



LA PARTIE *Design* DU WEB DESIGN

Beaucoup plus qu'une présentation
jolie...

Laura Salas

Basé sur les slides de S. Roy & R. Benrhaïem pour IFT2905



- La structure & contenu
- Le visuel
- L'interaction

*POUR UNE DÉFINITION PLUS FORMELLE: PRENEZ LE COURS **INTERFACES PERSONNE-MACHINE (IFT2905)**

STRUCTURE

Comment **organiser** l'information?

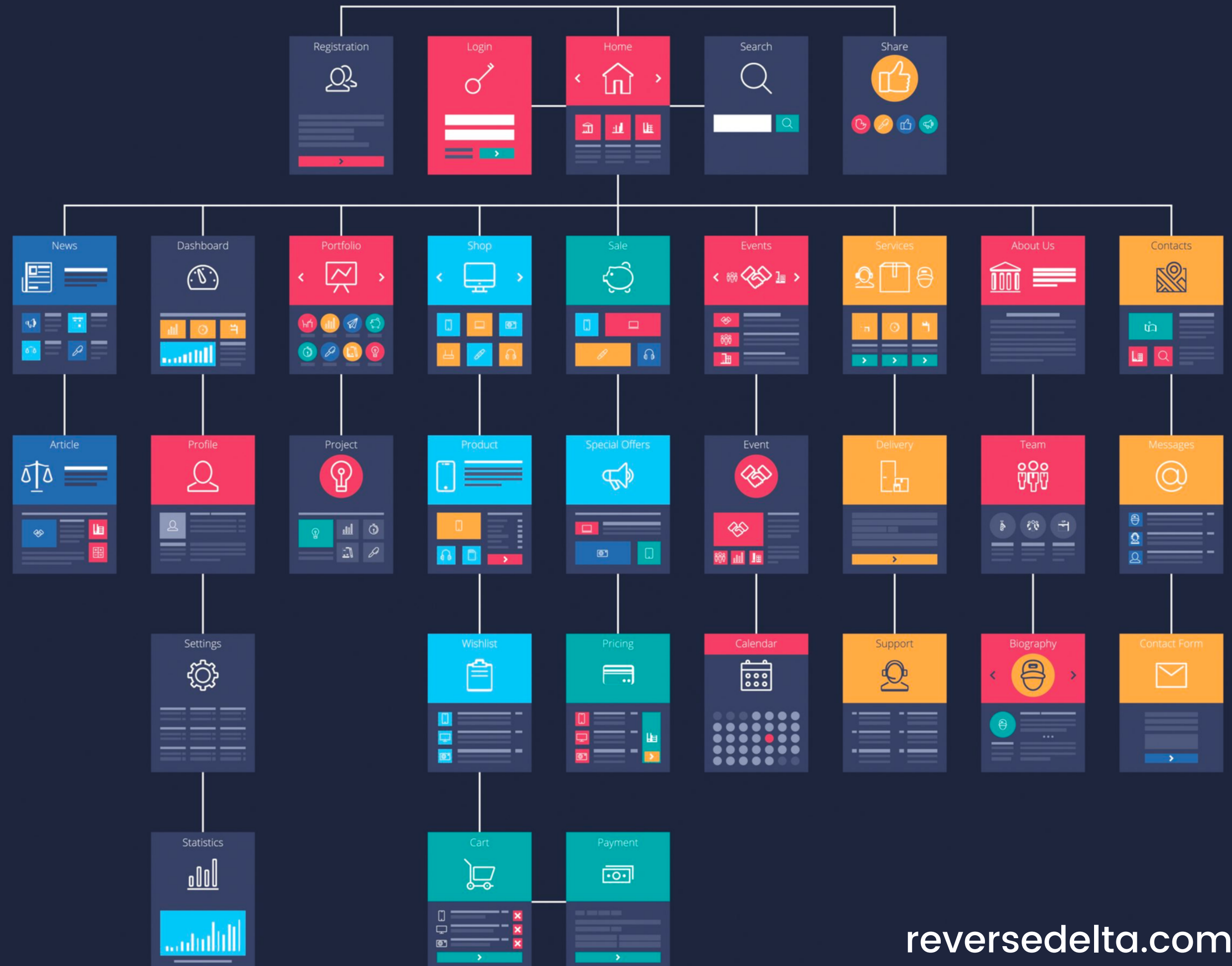
Comment **séparer** l'information?

Comment **prioriser** l'information?

Structure

UN SITE MAP

- vue **globale** du site
- concerne le **SEO**
- les visiteurs ne le verront pas



Structure



LE HOMEPAGE

- Normalement **index.html**
 - **Première impression**
du visiteur du site
- Opportunité de faire un
- **survol du contenu +
infos importantes**

Structure

**SÉPARER LES
PAGES PAR SUJET**

- Séparation logique/intuitive de l'information*
- Penser au **navbar** aide beaucoup!

*Pas nécessairement votre job en tant que web designer, mais ça risque d'arriver

Exemple de navbar

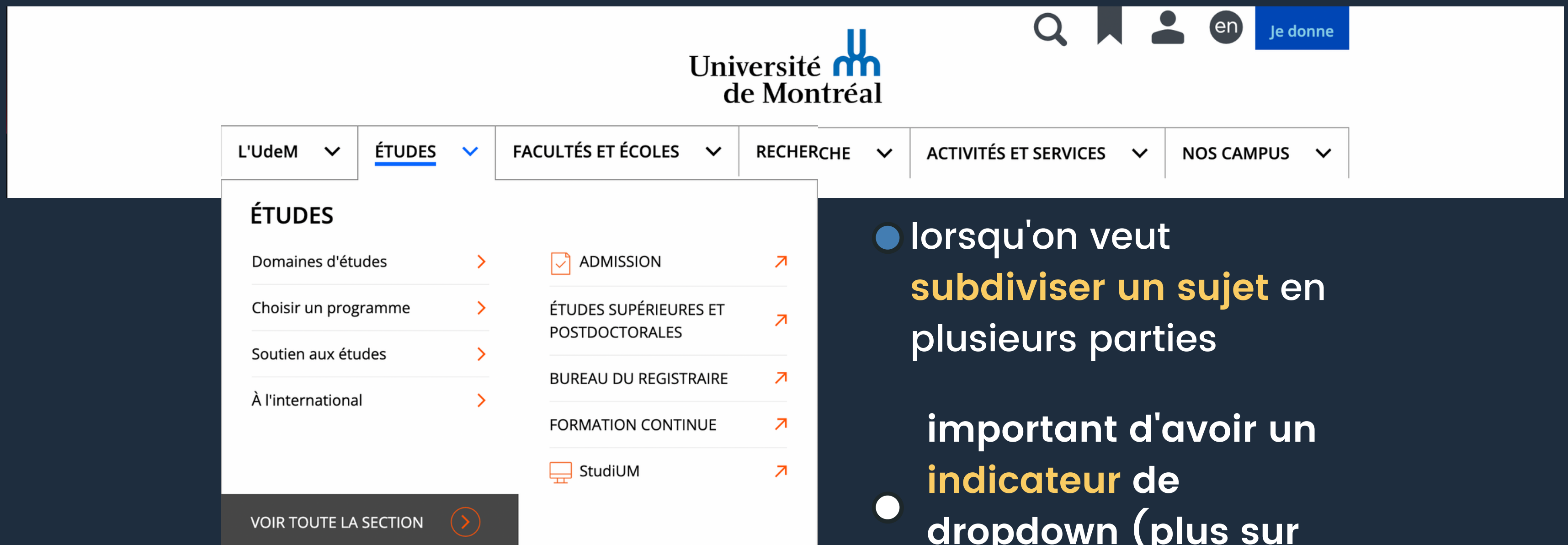
navigation bar
(barre de navigation)



- Présente les **sujets importants**
- Aide à la **navigation**
- Doit **toujours** être accessible(!!!)

Exemple de navbar

le "dropdown"



- lorsqu'on veut **subdiviser un sujet** en plusieurs parties

- important d'avoir un **indicateur** de dropdown (plus sur ceci plus tard)

Structure

**SÉPARER LES
PAGES PAR SUJET**

Les bénéfices:

- Ça va faciliter le design
- Rendre votre contenu cohésif
- aider à la navigation

Structure

PAGES IMPORTANTES

- **À propos:** parler un peu de qui est derrière le tout

- **Produits/services/spécialisations offerts**

on peut faire un mini aperçu de ceci dans le homepage

- **Nous contacter:** soit donner un courriel ou inclure un formulaire

CONTENU

Encore une fois, pas vraiment votre job de
produire le contenu... mais ça sera parfois le
cas...

CONTENU

Encore une fois, pas vraiment votre job de
produire le contenu... mais ça sera parfois le
cas...

Contenu

(SURVOL VITE PARCE QUE ÇA DEVRAIT PAS ÊTRE
VOTRE TÂCHE)

**COMPOSANTES +
TIPS**

- **Texte:** évitez les briques de texte et assurez-vous de vérifier votre grammaire
- **Images/médias:** aillez une bonne résolution, et faites attention aux droits d'auteur
- **Liens:** assurez-vous qu'ils marchent (!)

Contenu

(SURVOL VITE PARCE QUE ÇA DEVRAIT PAS ÊTRE
VOTRE TÂCHE)

NOTE SUR LES LIENS

Deux choix pour les liens:

- Ouvrir le lien sur la **fenêtre courante** (par défaut)

```
<a href="tonlien.com">  
clique ici!  
</a>
```

- Ouvrir le lien sur une **nouvelle fenêtre**

```
<a href="tonlien.com"  
target="_blank">  
clique ici!  
</a>
```

STRUCTURE

Votre responsabilité

- Vous assurer que la **présentation du contenu** est propre et cohérente
- Vous assurer qu'on puisse **naviguer facilement** entre les différentes pages

PAS votre responsabilité

- Écrire un texte de 500 mots sur la fondation de la compagnie
- Courir après la compagnie pour vous fournir des photos de leurs employés pour la page "à propos"
- etc.



☆☆ **LE VISUEL** ☆☆

Quelle couleur choisir?

Quelle font (police) mettre?

Mettre des images de chat ou de chien?

☆☆ LE VISUEL ☆☆

Quelle couleur choisir?

Quel format (taille) mettre?

Mettre des images de chat ou de chien?

Non!!!!

☆☆ LE VISUEL
+ L'INTERACTION☆☆

1. Placer le squelette des **composantes** en premier
2. Déterminer la **navigation** (pas nécessairement l'implémenter, mais au moins avoir une idée)
3. Implémenter et designer les composantes en tenant compte des ☆☆☆**principes de design**☆☆
4. Repasser à travers le tout et vérifier que le site en général répond aux ☆☆☆**principes de design**☆☆

☆☆ **LES PRINCIPES DE
DESIGN** ☆☆ (NIELSEN)

1. Connecter avec le monde de l'utilisateur
2. Cohérence et standards
3. Aide et documentation
4. Utilisateur libre et en contrôle
5. Visibilité de l'état du système
6. Flexibilité et Efficacité
7. Prévention des erreurs
8. Reconnaissance plutôt que mémoire
9. Erreurs : détection, diagnostic, récupération
10. Esthétique et minimalisme

☆☆ LES PRINCIPES DE
DESIGN ☆☆ (NIELSEN)

exemples
d'heuristiques

- 
1. Connecter avec le monde de l'utilisateur
 2. Cohérence et standards
 3. Aide et documentation
 4. Utilisateur libre et en contrôle
 5. Visibilité de l'état du système
 6. Flexibilité et Efficacité
 7. Prévention des erreurs
 8. Reconnaissance plutôt que mémoire
 9. Erreurs : détection, diagnostic, récupération
 10. Esthétique et minimalisme

AUTRES RESSOURCES:

☆☆DON NORMAN☆☆



<-- Bible de design

"Humans err continually; it is an intrinsic part of our nature. System design should take this into account. Pinning the blame on the person may be a comfortable way to proceed, but why was the system ever designed so that a single act by a single person could cause calamity? Worse, blaming the person without fixing the root, underlying cause does not fix the problem: the same error is likely to be repeated by someone else"

AUTRES RESSOURCES:

☆☆ **DON NORMAN** ☆☆



Don Norman

"Humans err continually; it is an intrinsic part of our nature. System design should take this into account. Pinning the blame on the person may be a comfortable way to proceed, but why was the system ever designed so that a single act by a single person could cause calamity? Worse, blaming the person without fixing the root, underlying cause does not fix the problem: the same error is likely to be repeated by someone else"

AUTRES RESSOURCES:

☆☆ **DON NORMAN** ☆☆

TLDR: les humains font toujours des erreurs et votre design devrait **toujours** prendre ceci en considération



Don Norman

EXAMPLES



Apple

Discover the innovative world of Apple and shop everything iPhone, iPad, Apple Watch, Mac, and Apple TV, plus explore accessories, entertainment, and expert device support.

 Apple

<https://www.theworldsworstwebsiteever.com/old.htm>

<https://www.theworldsworstwebsiteever.com/>

☆☆ LE VISUEL ☆☆

Quelle couleur choisir?

Quel font (type) mettre?

Mettre des images de chat ou de chien?

Non?

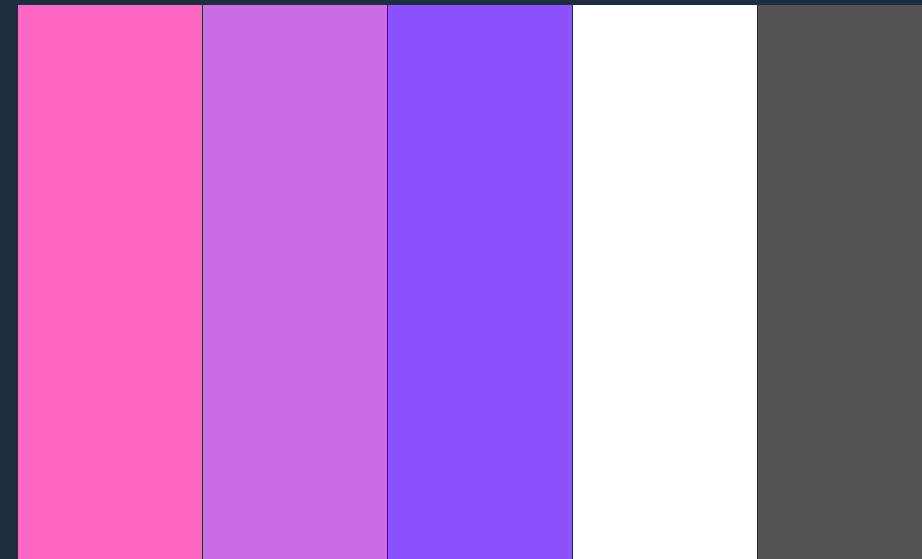
☆☆ **LE VISUEL** ☆☆

Quelle couleur choisir?

Quel font (police) mettre?

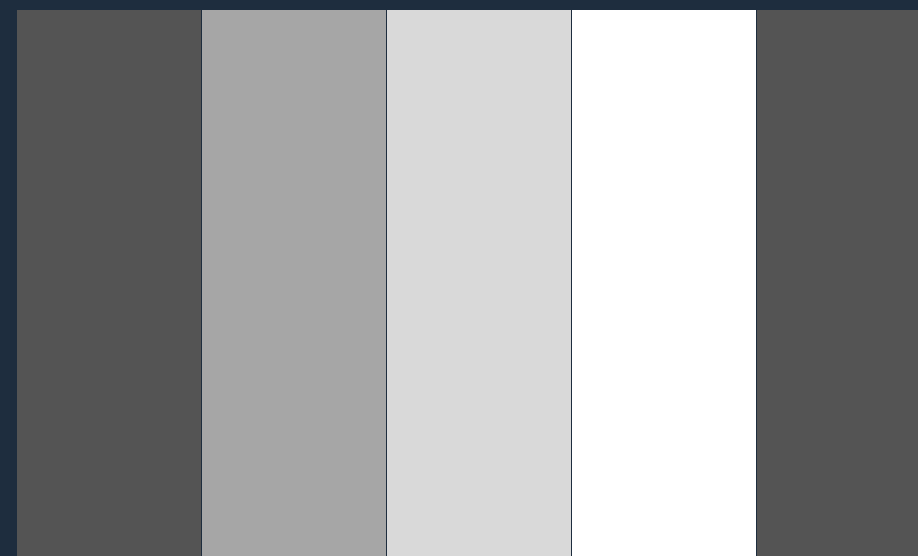
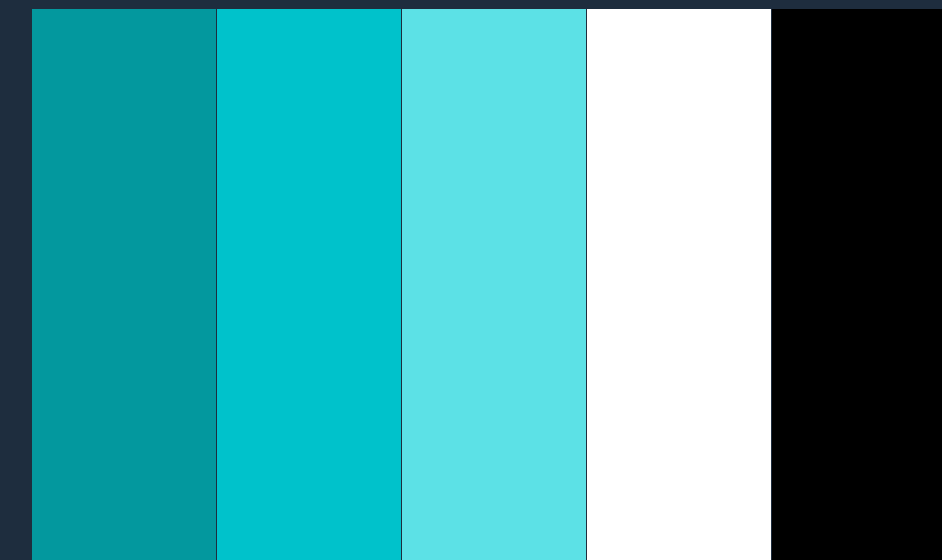
Mettre des images ~~de~~ chat ou de chien?

Le visuel



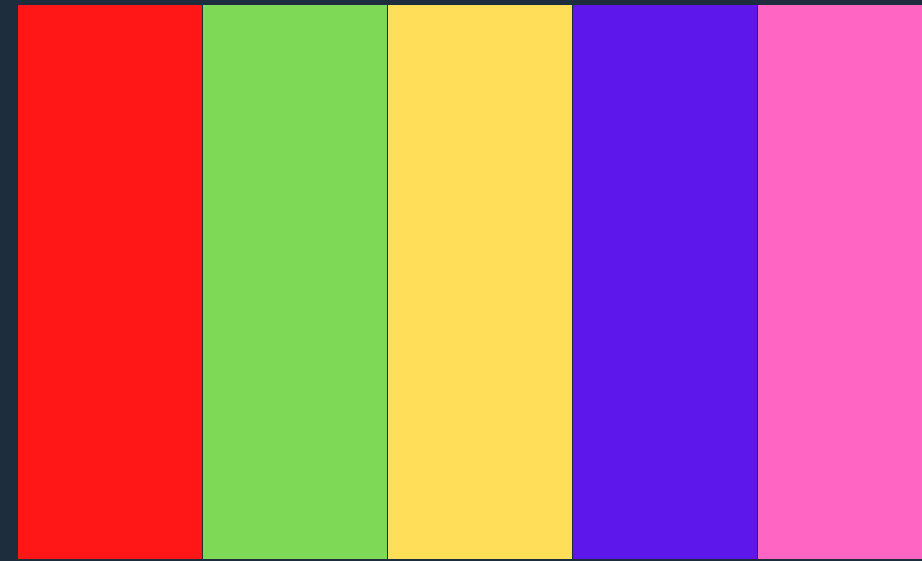
THÈMES DE COULEUR

Aident à garder votre visuel
consistant



[https://coolours.co/
outil^](https://coolours.co/outil^)

Le visuel

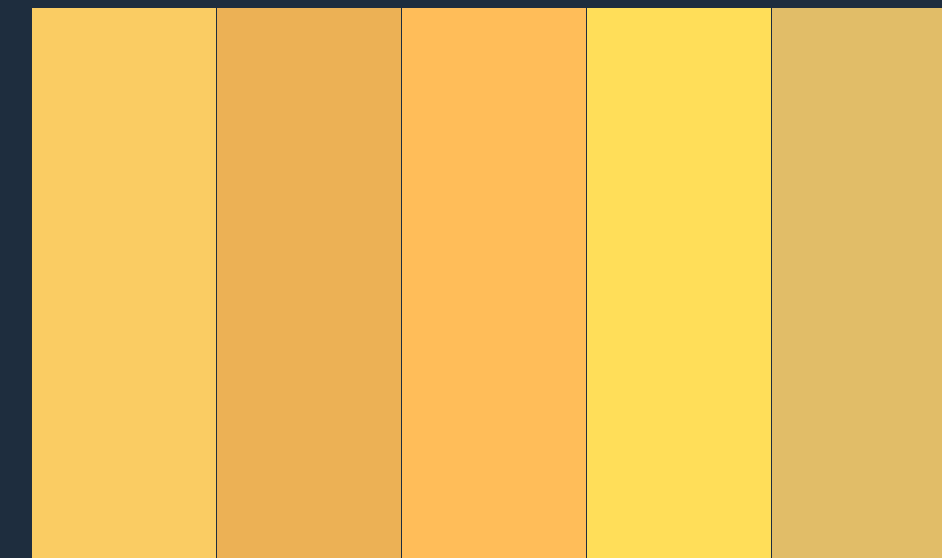


évitez: **trop** de variance

**THÈMES DE
COULEUR**

Aident à garder votre visuel
consistant

gardez en compte
l'accessibilité!



évitez: **trop peu** de variance

Le visuel

FONTS

Définissez vos fonts pour les headers et les blocs de texte préalablement, variez pas trop!

Sources de fonts:
Dafont.com, google fonts, etc.

Lesquels sont bons?

j'arrive à lire tout ceci très clairement
et de manière concise

*j'arrive à lire tout ceci très clairement et de
manière concise*

j'arrive à lire tout ceci très
clairement et de manière
concise

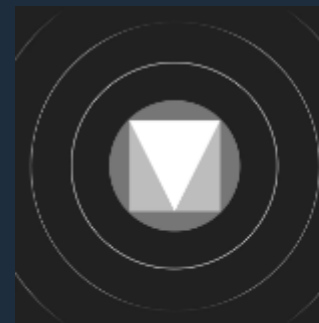
**j'arrive à lire tout ceci très
clairement et de manière concise**

**j'arrive à lire tout ceci très
clairement et de manière concise**

CONSISTENCE DE COMPOSANTES

Essayez de suivre une certaine **logique/consistance** dans le design de vos composantes: mêmes margins, mêmes backgrounds, mêmes tailles de boîtes de textes

Exemple: le **material design** d'android



Material Design

Build beautiful, usable products faster. Material Design is an adaptable system—backed by open-source code—that helps teams build high quality digital experiences.

 Material Design

Le visuel

AUTRES ASTUCES

- Assurez-vous que **tout est visible**
- Assurez vous que **tout marche**

EXEMPLE DE FEEDBACK

The image displays two versions of a Usabilla feedback form: one on a smartphone and one on a laptop.

Smartphone Form:

- Header: Back Feedback Submit
- Question: What do you think of our App? Required
- Rating: Five emoji options (angry, sad, neutral, happy, love).
- Question: What would you like to share with us? Required
- Text Input: Your thoughts
- Question: How likely would you recommend Usabilla to your friends and colleagues?
- Scale: 1 to 10 (not at all to very likely)
- Footer: Powered by usabilla

Laptop Form:

- Header: Feedback Submit
- Question: How would you rate this email ?
- Rating: Five emoji options (angry, sad, neutral, happy, love).
- Text Input: A large dashed blue box for additional feedback.
- Annotation: A curved arrow points from the rating area to the text input box.

**REPASSER À
TRAVERS SON DESIGN**

Justifier chaque problème par une heuristique

- "Trop de choix sur la Home page" (**10. Esthétique et minimalisme**)
- " Je n'aime pas les couleurs" (**???**)

Énumérer tous les problèmes

- Même si un élément d'interface pose plusieurs problèmes

Traverser l'interface au moins deux fois.

- Première fois : Portrait plus général
- Seconde fois : Attention portée aux détails

Utilisez votre intuition

- Testez votre interface: demandez à vos amis de la tester!