Design numérique 1990-...

MONDE

se développe avec l'avènement de l'ordinateur personnel en 1984 et d'internet et du World Wide Web en 1990

WEB DESIGN

conception de site web destinés à être utilisées sur des supports numériques

GALERIE D'IMAGES

1er site web, Tim BERNERS-LEE, 1990

site web de Yahoo, moteur de recherche, 1996

site web de Yahoo, 2002

site web de Google, moteur de recherche, 1999

site personnel Ishkur's Guide to Electronic Music, 1999

site web d'EA, 1999

site web multi-plate-forme d'Apple, 2007

indexation des pages web en mobile first par Google, 2016

visite de Rome en Réalité Augmentée (AR), 2018

World Wide Web 1990 — **HTML 1992** — **HTML balise < table > 1995** — **JavaScript 1995** — **Flash 1996** — **CSS2 1998** — **grids & frameworks 2007** — **adaptive 2010** — **mobile first 2015** — **responsive 2017** — **cross media AR & VR 2020**

1990 — **2000** — **2010** — **2020**

WEB 1.0

WEB TRADITIONNEL

FOCUS = connecte les informations, orienté entreprises et institutions
OBJECTIF = donner accès au contenu en ligne – présenter des produits aux consommateurs
CONCEPT = système « push » – distribution de l'information
ARCHITECTURE = portails d'information , sites web statiques (Read-Only)
[Interface + contenu + programme]

WEB 2.0

WEB SOCIAL

FOCUS = connecte les personnes, orienté communautés et « tribus » (web démocratisé)
OBJECTIF = partager du contenu
CONCEPT = interactions – conversations entre utilisateurs
ARCHITECTURE = plateformes interactives (Read, Write & Share)
sites dynamiques, blogs, microblogs, wikis web services & web applications pour connecter les programmes et contenus

WEB 3.0

WEB SÉMANTIQUE

FOCUS = connecte le savoir, orienté individu dans son contexte
OBJECTIF = consolider et intégrer des contenus dynamiques
CONCEPT = curation – compréhension et exploitation des données
ARCHITECTURE = SaaS (logiciel=service) & Cloud (ubiquité et portabilité)
Les web services occupent la place centrale et connectent les supports et les applications à travers des interfaces simplifiées.

WEB 4.0

WEB SYMBIOTIQUE

FOCUS = connecte l'intelligence, orienté interaction individus|objets
OBJECTIF = innover grâce aux connexions intelligentes
CONCEPT = interconnexion réel|virtuel, intelligence collective
ARCHITECTURE = OS (système opération-nel) + Cloud

BUT = concevoir des sites web afin de promouvoir, informer ou instruire sur le support internet

MOYENS = créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou de culture // utiliser les principes d'UI (User Interface) et d'UX (User eXperience)

INSPIRATIONS = Révolution numérique // Design graphique print (composition, hiérarchisation typographique, couleurs, formes) // Design de produit (ergonomie et affordance) // Motion Design (animations et micro-animations)

WEB DESIGNERS = [PIONNIERS] Tim BERNERS-LEE // Alan EMTAGE // Peter DEUTSCH // Bill HEELEN // Henrik FRYSTYK NIELSEN // Nicola PELLOW // Pei-Yuan WEI // Steven FOSTER // Fred BARRIE // Jerry YANG // David FILO // ...

NOTES

WEB 1.0

COULEURS & CONTRASTES

NOIR & BLANC + VALEURS DE GRIS + COULEURS PURES

couleurs RVB =
- aplats de noir & blanc (écrans monochromes)
- couleurs pures (écrans couleurs)
- contrastes marqués

FORMES

CARRÉ RECTANGLE LIGNE

- carré = forme de base d'un pixel
- rectangle = forme des fenêtres, boutons et onglets
- rectangle arrondi = forme des boutons et icônes

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ORDINATEUR
PICTOGRAMME PHOTOGRAPHIE MUSIQUE
MOTION DESIGN

- pictogrammes = icônes
- photos = basse définition au début
- animations = GIF puis JavaScript & Flash

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES ELZÉVIRS ÉGYPTIENNES
DIDOTS FANTAISIES NUMÉRIQUES

fontes numériques
- adaptées à la faible résolution des écrans
- distribuées par des fonderies digitales
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES

À GRILLE

- compositions statiques (< table >)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants)
- hiérarchisation peu marquée
- visuels épurés et pixelisés

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

ÉDITEUR DE CODE ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE

DESIGN D'IDENTITÉ DESIGN DE MESSAGE DESIGN D'ÉDITION
DESIGN D'INTERACTION MOTION DESIGN ATOMIC DESIGN
UI DESIGN UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

WEB 2.0

COULEURS & CONTRASTES

DÉGRADÉS & PALETTE ÉLARGIE

couleurs RVB =
- dégradés de couleurs (skeuomorphisme)
- plus de teintes disponibles

FORMES

CARRÉ RECTANGLE LIGNE
BOUTON

- carré = forme de base des icônes
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons et icônes

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ORDINATEUR SMARTPHONE TABLETTE
PICTOGRAMME PHOTOGRAPHIE MUSIQUE
MOTION DESIGN VIDÉO

- pictogrammes = icônes
- photos = meilleure qualité (JPG, PNG, ...)
- animations = JavaScript & Flash
- vidéos = HD (streaming)

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES ELZÉVIRS ÉGYPTIENNES
DIDOTS FANTAISIES NUMÉRIQUES

web fonts (OTF, TTF)
- hébergées par les sites client
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES

À GRILLE MODULAIRE

- compositions statiques (Grids & Frameworks)
- déroulement des pages en scroll
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants)
- animations (JavaScript & Flash)
- hiérarchisation plus marquée
- visuels en haute définition
- vidéos en haute définition

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

ÉDITEUR DE CODE ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE

DESIGN D'IDENTITÉ DESIGN DE MESSAGE DESIGN D'ÉDITION
DESIGN D'INTERACTION MOTION DESIGN ATOMIC DESIGN
UI DESIGN UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

WEB 3.0

COULEURS & CONTRASTES

APLATS DE COULEURS VIVES — DÉGRADÉS LÉGERS

couleurs RVB =
- aplats de couleurs vives (flat design)
- dégradés légers & ombres (material design & neuomorphisme)

FORMES

CARRÉ — RECTANGLE — LIGNE

- carré arrondi = forme des icônes
- cercle = forme des boutons
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons
- formes libres et souples

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ORDINATEUR — SMARTPHONE — TABLETTE — PICTOGRAMME — PHOTOGRAPHIE — MUSIQUE — MOTION DESIGN — VIDÉO

- pictogrammes = icônes
- photos = haute résolution
- animations = JavaScript & CSS3
- vidéos = Full HD (streaming & full screen)

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES — ELZÉVIRS — ÉGYPTIENNES — DIDOTS — FANTAISIES — NUMÉRIQUES

web fonts (WOFF)
- hébergées par les grands acteurs du web (Google Fonts, Adobe Web Fonts, ...)
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES

À GRILLE — ADAPTIVE & RESPONSIVE — MODULAIRE

- compositions dynamiques (adaptative & responsive)
- déroulement des pages en scroll (mobile first)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants, notifications)
- animations (JavaScript & CSS3)
- hiérarchisation très marquée
- visuels en très haute définition
- vidéos en très haute définition

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

ÉDITEUR DE CODE — ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE

DESIGN D'IDENTITÉ — DESIGN DE MESSAGE — DESIGN D'ÉDITION — DESIGN D'INTERACTION — MOTION DESIGN — ATOMIC DESIGN — UI DESIGN — UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

WEB 4.0

COULEURS & CONTRASTES

APLATS DE COULEURS VIVES — DÉGRADÉS LÉGERS

couleurs RVB =
- aplats de couleurs vives (flat design)
- dégradés légers & ombres (material design & neuomorphisme)

FORMES

CARRÉ — RECTANGLE — LIGNE

- carré arrondi = forme des icônes
- cercle = forme des boutons
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons
- formes libres et souples

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ORDINATEUR — SMARTPHONE — TABLETTE — OBJETS CONNECTÉS — PICTOGRAMME — PHOTOGRAPHIE — MUSIQUE — MOTION DESIGN — VIDÉO — 3D

- pictogrammes = icônes
- photos = ultra haute résolution
- animations = JavaScript & CSS3
- vidéos = 4K, 8K, ... (streaming & full screen)
- 3D = AR & VR

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES — ELZÉVIRS — ÉGYPTIENNES — DIDOTS — FANTAISIES — NUMÉRIQUES

variable fonts (WOFF)
- hébergées par les grands acteurs du web (Google Fonts, Adobe Web Fonts, ...)
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES

À GRILLE — ADAPTIVE & RESPONSIVE — MODULAIRE

- compositions dynamiques (responsive)
- déroulement des pages en scroll (mobile first)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, éléments)
- hiérarchisation très marquée
- visuels en très haute définition
- vidéos en très haute définition

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

ÉDITEUR DE CODE — ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE

DESIGN D'IDENTITÉ — DESIGN DE MESSAGE — DESIGN D'ÉDITION — DESIGN D'INTERACTION — MOTION DESIGN — ATOMIC DESIGN — UI DESIGN — UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

Design numérique 1990-...

MONDE

se développe avec l'avènement de l'ordinateur personnel en 1984 et d'internet et du World Wide Web en 1990

DESIGN D'INTERFACE

conception d'interfaces graphiques destinées à être utilisées sur des supports numériques
se développe avec l'avènement de l'ordinateur personnel en 1984

4 TENDANCES GRAPHIQUES

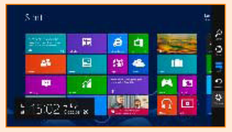
SKEUOMORPHISME (1990) = évoquer l'objet réel pour créer l'affordance (= capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation)
FLAT DESIGN (2012) = simplifier et aplanir les formes pour augmenter la lisibilité
MATERIAL DESIGN (2015) = simplifier les formes pour augmenter la lisibilité et donner de la profondeur pour mieux hiérarchiser
NEUOMORPHISME (2019) = rendre tangible les interfaces en imitant les volumes, les creux, les ombres et les lumières

interface du 1er navigateur d'Apple, 1992

interface de Netscape, navigateur de Windows 95, 1995

interface de l'Apple Store, 2000

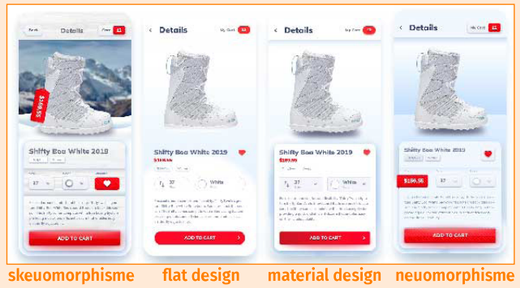
interface de l'IPhone 1, 2007


interface de Windows 8, 2012

interface de Google, 2015

interface de l'Apple Watch, 2017

interface d'une application statistique, 2019



skeuomorphisme 1990 | flat design 2012 | material design 2015 | neuomorphisme 2019

skeuomorphisme 1992 | skeuomorphisme 1995 | skeuomorphisme 2000 | skeuomorphisme 2007 | flat design 2012 | material design 2015 | skeuomorphisme 2017 | neuomorphisme 2019

1990 — 2000 — 2010 — 2020

WEB 1.0

WEB TRADITIONNEL

TERMINAUX	ORDINATEUR (desktop)
INTERFACES	logiciels navigateurs
TENDANCES GRAPHIQUES	skeuomorphisme

WEB 2.0

WEB SOCIAL

TERMINAUX	ORDINATEUR (desktop)	SMARTPHONE
INTERFACES	logiciels navigateurs	applications navigateurs
TENDANCES GRAPHIQUES	skeuomorphisme	skeuomorphisme

WEB 3.0

WEB SÉMANTIQUE

TERMINAUX	ORDINATEUR	SMARTPHONE & TABLETTE	SMART-OBJECTS (objets connectés)
INTERFACES	logiciels navigateurs applications	applications navigateurs super-applications AR (réalité augmentée)	applications super-applications VUI (Voice User Interface) VR (réalité virtuelle)
TENDANCES GRAPHIQUES	skeuomorphisme flat design minimalisme material design atomic design	skeuomorphisme flat design minimalisme material design atomic design	neuomorphisme flat design minimalisme material design atomic design

WEB 4.0

WEB SYMBIOTIQUE

TERMINAUX	ORDINATEUR	SMARTPHONE & TABLETTE	SMART-OBJECTS (objets connectés)
INTERFACES	logiciels navigateurs applications	applications navigateurs super-applications AR (réalité augmentée)	applications super-applications VUI (Voice User Interface) VR (réalité virtuelle) MR (Mixed Reality)
TENDANCES GRAPHIQUES	minimalisme material design neuomorphisme 3D atomic design	minimalisme material design neuomorphisme 3D atomic design	minimalisme material design neuomorphisme 3D atomic design

BUT = concevoir des interfaces (logiciels, navigateurs, applications, ...) intuitives et ergonomiques

MOYENS = créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer des interfaces // utiliser les principes d'UI (User Interface) et d'UX (User eXperience)

INSPIRATIONS = Révolution numérique // Design graphique print (composition, hiérarchisation typographique, couleurs, formes) // Design de produit (ergonomie et affordance) // Motion Design (animations et micro-animations)

WEB DESIGNERS = [PIONNIERS] Susan KARE // Tim BERNERS-LEE // Alan EMTAGE // Peter DEUTSCH // Bill HEELEN // Marc ANDREESSEN // Eric BINA // ...

NOTES

SKEUOMORPHISME (1990-...)

évoquer l'objet réel pour créer l'affordance (= capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation)

GALERIE D'IMAGES

Netscape, navigateur web de Windows 95, 1995

interface de Mac OS10.0, 2001

interface de l'iPhone 1, 2007

interface de l'Apple Watch 1, 2017

COULEURS & CONTRASTES

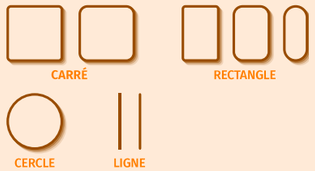
COULEURS RÉALISTES & DÉTAILLÉES

DÉGRADÉS & PALETTE ÉLARGIE

- palette étendue
- couleurs réalistes & détaillées
- dégradés
- transparences
- textures

FORMES

FORMES SIMPLES MAIS VISUELS DÉTAILLÉS



- formes géométriques simples
- légère stylisation des figures
- impression de volume (ombres des boutons + volume des icônes)
- impression de textures

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ICÔNES ÉVOQUANT L'OBJET RÉEL

- icônes très détaillées
- légère stylisation des figures
- impression de volume (ombres des boutons)
- impression de textures

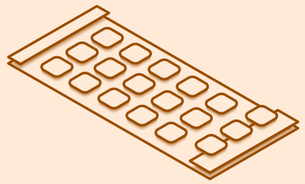
TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

- les Antiques sont privilégiées pour les textes de petit corps (= lisibilité)
- les autres familles typographiques s ont privilégiées pour les titres

COMPOSITIONS & RYTHMES

LÉGÈRE IMPRESSION DE PROFONDEUR



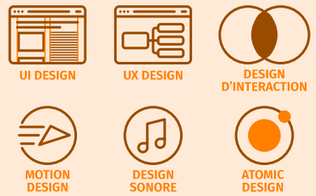
- compositions statiques (WEB 1.0) & dynamiques (adaptive & responsive)
- menu dynamiques (swipe, scroll, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, menus)
- hiérarchisation peu marquée
- légère impression de profondeur (ombres + volumes)
- quelques superpositions d'éléments
- interfaces intuitives

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

- éditeur de code
- constructeur d'interface graphique = logiciel permettant de créer des interfaces graphiques
- logiciel de réalité augmaentée (AR)
- logiciel 3D (VR)

TYPOLOGIE



- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)
- design d'interaction = interface interactive
- motion design = animation et micro-animation (boutons, menus, icônes, comportement au scroll ou au swipe, ...)
- design sonore = sons en relation avec les interactions
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)

NOTES

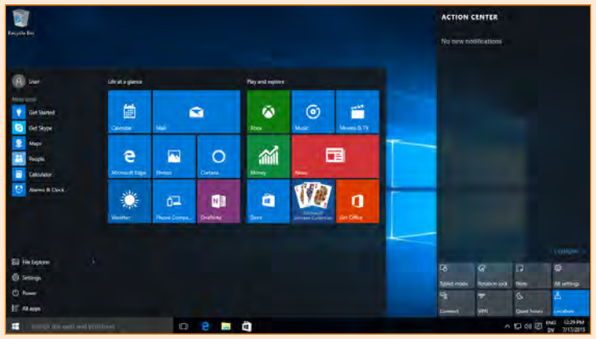
FLAT DESIGN (2012-...)

simplifier et aplanir les formes pour augmenter la lisibilité

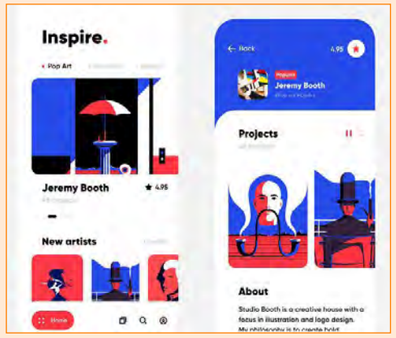
GALERIE D'IMAGES

interface de Windows 8, 2012

interface du Windows Phone 7, 2013



interface de Windows 10, 2015



maquette d'application, Jeremy Booth, 2016

COULEURS & CONTRASTES

COULEURS CONTRASTÉES EN APLATS

APLATS DE COULEURS VIVES + NOIR & BLANC

- palette étendue
- couleurs contrastées en aplats
- pas de dégradés
- pas de transparences
- pas de textures

FORMES

FORMES SIMPLES & STYLISÉES

CARRÉ — RECTANGLE — CERCLE — LIGNE — COMBINAISONS

- formes géométriques simples
- forte stylisation des figures
- aucune impression de profondeur
- aucune textures

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ICÔNES STYLISÉES EN APLATS

- icônes peu détaillées
- grande stylisation des figures
- en aplats (solid) ou contours (outline)
- aucune impression de volume
- aucune textures

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES — ELZÉVIRS — ÉGYPTIENNES — DIDOTS — FANTAISIES — NUMÉRIQUES

- les Antiques sont privilégiées pour les textes de petit corps (= lisibilité)
- les autres familles typographiques s ont privilégiées pour les titres

COMPOSITIONS & RYTHMES

AUCUNE IMPRESSION DE PROFONDEUR

MODULAIRE — JUXTAPOSITION

- compositions statiques (WEB 1.0) & dynamiques (adaptive & responsive)
- menu dynamiques (swipe, scroll, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, menus)
- hiérarchisation peu marquée
- légère impression de profondeur (ombres + volumes)
- quelques superpositions d'éléments
- interfaces intuitives

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

ÉDITEUR DE CODE — CONSTRUCTEUR — LOGICIEL 3D

- éditeur de code
- constructeur d'interface graphique = logiciel permettant de créer des interfaces graphiques
- logiciel de réalité augmaentée (AR)
- logiciel 3D (VR)

TYPOLOGIE

UI DESIGN — UX DESIGN — DESIGN D'INTERACTION — MOTION DESIGN — DESIGN SONORE — ATOMIC DESIGN

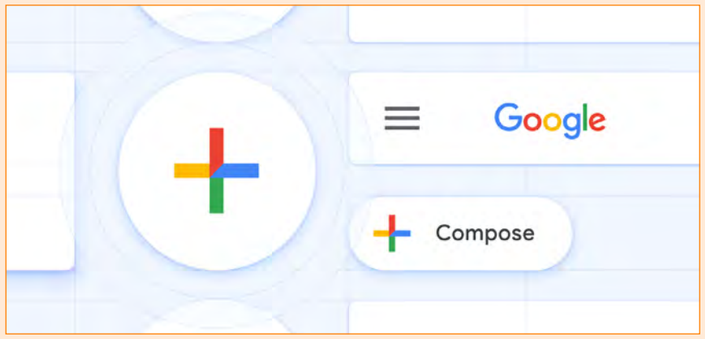
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)
- design d'interaction = interface interactive
- motion design = animation et micro-animation (boutons, menus, icônes, comportement au scroll ou au swipe, ...)
- design sonore = sons en relation avec les interactions
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)

NOTES

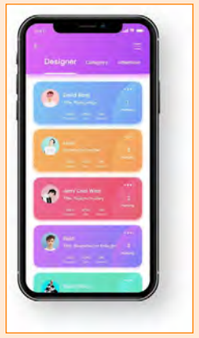
MATERIAL DESIGN (2015-...)

simplifier les formes pour augmenter la lisibilité et donner de la profondeur pour mieux hiérarchiser

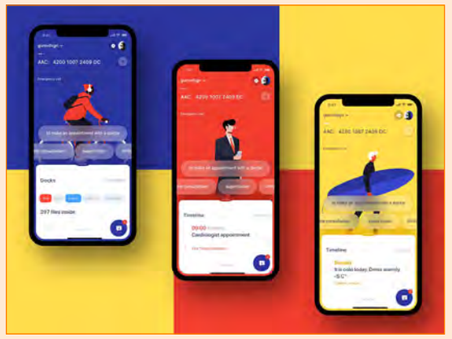
GALERIE D'IMAGES



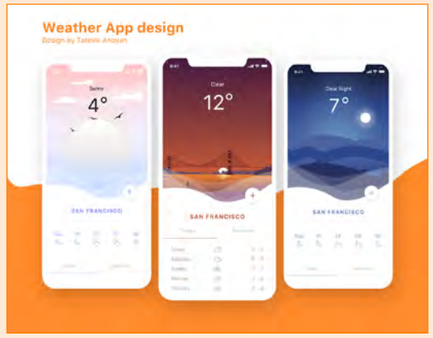
UI Kit de Google, 2015



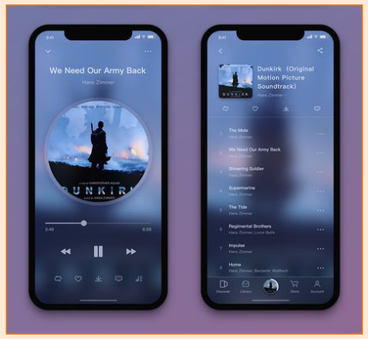
maquette d'application, auteur inconnu, 2016



maquette d'application, auteur inconnu, 2016



maquette d'application météo, auteur inconnu, 2018



maquette d'application musicale, auteur inconnu, 2018

COULEURS & CONTRASTES

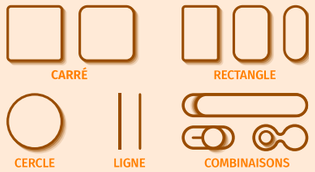
COULEURS CONTRASTÉES EN APLATS & DÉGRADÉS

APLATS DE COULEURS VIVES — DÉGRADÉS LÉGERS

- palette restreinte
- couleurs contrastées en aplats
- légers dégradés (ombres & support)
- pas de transparences
- pas de textures

FORMES

FORMES SIMPLES & STYLISÉES



- formes géométriques simples
- forte stylisation des figures
- légère impression de profondeur (ombres des boutons)
- aucune textures

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ICÔNES STYLISÉES EN APLATS & DÉGRADÉS

- icônes peu détaillées
- grande stylisation des figures
- en aplats (solid) ou contours (outline)
- impression de volume (ombres des boutons)
- aucune textures mais dégradés

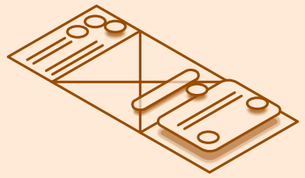
TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

- les Antiques sont privilégiées pour les textes de petit corps (= lisibilité)
- les autres familles typographiques s ont privilégiées pour les titres

COMPOSITIONS & RYTHMES

IMPRESSION DE PROFONDEUR & SUPERPOSITIONS



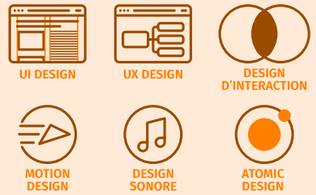
- compositions dynamiques (adaptive & responsive)
- menu dynamiques (swipe, scroll, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, menus)
- hiérarchisation marquée
- légère impression de profondeur (ombres + volumes)
- quelques superposition d'éléments
- interfaces intuitives (commande vocale)

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

- éditeur de code
- constructeur d'interface graphique = logiciel permettant de créer des interfaces graphiques
- logiciel de réalité augmaentée (AR)
- logiciel 3D (VR)

TYPOLOGIE



- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)
- design d'interaction = interface interactive
- motion design = animation et micro-animation (boutons, menus, icônes, comportement au scroll ou au swipe, ...)
- design sonore = sons en relation avec les interactions
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)

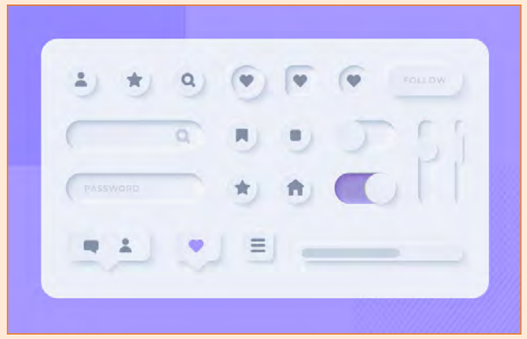
NOTES

NEUOMORPHISME (2019-...)

rendre tangible les interfaces en imitant les volumes, les creux, les ombres et les lumières

GALERIE D'IMAGES

maquette d'application santé, auteur inconnu, 2019



UI Kit, auteur inconnu, 2019

maquette d'application musicale, auteur inconnu, 2019

maquette d'application musicale, auteur inconnu, 2020

UI Kit, auteur inconnu, 2020

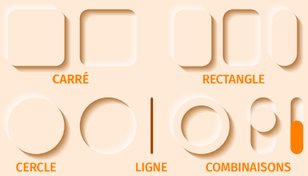
COULEURS & CONTRASTES

COULEURS CONTRASTÉES & VOLUMES

- palette très restreinte
(souvent blancs colorés ou gris colorés)
- couleurs peu contrastées
- dégradés (ombres, lumières & volumes)
- transparences
- textures discrètes

FORMES

FORMES EN VOLUMES & EN CREUX



- formes géométriques simples
- forte stylisation des figures
- impression de volume et de creux (ombres et lumières des boutons + volume des icônes)
- aucune textures

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS

ICÔNES STYLISÉES EN VOLUME

- icônes peu détaillées mais en volume
- stylisation des figures
- impression de volume et de creux (ombres et lumières des boutons + volume des icônes)
- aucune textures mais dégradés

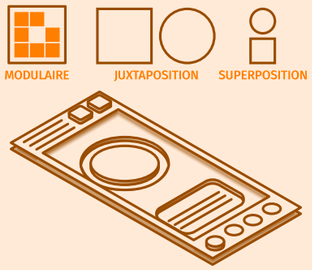
TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

- les Antiques sont privilégiées
pour les textes de petit corps (= lisibilité)
- les autres familles typographiques s
ont privilégiées pour les titres

COMPOSITIONS & RYTHMES

IMPRESSION DE VOLUMES & DE CREUX



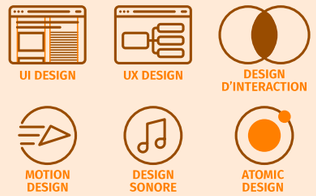
- compositions dynamiques
(adaptive & responsive)
- menu dynamiques (swipe, scroll, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, menus)
- hiérarchisation très marquée
- impression de volumes et de creux (ombres + lumières + volumes)
- superposition des éléments
- interfaces tangibles et très intuitives (commandes vocales)

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION

- éditeur de code
- constructeur d'interface graphique = logiciel permettant de créer des interfaces graphiques
- logiciel de réalité augmaentée (AR)
- logiciel 3D (VR)

TYPOLOGIE



- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)
- design d'interaction = interface interactive
- motion design = animation et micro-animation (boutons, menus, icônes, comportement au scroll ou au swipe, ...)
- design sonore = sons en relation avec les interactions
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)

NOTES