bout
- Réaliser un travail d'UI et de IxD à travers un cas concret.



**24 heures**

# ACTIVITÉ n°1

## Concevoir l'UI de votre application

### Compétences visées :

- Réaliser un benchmark et un moodboard
- Concevoir et designer un parcours global haute définition.

### Recommandations clés :

- Lire attentivement l'énoncé et les questions
- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité
- Réinvestir les connaissances théoriques et pratiques acquises lors de ce module.



**17 heure**



# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes citées pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !
- Ne pas hésiter à tester ces idées en termes d'animation et d'interaction.

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Stylo et feuille de papier
- Adobe XD
- Vos wireframes précédents conçus et documentés

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Concevoir des composants cohérents sur l'ensemble du parcours.
  - Respecter les wireframes et l'user-flow définis précédemment.
  - Maîtriser l'onglet prototype de Adobe XD



## Activité 1 :

### Concevoir l'UI de votre application

## Parcours de test UI

### Exercice 1 :

Yassine souhaite tester le parcours sur lequel vous travaillez. Cependant, il souhaite le faire avec de vrais utilisateurs. Il a donc besoin du parcours entier designer (finition UI).

L'objectif des TP est de suivre les phases de conception du design d'interaction.

Afin d'obtenir un produit fini et proche des rendus professionnels, les exercices suivants vont vous permettre de peaufiner la direction artistique de votre application de rendez-vous médicaux. **Vous avez carte blanche sur la direction artistique de votre application.**

*Si vous souhaitez vous regrouper pour cette phase du projet, c'est possible.*

Pour bien choisir les couleurs de l'interface web, il est nécessaire de prendre conscience de la nature du public ciblé et de ses caractéristiques psychologiques. Chargées de symboles et de connotations inconscientes, les couleurs peuvent déclencher des réactions différentes en fonction de la culture de la cible.



Sources : Cojo sur medium.com

# Activité 1 :

## Concevoir l'UI de votre application



### Parcours de test UI

#### Exercice 1 :

Afin de ne pas perdre de temps sur la définition de votre Branding, voici deux astuces :

1. **Le logo** : Si vous ne maîtrisez pas Illustrator ou que vous n'avez pas d'inspiration, faites une recherche d'icônes sur <https://thenounproject.com/> puis téléchargez-en un qui conviennent au design. Vous pouvez l'accompagner d'un élément typographie et le tour est joué.
2. Pour le choix des couleurs, vous pouvez utiliser des **palettes déjà existantes**. <https://colors.co/>

#### Les points d'attention:

- **L'accessibilité des couleurs choisies**
  - Vous pouvez vérifier le ratio de contraste des couleurs, grâce au plug-in. Notamment celui « Adee Accessibility tools ».
- **Choix de couleur justifiable et cohérent**
  - Il existe une branche de la psychologie qui montre l'influence des couleurs sur l'humeur et le comportement humain.

# Activité 1 :

## Concevoir l'UI de votre application

### Parcours de test UI

#### Exercice 1 :

L'inspiration et l'imagination sont deux notions très importantes pour un designer d'interface. En phase de recherche, les monoboards peuvent permettre de guider certains choix et de s'en inspirer.

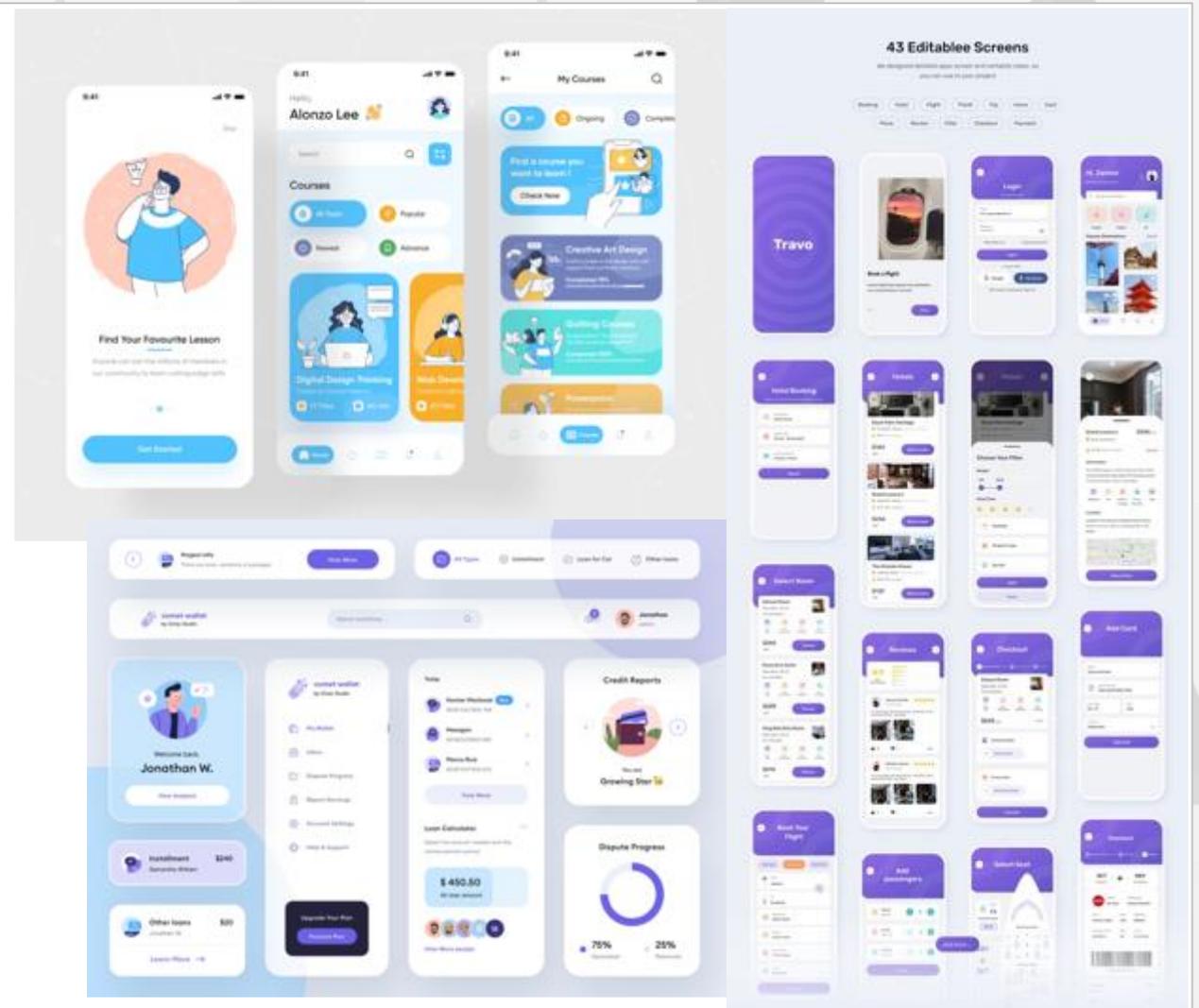
Les grandes ressources d'inspiration :

- Dribbles
- Behance
- Pinterest

Enfin, pour se positionner sur le marché, il est important de réaliser un benchmark qui peut se concentrer sur le design, sur une interaction, sur les illustrations ou tout à la fois.

#### Attention :

Ces deux livrables (monoboard et benchmark) doivent être le fruit d'analyse et de documentation pour justifier vos choix.



# Activité 1 :

## Concevoir l'UI de votre application



### Parcours de test UI

#### Exercice 1 :

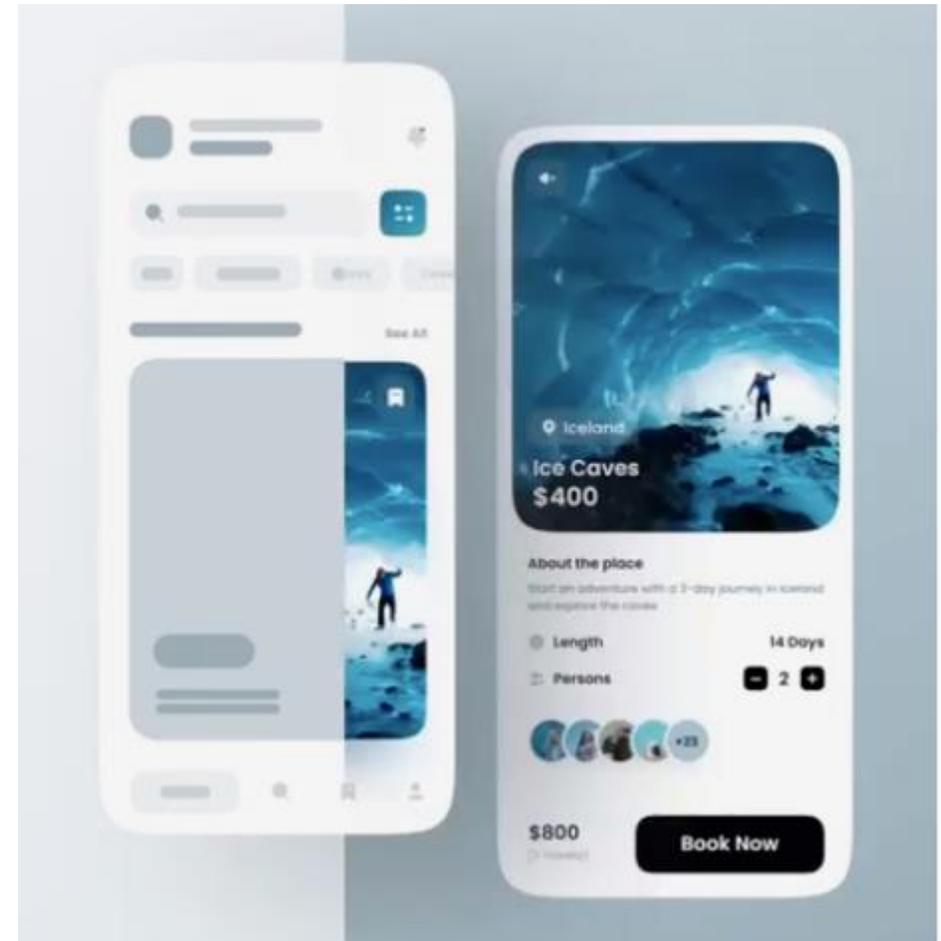
Une fois les couleurs définies et les styles de l'application choisis, à vous de jouer.

**Faites l'UI de l'ensemble de votre parcours.** (Ne vous occupez pas de la notion d'interaction et de prototype).

Reprenez vos wireframes et designez-les avec une direction artistique cohérente.

#### Livrable attendu :

- Le fichier Adobe XD avec parcours UI totalement interactif et fluide.



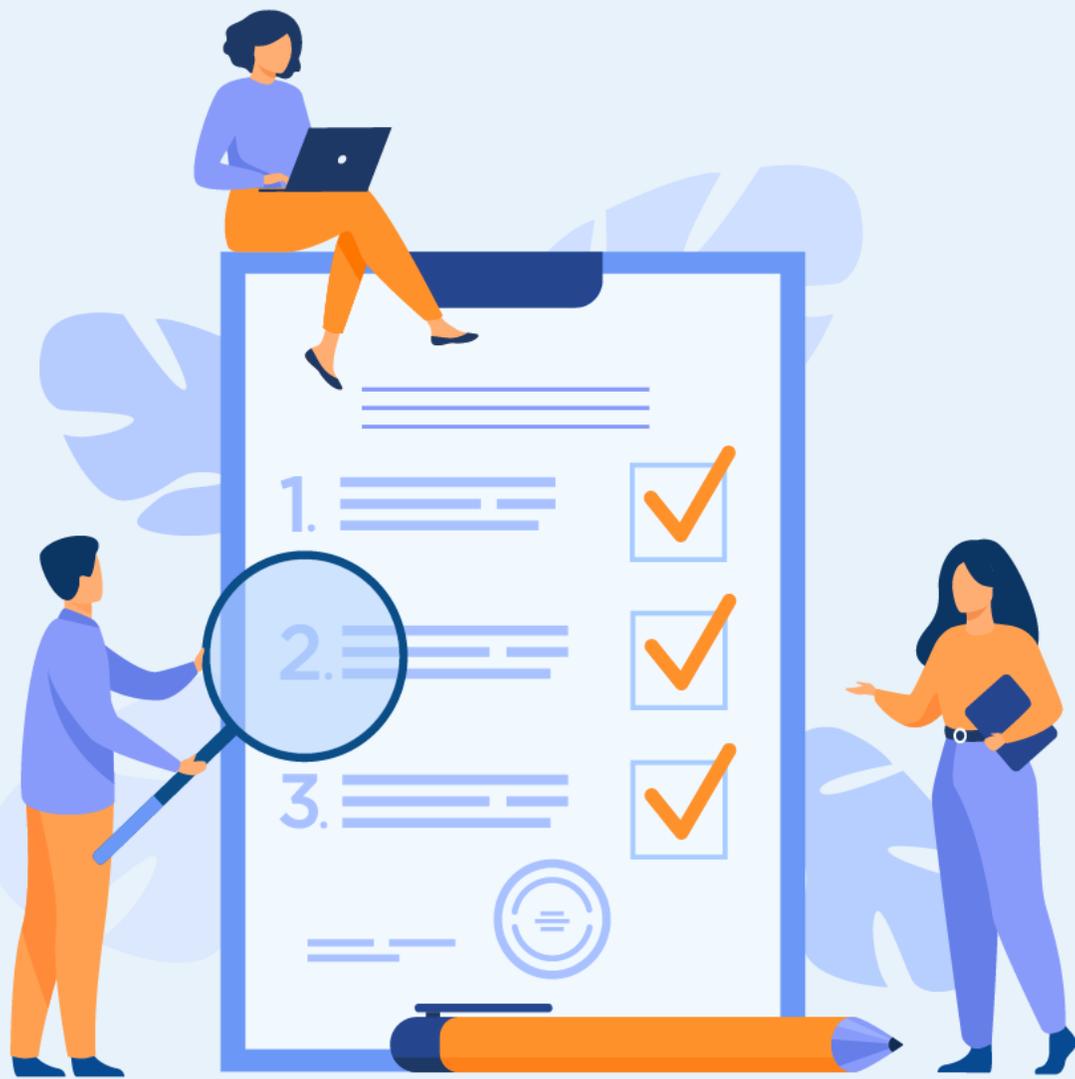
# Activité 1 :

## Concevoir l'UI de votre application



### Parcours de test UI

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Design d'interface UI</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'ensemble du parcours à été designer (UI) de manière harmonieuse et cohérents.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les éléments de l'interfaces sont facilement identifiable comme interactif.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Le design est cohérent avec les besoin utilisateur et le devise (Smartphone)</li></ul>			



## ACTIVITÉ n°2

### Réaliser un parcours de bout en bout interactif.

#### Compétences visées :

- Concevoir un parcours de test de bout en bout, fluide et cohérent.
- Choisir les bonnes interactions au bon moment
- Prototyper différentes typologies d'interaction.

#### Recommandations clés :

- Se mettre dans le contexte de la problématique posée dans l'activité
- Réinvestir les connaissances théoriques et pratiques acquises lors de ce module.



**7 heure**

# CONSIGNES

## 1. Pour le formateur :

- Laisser à l'apprenant le temps de comprendre seul l'énoncé
- S'assurer de la bonne compréhension du contexte
- Echanger sur les différentes réponses des apprenants avant de proposer la solution

## 2. Pour l'apprenant :

- Lire et bien comprendre l'énoncé
- Suivre l'ensemble des étapes citées pas à pas.
- Ne pas hésiter à dire si vous ne suivez plus !
- Ne pas hésiter à tester ces idées en termes d'animation et d'interaction.

## 3. Conditions de réalisation :

- Individuel ou par groupes (2 ou 3 maximum)
- Support de résumé théorique accompagnant
- Adobe XD
- Vos wireframes précédents conçus et documentés

## 4. Critères de réussite :

- Le stagiaire est-il capable de :
  - Respecter les interactions définies par les wireframes
  - Maîtriser l'onglet prototype d'Adobe XD



## Activité 1 :

Réaliser un parcours de bout en bout interactif.

### Réaliser un parcours de bout en bout interactif.

#### Exercice 3 :

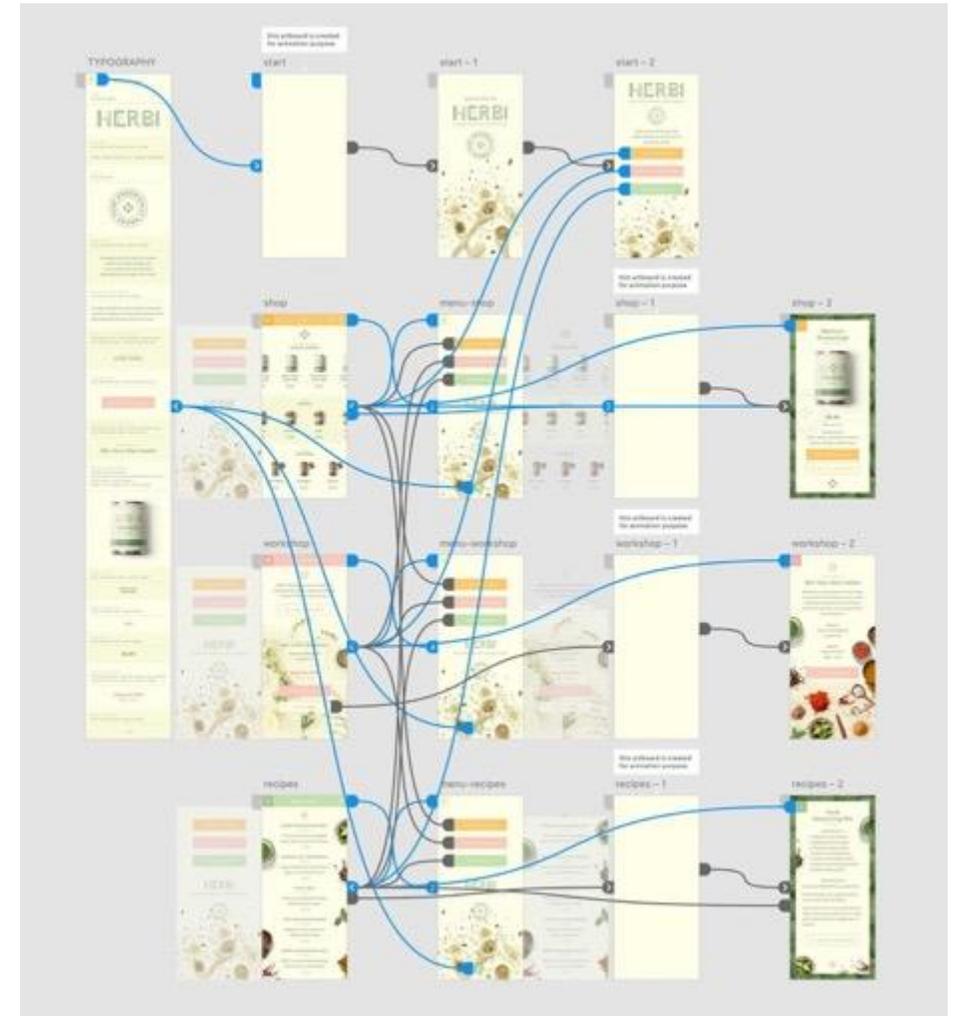
Une fois l'ensemble de vos écrans designés, réitérez le process déjà effectué avec les maquettes fil-de-fer.

Dans un premier temps, rendez la navigation dans le flow possible.

N'hésitez pas à reprendre et/ou ajouter des animations Lottie Files, un swipe, le skelton loading et des tests avec l'animation automatique, **afin de rendre votre application la plus dynamique et proche de la réalité.**

#### Livrable attendu :

- Le fichier Adobe XD avec parcours UI totalement interactif et fluide.
- Une vidéo du parcours de bout en bout



## Activité 1 :

Réaliser un parcours de bout en bout interactif.



### Critère d'évaluation par le formateur.

Critères d'évaluation	Acquis	A revoir	Non acquis
<b>Réalisation du prototypage</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les étapes du parcours s'enchaînent dans le même ordre que l'user flow et les wireframes spécifiés.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>L'ensemble des éléments de navigation cliquables sont interactifs dans le prototype hi-fi.</li><li>L'ensemble des paramètres des interactions sont respectés.</li></ul>			
<ul style="list-style-type: none"><li>Les interactions et leurs animations sont cohérentes avec le parcours.</li></ul>			