



## UI/UX EXERCICE

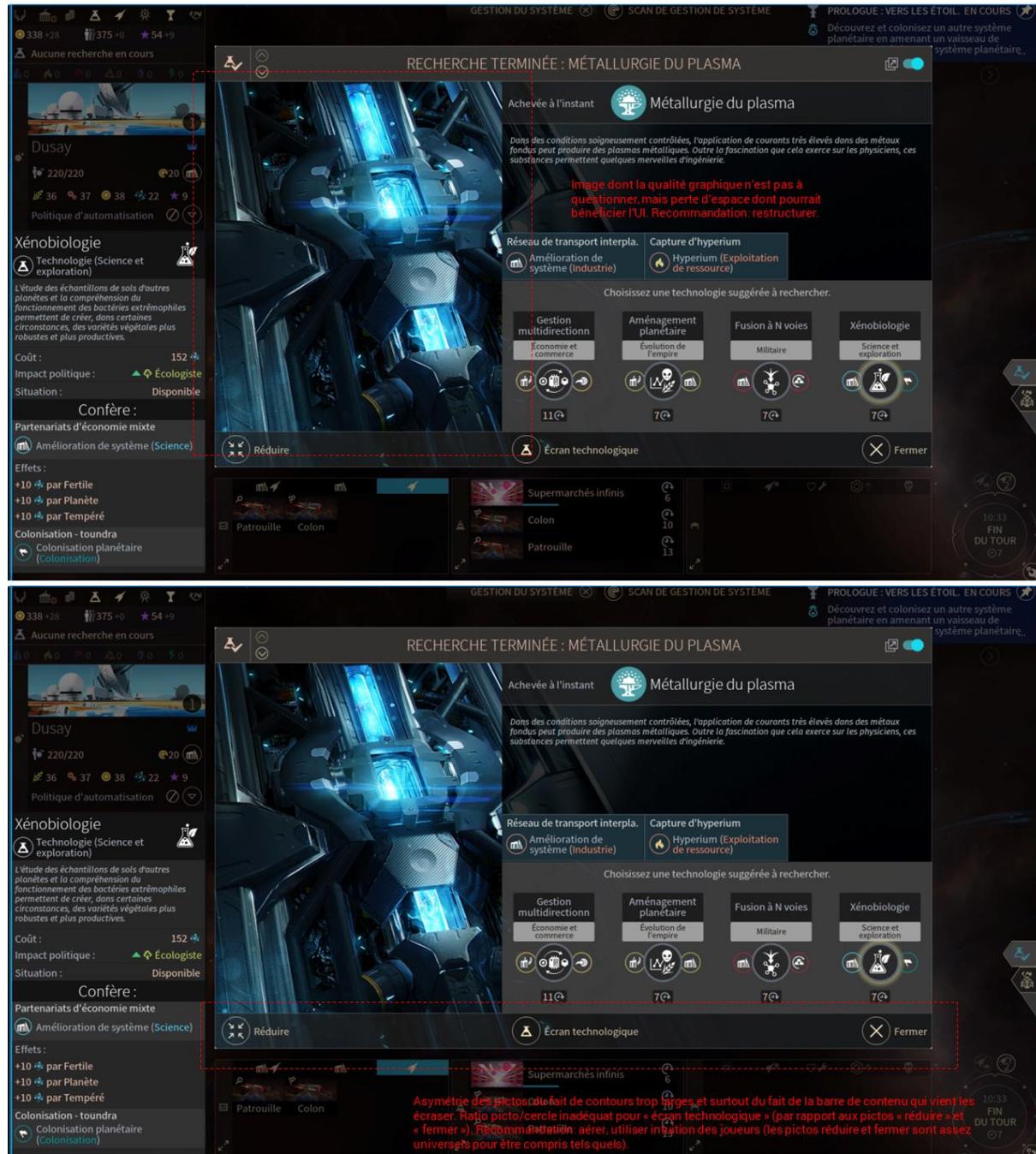
### 1. ANALYSE DE L'ECRAN PROPOSE

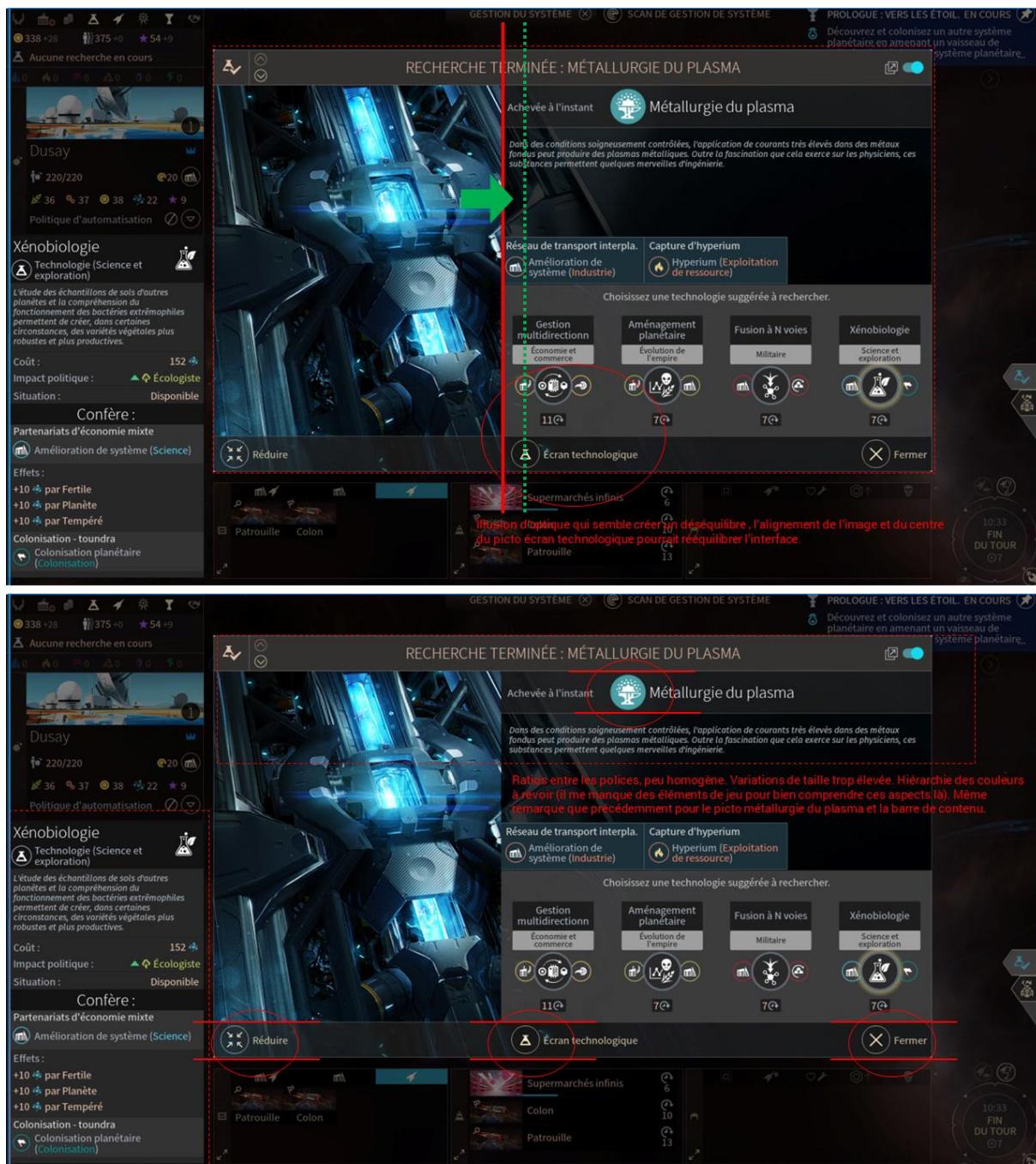
#### a. En condensé

Forces	« Faiblesses » (et donc opportunités ☺)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Affordance +</b> (format linéaire, qui a fait ses preuves dans le 4X)</li> <li>• <b>Direction artistique solide, homogène et uniforme</b></li> <li>• <b>Information compartimentée</b> (en blocs lisibles et facilement associables)</li> <li>• <b>Un fade out du background (overlay dark) bienvenu</b> car il met la pop-up en avant et permet de focaliser l'attention du joueur tout en gardant la main sur les éléments de gameplay dans le background.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Densité de l'information à l'écran</b>, qui peut désorienter le joueur dans la prochaine étape à accomplir, pas de notion « multi-direction » à travers l'UI actuelle très linéaire</li> <li>• <b>Image « métallurgie du plasma » qui semble occuper une trop grande partie de l'écran</b> avec un bénéfice questionnable sur l'expérience utilisateur/de jeu</li> <li>• <b>Certaines asymétries à revoir</b> (ratio icônes/blocs d'information &amp; structures UI qui donnent un côté non équilibré à l'interface)</li> <li>• <b>Manque de fluidité dans l'expérience</b> (renforcé par la DA très géométrique) – gagnerait à être plus organique</li> <li>• <b>Hiérarchie de l'information parfois peu évidente, qui gagnerait en clarté avec l'implémentation de solutions simples</b> (polices et niveaux de gras, paragraphes et sauts de lignes, majuscules, hiérarchie de couleur- transparence et opacité)</li> <li>• <b>Il semble qu'il n'y ai pas de didacticiels/astuces visibles sur cette pop-up</b> qui pourraient guider les joueurs dans le parcours de jeu</li> <li>• <b>Beaucoup de contours/bordures marqués</b> : UI très flat qui gagnerait à intégrer des éléments de material design de types ombres et volumes pour la hiérarchie visuelle/de l'information</li> </ul>

## b. En détail

Dans cette partie je vais expliciter certaines des faiblesses identifiées, screenshots à l'appui, pour guider les recommandations UI/UX et afin de faire la transition vers les écrans proposés (wireframes et écran final).





## 2. WIREFRAMES PROPOSES

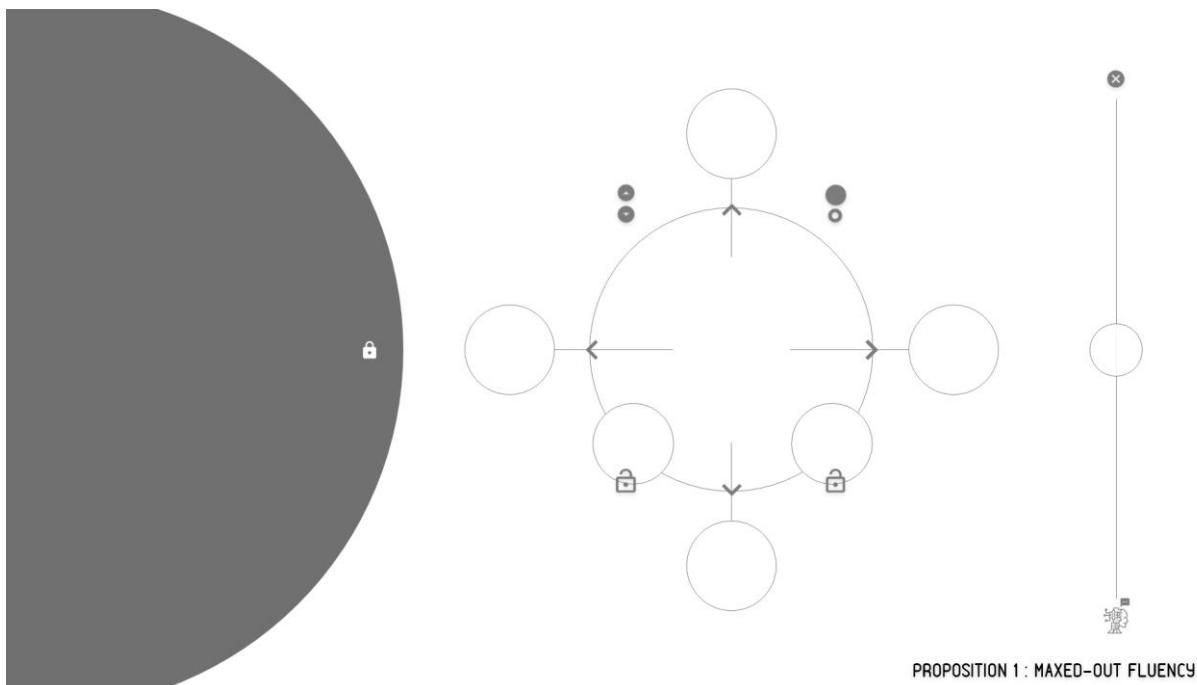
Comme suggéré dans l'énoncé, je n'ai pas hésité à réorganiser le principe d'interaction, ceci afin de rendre l'information plus digeste, compartimentée et fluide. L'idée était ici de **concevoir l'information comme une tâche à accomplir** (davantage que comme information en tant que telle). Les deux wireframes proposés s'inscrivent donc dans cette perspective, l'un plus proche de l'écran originel (**proposition 2 : MAXED-OUT AFFORDANCE**) et l'autre davantage différencié (**proposition 1 : MAXED-OUT FLUENCY**).

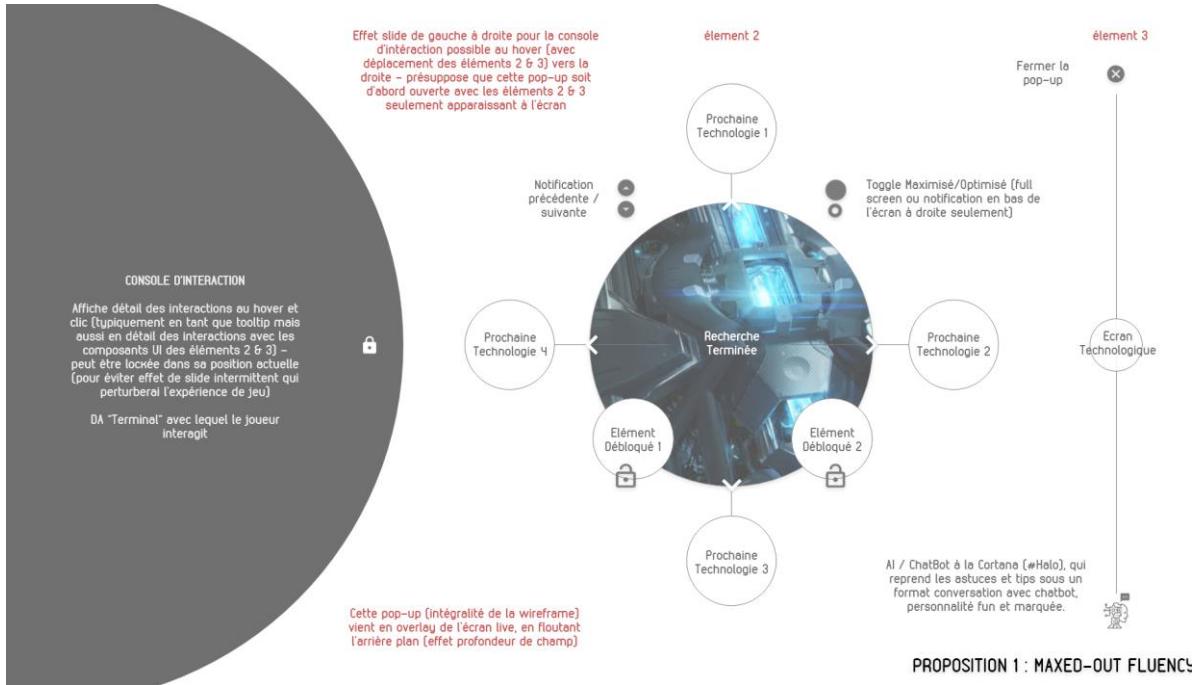
Chaque wireframe est d'abord présenté dans sa version noir et blanc, non annotée, puis dans sa version annotée, avec le détail de certaines micro-interactions et/ou d'animations (apparition des écrans...etc). Il s'agit ici bien sûr d'écrans basse fidélité (MVPs) du fait du format de l'exercice, qui gagneront en pertinence avec plusieurs itérations.

Dans le cas des deux wireframes proposés, la réorganisation principale se centre autour de l'implémentation d'une **console d'interaction** qui permet de re-centrer l'information, et de la rendre actionnable de façon plus fluide tout en permettant d'accéder à la multiplicité des opérations disponibles.

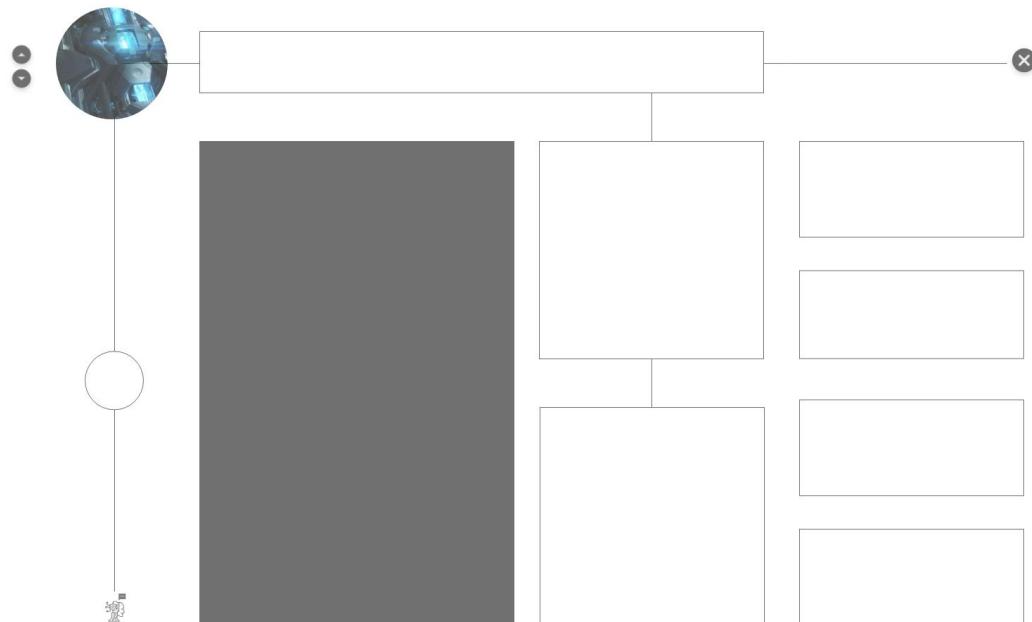
L'implémentation d'un **chatbot AI** délivrant astuces et recommandations (guidant le joueur dans sa progression) est le deuxième aspect commun aux deux propositions. Cela me semble à même de créer une valeur ajoutée non-négligeable.

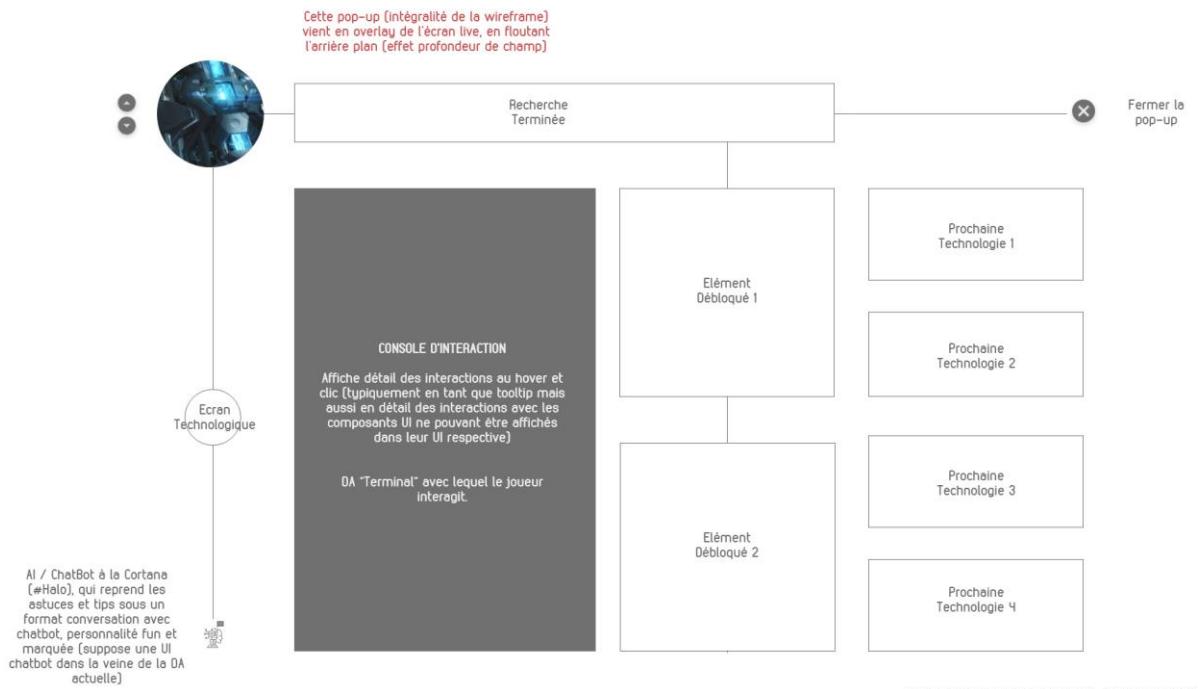
### a. Proposition 1 : MAXED-OUT FLUENCY





### b. Proposition 2 : MAXED-OUT AFFORDANCE





### 3. ECRAN FINAL (AVEC DA)

- *Mots clés : organique, fluide, sci-fi, minimal, material design, immersif*
- *Police : Roboto (regular, bold, lowercase/caps)*
- *Pictos : Flat/Minimal*
- *Charte couleur :*
  - *Bleu Nuit foncé : #1C2D32*
  - *Bleu Voie Lacté : #3E6A81*
  - *Blanc classique : #FFFFFF*
  - *Ombres : #BBA57D*
  - *Variations d'opacité pour plus de contrastes*



**Position du curseur marquée en rouge (et interaction correspondante dans la console d'interaction)**



*Ecran sans curseur*

**NB :**

L'ensemble des écrans sont joints dans leur format 1920 :1080 (pas seulement en embed dans le document).

En conclusion, il s'agit ici de pistes d'optimisations de l'interface proposée qui nécessitent davantage d'itérations pour plus de pertinence. Du fait du format de l'exercice, l'intégralité des variations de la console d'interaction ne sont pas proposées, mais elles feraient l'objet d'une DA similaire, en adéquation avec les recommandations préalables. Une certaine variabilité serait à prendre en considération (du fait de la variété des tooltips). L'ensemble des wireframes (basse et haute fidélité) a été réalisé sous Adobe XD, et les éléments d'UI avec Adobe XD et Illustrator/Photoshop.

*Travail réalisé par Antoine Duten, Juillet 2019.*

[a.duten@gmail.com](mailto:a.duten@gmail.com)

06 35 99 23 42