ÉRACOM › ID311 › EDDEI3

# Design d'interfaces

# 3 • MAQUETTES

Camille Vitré • 2022-2023

Panne d'oreiller ! Tu es obligé·e de zapper une étape de ta préparation avant de sortir de chez toi. Laquelle?

Chapitre 2

# Onboarding

## Accueillir de nouveaux utilisateurs

# Calendrier des cours

| Chapitre | № du cours |
|---|---|
| **1 • Multiplayers** | 1 |
| **2 • Onboarding** | 2 ‣ 3 ‣ 4 ‣ 5 |
| **3 • ???** | 6 ‣ 7 ‣ 8 ‣ VACANCES D'OCTOBRE ‣ 9 ‣ 10 ‣ 11 |
| **4 • ???** | 12 ‣ 13 ‣ 14 ‣ 15 ‣ 16 ‣ VACANCES DE NOËL ‣ 17 |
| **5 • ???** (SI ON A LE TEMPS) | 18 ‣ RELÂCHES DE FÉVRIER |

L'intitulé des chapitres vous sera révélé au fur et à mesure ;)

# C’est quoi l’*onboarding* ?



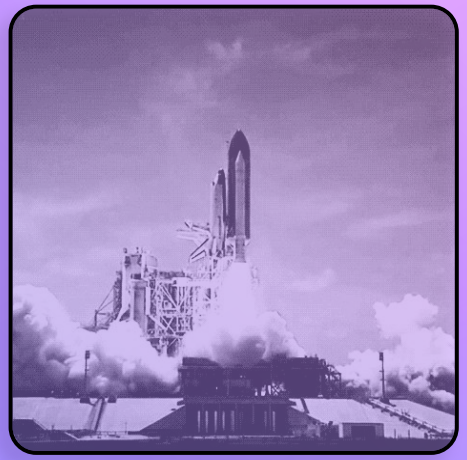

*« Tous à bord ! »*

Il s’agit d’une séquence didactique et/ou narrative étudiée pour accueillir chaque nouvel utilisateur sur votre application.

C’est l’étape № 1 de la *customer journey**, littéralement le fait de « monter à bord ».

* le parcours de l’utilisateur

# Un aspect souvent négligé…



*Personne n'a rien oublié à la maison, n'est-ce pas ?*

« Lors du lancement d'une application, vous devez consacrer beaucoup de temps et de moyens pour attirer les utilisateurs. […]

Mais lorsque les gens la téléchargent enfin, ils se sentent parfois abandonnés. »

***— A Roadmap To Building A Delightful Onboarding Experience For Mobile App Users.*** **Smashing Magazine, 2016.**

https://www.smashingmagazine.com/2016/06/complete-roadmap-building-delightful-onboarding-experience-mobile-app-users

# Un aspect souvent négligé…



*Tout le monde n'a pas les mêmes facilités dès le départ…*

« Au lieu de voir leur problème résolu par l'application, ils deviennent confus en essayant de parcourir une jungle d'écrans, de menus et de boutons. »

***— A Roadmap To Building A Delightful Onboarding Experience For Mobile App Users*. Smashing Magazine, 2016.**

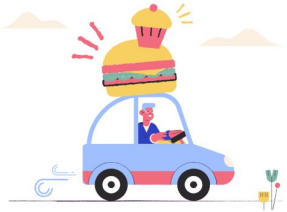
https://www.smashingmagazine.com/2016/06/complete-roadmap-building-delightful-onboarding-experience-mobile-app-users



**Fresh Food**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

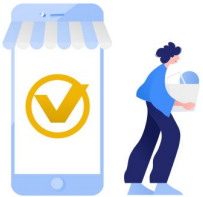
Next



**Fast Delivery**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Next

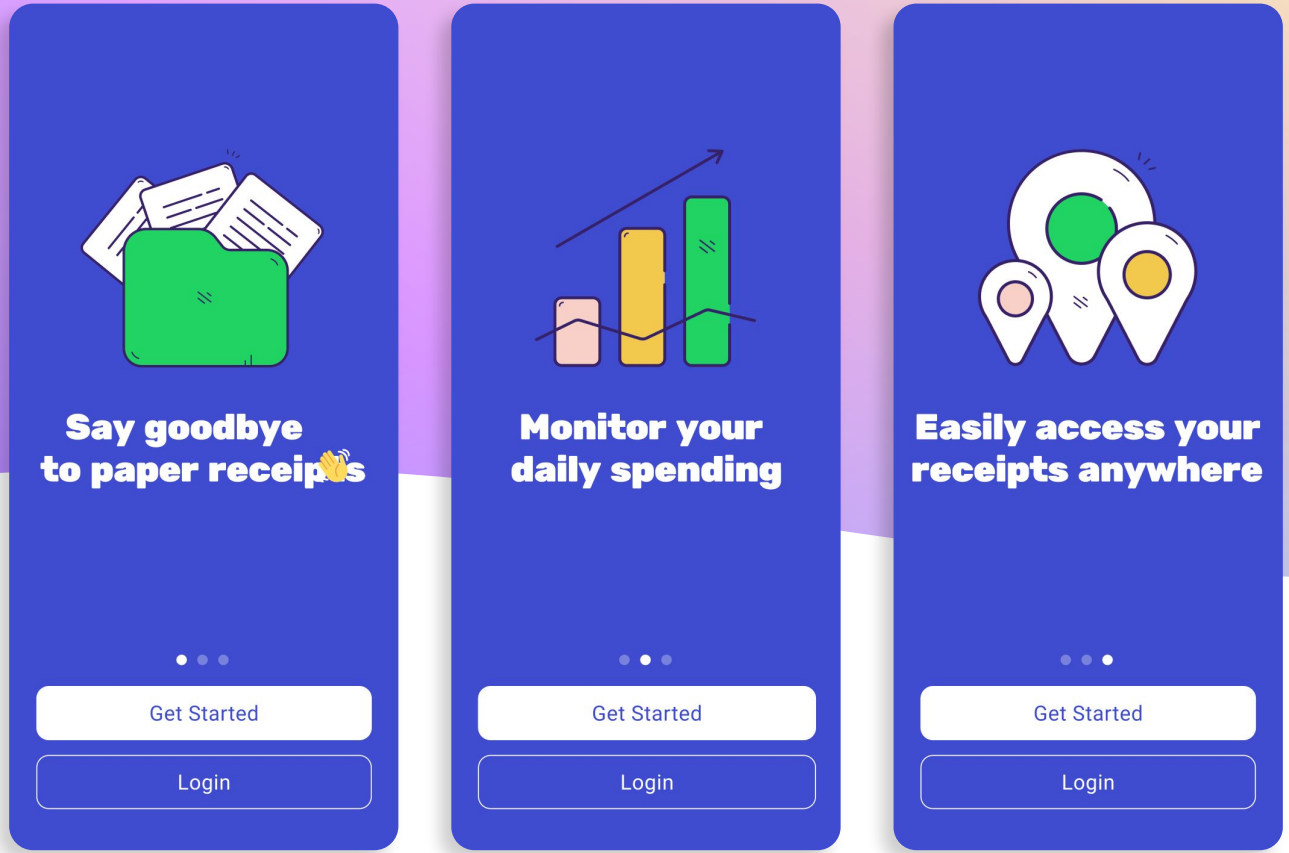


**Easy Payment**

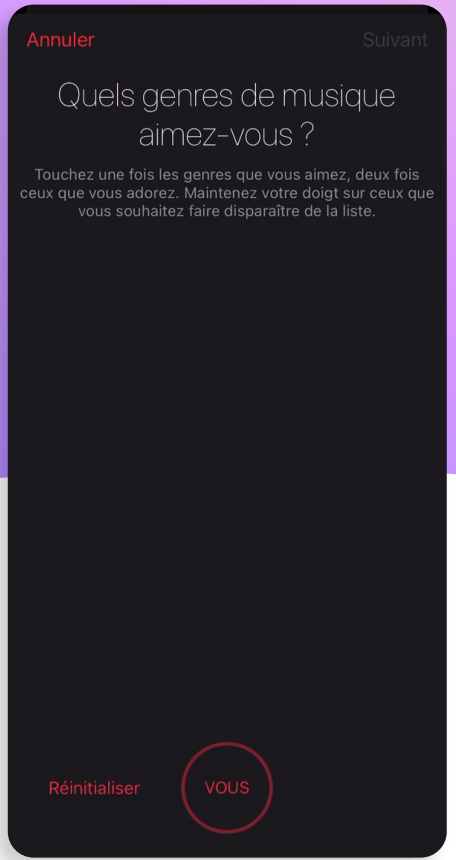
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Next

Maquette d'onboarding simple pour une application mobile de livraison de nourriture.
https://www.figma.com/community/file/1009166320467811397



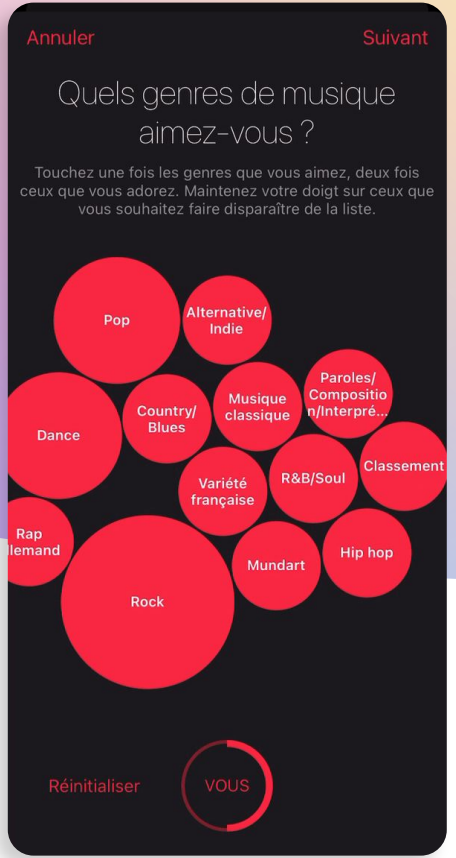

Maquette d'onboarding standard pour une application mobile de gestion financière.
https://www.figma.com/community/file/869602791594586148




*Intro: genres musicaux?*




*Donner des précisions.*




*Supprimer des items. Continuer.*

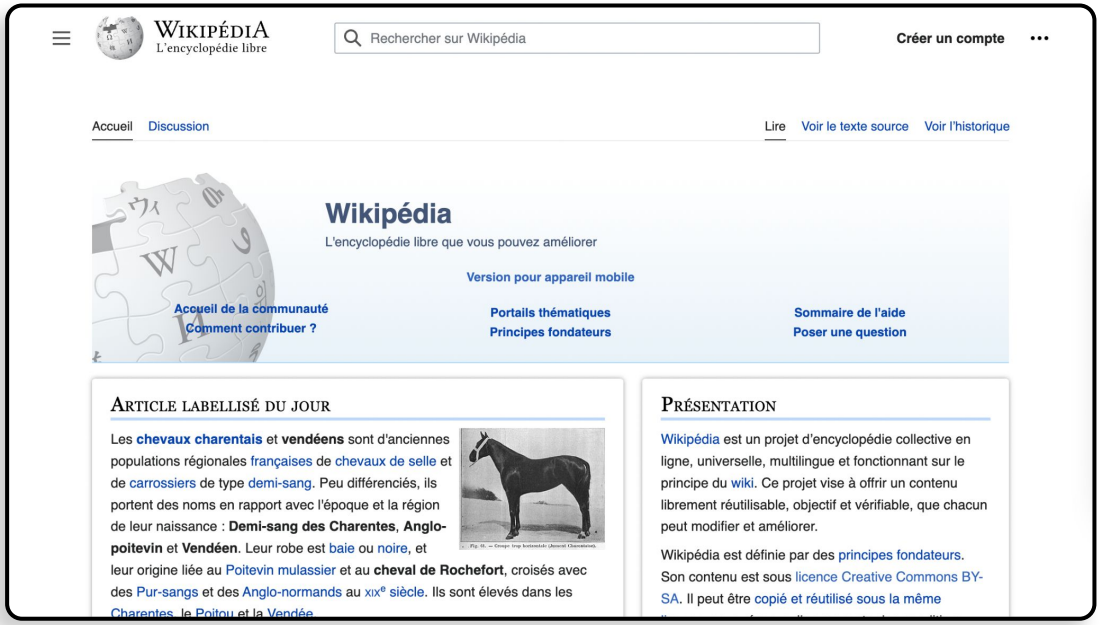
**Vidéo: *onboarding* interactif sur *Apple Music*.**

# Quels peuvent-être les aspects négatifs, selon vous ?

# Un mauvais *onboarding* et…

- Les utilisateurs expérimentés peuvent être importunés.
- Les utilisateurs anxieux peuvent avoir peur de mal faire si le tutoriel est imprécis, inconsistant ou trop long.
- Les utilisateurs méfiants peuvent renoncer à un processus d'achat si le ton est mal choisi (tutoyer pour une banque p.ex. ne passe pas bien).

# Exercice

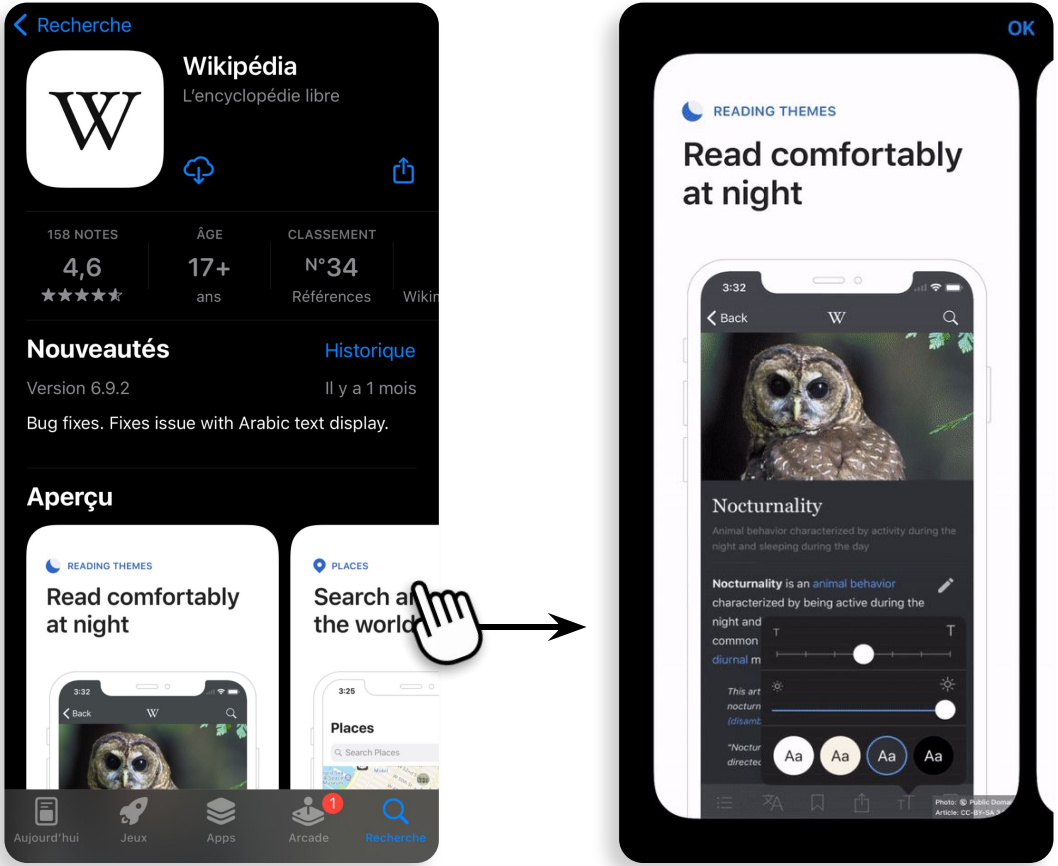



**Bienvenue à bord !**

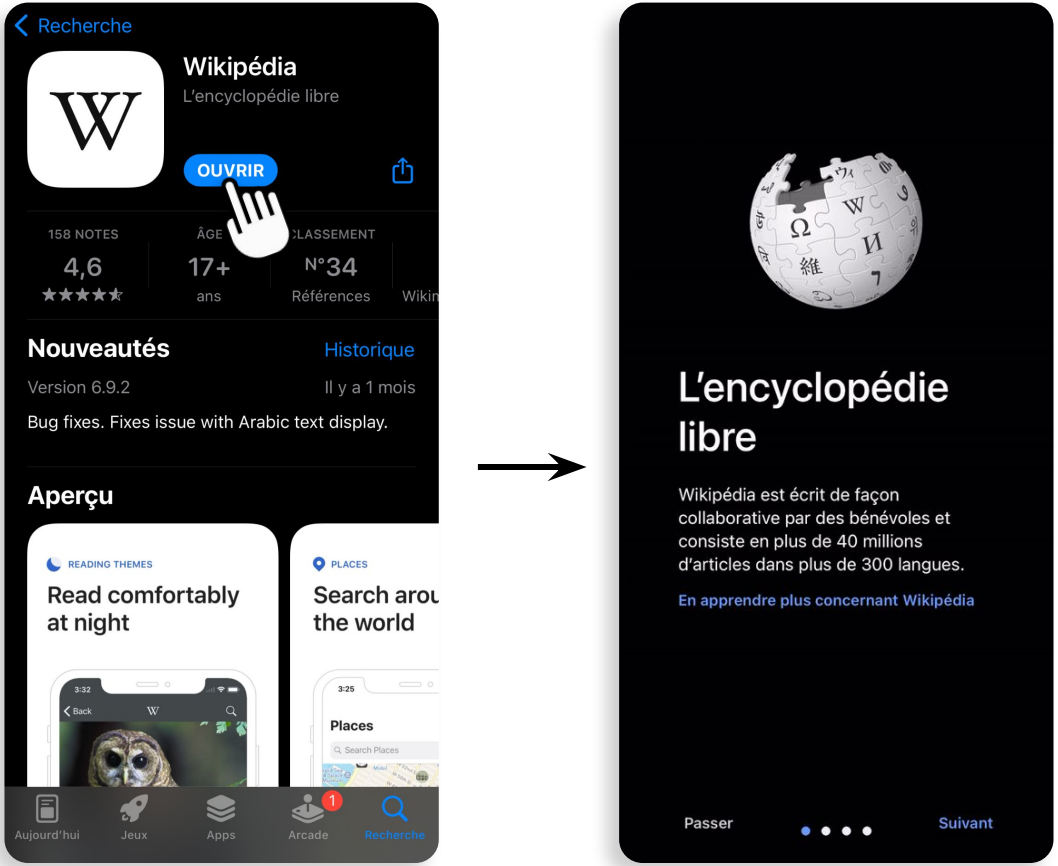
Vous connaissez tous la célèbre encyclopédie en ligne Wikipédia.

Complète mais sans fioritures, Wikipédia ne propose tout simplement pas d'onboarding sur sa version web.

Page d'accueil francophone de Wikipédia, l'encyclopédie libre. https://fr.wikipedia.org




Wikipédia sur l'AppStore (iOS, 2022)




L'*onboarding* de Wikipédia se lance dès la première ouverture de l'app.

# C'est quoi l'empathie?

Dit

Pense



Fait

Ressent

***Empathy map* centré sur un *persona***
https://servicedesigntools.org/tools/empathy-map

# Objectifs de l’exercice

## 1 — Alimenter votre propre réflexion.

**Durée : max. 2 périodes.**

- Jeter un oeil aux références proposées à la fin de ce cours.
- Chercher d’autres exemples sur vos plateformes favorites (p.ex. Behance, Dribbble, Instagram…).

## 2 — Designer deux approches d’*onboarding* pour Wikipédia.

**Durée : max. 2 cours / 6 périodes.**

- Les différences entre les deux approches doivent se situer autant dans le style visuel que dans la narration et les arguments mis en avant.
- Travailler sur Figma.

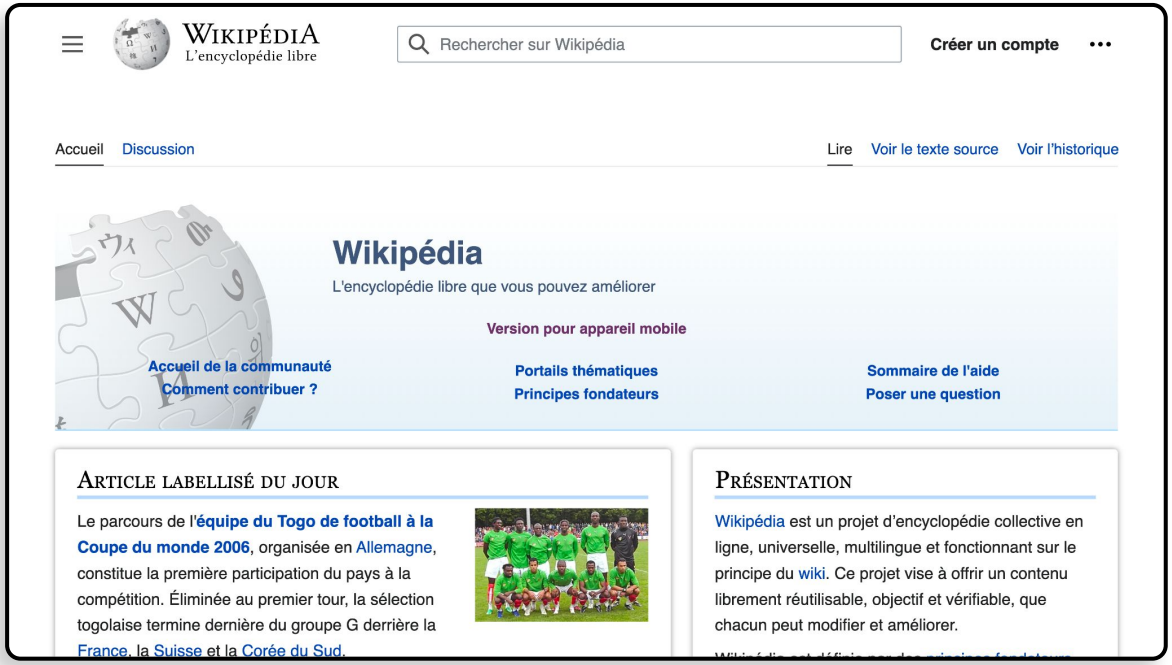
# Démonstration de 5 minutes

## 3 — Expliquer son travail à la classe

**Durée : moitié du dernier cours.**

- Montrer au moins 1 exemple que vous avez trouvé et dire en quoi il vous a inspiré dans votre travail.
- Montrer vos deux maquettes et expliquer en quoi les deux approches diffèrent.
- Montrez comment vous avez mis en pratique au moins 1 fonctionnalité de Figma dans votre travail.

# Formats demandés




**1920 x 1080 px** Créer tous les volets de vos deux *onboardings* au format Full HD (Slide 16:9 sur Figma).




**360 x 640 px** Choisir 2 volets (un par *onboarding*) à décliner au format mobile vertical (Android Small sur Figma).

# Contraintes

- Créer vos propres *assets* depuis zéro (sauf pictogrammes si besoin).
- Les visuels proposés doivent être cohérents avec l'apparence actuelle de Wikipédia.
- Maximum 3 arguments clé par onboarding.
- Pousser la finition et le réalisme des maquettes le plus loin possible en utilisant les notions vues en cours.

# Rendu de l'exercice

- **Rendre 1 lien vers 1 fichier Figma** dans le devoir Teams avec "*anyone with the link*" + "*can view*" + "*allow viewers to copy(…)*" en droits d'accès*.
- **Nommer le fichier** comme suit: "ONBOARDING-Prénom".
- **Veillez à avoir nommé et organisé** vos *Frames* avant de rendre vos fichiers. Et si vous en avez utilisé : organisez les *Components* sur des *Frames* ou des *Pages* dédiées, nommez et organisez les Styles.

* **Ne jamais mettre "*anyone with the link*" + "*can edit*"** comme droits d'accès, sauf si votre but est vraiment de rendre votre fichier éditable par n'importe qui !

# Références

**Intro et exemples d'*onboardings***
sur Smashing Magazine :
https://www.smashingmagazine.com/2016/06/complete-roadmap-building-delightful-onboarding-experience-mobile-app-users

**Cours Figma, Chapitre 4**, à propos des *Constraints* :
https://cours-web.ch/figma/40-constraints.html

**Étude détaillée sur la conception d'un *onboarding*** pour aller + loin, destiné spécifiquement aux profils d'utilisateurs les plus recherchés par l'entreprise PlatformOS :
https://www.smashingmagazine.com/2022/05/developing-award-winning-onboarding-process-case-study

# Barème

| Critères | Poids |
|---|---|
| Rendu de 2 *onboardings* respectant les contraintes et les délais. | 60% |
| Mise en pratique des notions techniques vues en cours. | 30% |
| Qualité de la démonstration. | 10% |
| **Total** | **6 pts** |

# Conception d’interfaces web

Figma est conçu pour penser à l’avance comment votre design va être développé, et facilite le travail en équipe ( *hand-off* ) avec un développeur, ou si vous-même prévoyez de développer ensuite.

**On peut remarquer une forte similitude avec le code HTML et CSS dans le vocabulaire du logiciel…**

# Figma, c'est un peu comme le langage HTML/CSS, WYSIWYG.

Amusez-vous à rechercher ces similitudes tout au long du semestre !

# Fonctionnalités

**Intéressons-nous à l'interface du logiciel** pour comprendre la/les méthodologies que Figma nous suggère d'employer :

- **La barre d'Outils**
  → Sélection, *Frames*, Dessin vectoriel, etc.
- **La colonne des Éléments**
  → Calques, *Assets*, *Pages*.
- **La colonne de l'Inspecteur**
  → Design, Prototype, Code.

# Fonctionnalités

**Fonctionnalités clé** à maîtriser durant ce chapitre :

- **Les *Constraints***

  → Placer le même objet sur différents formats et s'assurer que les ***Constraints*** ont été réglées correctement pour que le design s'adapte comme souhaité ( ***responsive*** ).

- **Présenter un projet qui a des tailles de *device* différents**

  → Chaque ***Page*** peut avoir un paramètre différent dans l'onglet Prototype.

**Astuce** à retenir :

- **Comment superposer des objets sans les imbriquer ?**

  → Maintenir Espace lors du déplacement à la souris.

# Raccourcis

**À connaître et utiliser** sur Figma :

| Mac | Effet |
|---|---|
| V | *Curseur de sélection ( V rappelle la forme du pointeur ). ** |
| K | *Curseur de transformation.* |
| T | *Curseur de texte. ** |
| P | *Curseur de dessin vectoriel ( P comme Plume ). ** |
| ⌘ + G | *Grouper les éléments sélectionnés sous forme de groupe. ** |
| ⌘ + ⇧ + G | *Grouper les éléments sélectionnés sous forme de Frame.* |

* Ces raccourcis sont identiques dans **Adobe Illustrator**.

# Raccourcis

**À connaître et utiliser** sur Figma :

| Windows | Effet |
| --- | --- |
| V | *Curseur de sélection ( V rappelle la forme du pointeur ). ** |
| K | *Curseur de transformation.* |
| T | *Curseur de texte. ** |
| P | *Curseur de dessin vectoriel ( P comme Plume ). ** |
| Ctrl + G | *Grouper les éléments sélectionnés sous forme de groupe. ** |
| Ctrl + Alt + G | *Grouper les éléments sélectionnés sous forme de Frame.* |

* Ces raccourcis sont identiques dans **Adobe Illustrator**.

# À l'aboardage !