

# UI Design,



Entre contraintes et créativité.





In this article, we will focus on new terms that have emerged such as : User eXperience (UX) and User Interface (UI).

With these new words, new rules appeared. These rules are now well anchored in the professions of graphic design intended for digital media.

Nevertheless, we can ask ourselves this question : «Do these new rules restrict the creativity of UI designers?».

Indeed, after seeing what UX and UI design were used for, we can clearly see that these professions are complementary but in every way distinct.

The user interface may be visually appealing, but its usefulness lies only in the user experience. UI design needs UX design to shape the best experience.

Therefore we understand that UI designers must obey the indications and constraints that UX designers put in place.

After understanding the hierarchy of these professions, this article shows that UI design is becoming more and more standardized because of the affordability and habits that people have acquired on these graphic design methods.

The expectations linked to this society which require faster and more ergonomic supports, push UI designers to simplify their creative methods as much as possible for commercial benefit.

This desire for functionality and profitability can sometimes cause to spoil the user experience. Indeed, some perverted designers create designs that are meant to manipulate users such as the creation of dark patterns.

To conclude, I asked UX/UI designers their opinion on this issue. The vision of designers varies according to their environment.

While some designers are more free, others are blocked by the constraints of this dominant UX.

Dans les métiers de conception graphique destinés aux supports numériques, de nouveaux termes comme **UX (User eXperience)** et **UI (User Interface)** ont récemment fait leur apparition.

Avant même la première étude sur l'expérience utilisateur, c'est dans les années 40, à l'usine Toyota, que l'on a assisté au premier test utilisateur valorisant l'humain<sup>1</sup>.

À la suite de cela, de nouvelles règles ont donc été créées pour satisfaire ce besoin de comprendre la relation entre l'homme et la machine. Ces règles sont d'ailleurs suivies chaque jour par les personnes qui conçoivent les outils numériques qu'on utilise dans notre quotidien. Cependant, elles sont devenues des habitudes d'utilisation. Il serait donc intéressant de nous poser cette question : “ **Les designers UIX privilégient-ils l'affordance<sup>2</sup> et la standardisation de l'UX design au détriment de la créativité ?** ”

Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous pourrions définir plus précisément ce qu'est l'UX design (UXD) et l'UI design (UID).

<sup>1</sup> Afin d'améliorer l'efficacité de la chaîne de production, les débuts de l'UX ont posé les premiers fondements qui permettent de repenser la relation entre l'homme et la machine.

Quelques années plus tard, le designer américain Henry Dreyfuss publie son livre « Designing for the People ». Il développe sa vision basée sur le sens commun et une approche scientifique. Par conséquent, ce livre met en évidence la dimension d'utiliser des objets pour maximiser leur plaisir.

Cette hypothèse est désormais le fondement de toute méthode de conception UX.

Au début des années 2000, Jesse James Garrett a formalisé les différentes composantes de l'expérience utilisateur web dans son livre « Elements of User Experience ».

L'ouvrage fait partie des grands classiques de l'UX-Design car il permet d'avoir une vue d'ensemble claire de l'UX dans le digital.

<sup>2</sup> L'affordance est la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction.

Par définition, l'affordance provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur. En ergonomie, elle permet de rendre l'utilisation d'un objet ou d'un service « intuitif ».

## Qu'est ce qu'un designer UX ?

Le **designer d'expérience utilisateur** ou **UX designer** intervient pour influencer la qualité de l'expérience vécue par les utilisateurs d'une interface, d'un produit ou d'un service. Pour cela, il développe une compréhension approfondie des besoins et des attentes de son client et des utilisateurs potentiels.

Il trouve les modélisations et les représentations adaptées pour communiquer à la fois ces données et sa vision au sein de l'équipe du projet. En s'appuyant sur cette phase de recherche utilisateur, il imagine les parcours et les scénarios qui vont devenir générateurs de sens.

Mais l'**UXD**<sup>3</sup> ne se limite pas à cette simple définition et comprend de nombreuses dimensions. En effet L'UX designer se doit avant tout se respecter ces étapes clés :

- Comprendre le client, l'identité de l'entreprise, les objectifs.
- Créer des profils sous forme de personas (histoire, but, problèmes...).
- Esquisser (sketching) des solutions.
- Trouver un aspect vivant, interactif, du processus de Design.
- Être un concepteur empathique.

Mais il doit aussi se demander (pour comprendre l'expérience vécue par l'utilisateur d'un produit) "Quand ? Quoi ? Où ? Pourquoi ? Comment ?" pour interpréter au mieux les besoins des utilisateurs.

<sup>3</sup> Pour simplifier, le design de l'expérience utilisateur (UXD) est donc le processus qui consiste à accroître la satisfaction de l'utilisateur en améliorant l'utilisabilité, l'accessibilité et le plaisir procuré par l'interaction entre l'utilisateur et le produit.

## Qu'est ce qu'un designer UI ?

Le **design d'interface** ou **UI design** fait référence à tous les métiers dits de la création artistique digitale ou numérique<sup>4</sup>.

En collaboration avec un UX designer, un chef de projet et un développeur, l'UI designer définit l'organisation, l'identité graphique et le comportement des modèles de page d'un site web, mobile ou d'une application.

Il crée le design visuel, en définissant, à partir d'un concept, les choix typographiques, l'organisation graphique des pages, la navigation et les interactions qui répondent à la conception fonctionnelle du projet.

Il s'assure que les choix du design sont en phase avec la conception de l'expérience utilisateur. Il met en œuvre des solutions de design porteuses de sens, en accord avec le client et les besoins des utilisateurs.

Chaque interface doit être conçue pour être prévisible, concise et cohérente.

Cela améliore son efficacité dans l'accomplissement des tâches et améliore finalement la satisfaction des utilisateurs.

L'UID vise donc à créer des designs efficaces, notamment en guidant visuellement les émotions<sup>5</sup> de l'utilisateur.

Par conséquent, la création d'UI est une étape essentielle dans le processus de conception d'interface.

<sup>4</sup> Directeur de création, directeur artistique, web designer.

<sup>5</sup> On parle d'ailleurs de Design émotionnel.

## L'UXD et l'UID, des métiers complémentaires.

En termes simples, la différence fondamentale entre ces termes peut être exprimée comme :

**UI = User Interface.** Il s'agit de l'interface graphique qui permet l'interaction et le dialogue homme-machine.

**UX = User eXperience.** Elle représente toute l'expérience, ce qui inclut forcément l'interface, et beaucoup d'autres paramètres moins visibles qu'une interface utilisateur (points de contact, ressenti, mémorisation etc.).

C'est l'expérience dans sa globalité ( « holistique » selon [Donald Norman](#)<sup>6</sup>).

L'UX et L'UI design ne sont donc pas des travaux annexes d'un projet mais bien une nécessité utile à la compréhension et la réussite de celui-ci.

L'UI designer se concentrera sur la disposition des éléments graphiques pour améliorer visuellement l'interface.

L'UI designer a donc un rôle important car il conçoit l'interface de manière visuelle ou sensible. Mais cette conception repose sur une approche préalable de la globalité de l'expérience permise par la conception UX.

L'UX designer va effectuer des recherches UX, des co-conceptions et / ou phases d'idéation ou encore des tests utilisateur selon la nature du projet. Ce sont ces éléments de base qui vont guider et enrichir la conception de l'interface.

<sup>6</sup> Psychologue cognitiviste qui est l'auteur de différents livres sur le design tel que « The design of everyday things » ou encore « emotional design »

En bref, UI Designer et UX Designer travaillent en étroite collaboration.  
La qualité de l'interface (UI) dépend en fait du processus d'analyse et de conception de l'expérience utilisateur (UX).

En ce sens, l'UX et l'UI sont complémentaires tout en étant bien distincts (fig.1).  
L'interface utilisateur est peut-être visuellement attractive, mais son utilité ne réside que dans l'expérience utilisateur. L'UI a besoin de l'UX pour façonner la meilleure expérience. Généralement, les designers sont invités à travailler en équipe pluridisciplinaire dans le but d'optimiser la conception de projets.

On comprend ainsi que l'UID n'est donc qu'un des composants de l'UXD dont elle est complémentaire et que celui-ci, malgré leur collaboration, doit respecter la stratégie de l'expérience utilisateur sous tous ses aspects.

Un design UX standardisé

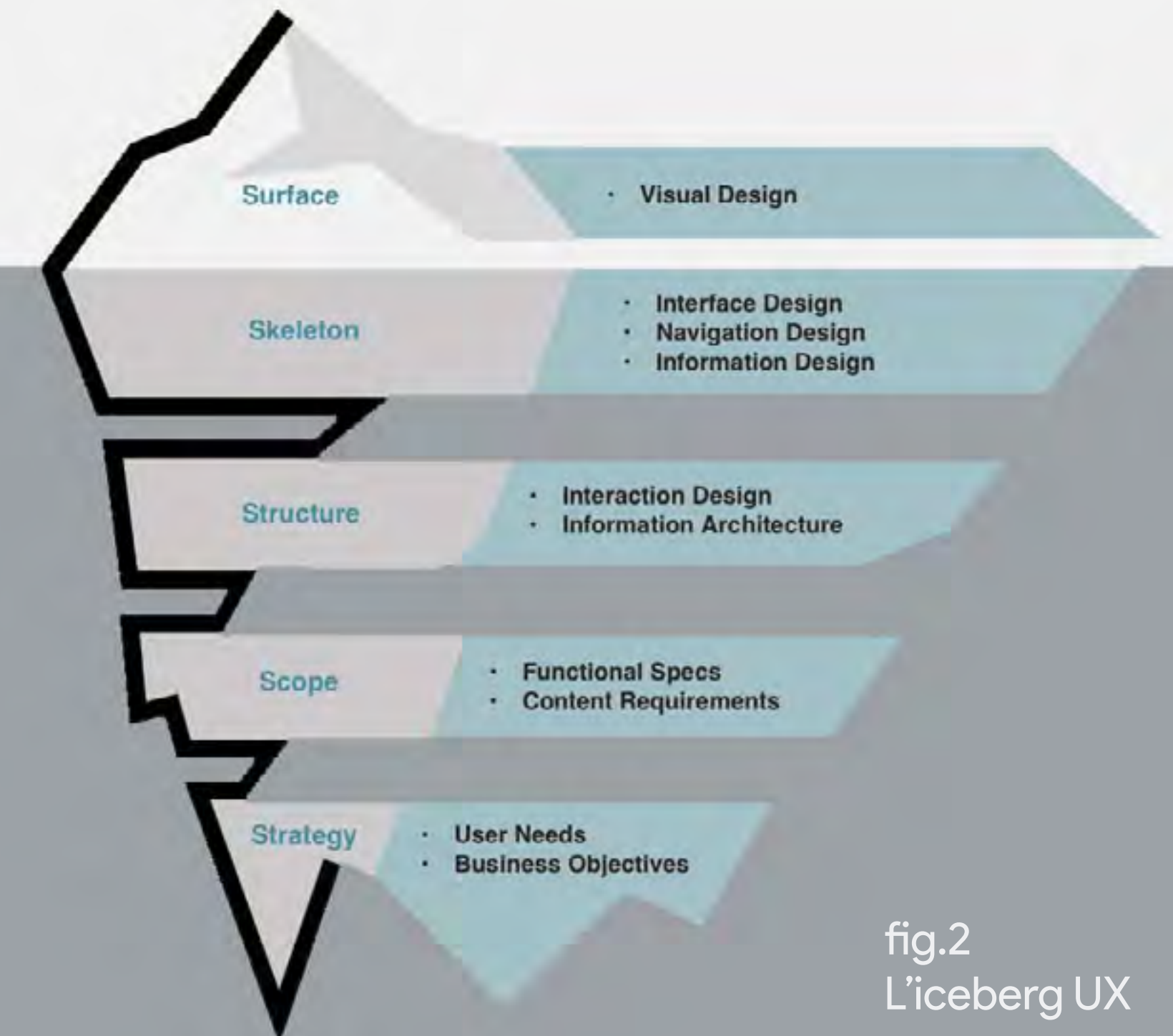


fig.2  
L'iceberg UX

# Un design UX standardisé

## Contraintes de l'UI liées à l'UX et à son fonctionnement

Aujourd'hui, l'interface écran est le support privilégié de l'interaction homme-machine dans notre vie quotidienne. Cependant, cette méthode d'échange avec notre ordinateur est controversée.

Par conséquent, poussés par des tendances telles que « NoUI<sup>7</sup> » (comprise comme « interface invisible ») et NUI (comprise comme « interface naturelle »), de nouveaux types d'interaction continuent d'émerger.

Dans cet élan de simplification, l'objectif est clair : épurer au maximum pour simplifier les échanges homme-machine.

L'affordance est par définition la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation et sa fonction. Elle provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur.

Pour améliorer l'interface utilisateur et l'expérience utilisateur, les affordances sont essentielles dans le design des interfaces et des services.

Le terme prend tout son sens quand on parle de simplification de l'interface.

Les designers, suivant les attentes des utilisateurs, vont créer des interfaces dites « vides ».

Celles-ci vont abrégier le temps que met l'utilisateur à atteindre son but lors d'une navigation digitale.

Il va aussi utiliser des moyens minimalistes comme le flat design<sup>8</sup> ou le blanding<sup>9</sup> pour provoquer cette affordance qui va créer chez l'utilisateur une habitude de ce mode de design. L'utilisateur, satisfait par la simplicité d'utilisation, va s'habituer à ce mode de conception graphique et peut même aller jusqu'à en vanter ces avantages.

Aujourd'hui, à cause de cette affordance, nous luttons contre la culture de la peur de la créativité.

Les concepteurs et les développeurs sont d'ailleurs souvent confrontés à celle-ci.

Ce phénomène n'est pas seulement dans le domaine dit « technique ».

Cette tendance a également été observée dans d'autres industries<sup>10</sup>.

Dans l'industrie du web, les UI designers ont souvent du mal à se libérer des conventions et des normes lors de la conception UX et du développement front-end<sup>11</sup>. Les interfaces regorgent désormais de standards<sup>12</sup> informels qui restreignent les UI designers dans l'incapacité de se renouveler.

Le travail de l'UX designer se fait au préalable et impose à l'UI designer un template donné qui bride le travail de celui-ci.

<sup>7</sup> Les designers d'interaction commencent même à imaginer un monde où l'interface viendrait à disparaître au profit d'une expérience utilisateur toujours plus simple. L'interface invisible ou « NoUI » marquerait donc la mort de l'UI ou à minima son utilisation systématique. C'est du moins l'avis de Golden Krishna, qui, dans son livre « The best interface is no interface » il nous offre la vision d'un monde dominé par l'interface graphique. Il explique que quand l'innovation se limite à mettre une interface partout, l'expérience utilisateur qui en résulte est en danger et le monde finira envahi par les écrans dans tout notre quotidien (dans les voitures, les poubelles, les toilettes, etc.).

<sup>8</sup> Le flat design, ou design plat, est un style graphique minimaliste utilisé dans la conception d'interfaces utilisateurs (UI).

<sup>9</sup> La notion de « blanding » ( = fade, sans goût ) évoque l'épuration et la simplification de tous univers d'une marque.

<sup>10</sup> Par exemple l'industrie cinématographique qui a peur de s'écarter de ses normes par exemple. Dans les cinq prochaines années, au moins soixante-dix films sont déjà prévus et sont issus de licences ou de suites, sans compter les films basés sur des best-sellers...

<sup>11</sup> En développement web, la notion de « front end » fait référence à l'ensemble des éléments visibles et accessibles directement sur un site web (voire sur une application web ou une application web mobile). Il s'oppose par définition au « back-end » qui concerne toute la partie invisible de la conception d'un site internet, tel que le développement de bases de données par exemple.

<sup>12</sup> Il y a même une loi de standardisation sur l'ergonomie de l'interaction homme-système <https://www.iso.org/fr/standard/52075.html>

---

Le travail d'un UI designer se résume donc à :

- aller au plus simple
- hiérarchiser l'information
- réduire la palette de couleur
- ne pas ignorer les normes
- penser mobile-first (avec le responsive)

Pour une meilleure compréhension et lisibilité.

## Normalisation des outils digitaux et influence du milieu commercial

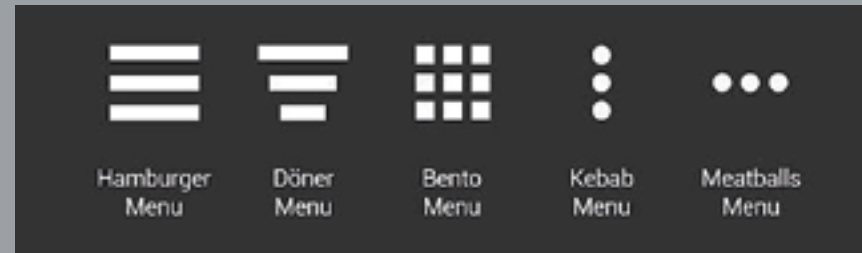


fig.2  
Hamburger menu exemple

L'interface numérique a acquis des tendances qui sont rapidement devenues populaires comme le menu « hamburger » (grâce à Amazon? Google ?), le swipe horizontal (grâce à Tinder ?), le scroll infini (grâce à Instagram ? Facebook ?).

Les sites ont de nos jours à peu près tous la même structure graphique.

Et encore plus depuis l'apparition de sites comme WordPress ou Squarespace.

Le design facile est devenu un business accessible qui est désormais aussi simple à mettre en place que de naviguer sur Internet.

Lors du processus de création d'un design UI, chaque designer se renseigne sur les tendances actuelles et commence à se demander comment la concurrence a fait pour atteindre un certain résultat.

Finalement, les UI designers vont finir par utiliser les mêmes concepts en voulant créer la meilleure application possible.

En faisant ça, ils ne font que suivre ces tendances qui standardisent peu à peu la conception graphique.

C'est dans ce genre de cas qu'on peut se rendre compte que des applications telles qu'Amazon ou Google influencent les designers en les poussant à répliquer les intentions (visuelles et interactives) établies par les grandes instances.

L'UX designer tient avant tout compte des objectifs business de l'entreprise.

À partir de techniques scientifiques, l'UX designer évalue la qualité de l'interaction entre l'utilisateur et le produit. En définitive, l'UX Design permet de faire coïncider les besoins de l'entreprise et ceux des utilisateurs finaux.

L'UI designer est donc contraint de suivre ce plan marketing et se retrouve condamné à suivre sa feuille de route établie par la réflexion préalable d'UX.

Parce qu'en effet, innover c'est prendre des risques et ceux qui dirigent un projet attendent de celui-ci de l'efficacité et de la sécurité.

<sup>13</sup> Les commerçants veulent que leur site / application fonctionnent, et donc profitent de ce système pour copier les choses qui fonctionnent et pousser encore plus haut cette « normalisation » de conception graphique pour ne pas effrayer les utilisateurs.

<sup>14</sup> Exemple du graphiste et développeur Adham Dannaway.  
<https://www.adhamdannaway.com/blog/web-design/imitation-truly-is-the-sincerest-form-of-flattery>

Il y a des dangers liés aux changements et à l'anti-conformisme que l'UI designer ne peut pas emprunter si facilement. Et dans le cas où sa tentative et une réussite, il est tout de suite plagié<sup>14</sup>.

Mettre en place des éléments familiers permet aux utilisateurs de se sentir dans un environnement connu et rassurant.

Le désir de protection et de pérennité des entreprises tend l'UI design vers un modèle dit standard et nous pousse donc vers la standardisation de celui-ci.

## UX et UI perverties

Ce désir de fonctionnalité et de rentabilité peut parfois nous amener à gâcher l'expérience utilisateur. D'ailleurs, certaines instances ne se gênent pas d'utiliser des moyens douteux pour nous manipuler.

Les utilisateurs sont de plus en plus regardants face aux interfaces web qu'ils visitent. Les pratiques d'UX design n'ont cessé d'évoluer pour offrir une expérience utilisateur toujours plus satisfaisante et efficace.

La notion de « dark patterns » a vu le jour avec le développement de l'e-commerce.

Les designers web ont commencé à imaginer des interfaces web pour générer plus de ventes ou pour recueillir les informations personnelles pour ensuite les utiliser ou les vendre à l'insu des utilisateurs.

Les Dark Patterns sont basés sur la psychologie humaine et leur objectif est de piéger les utilisateurs. Pour cela les designers pervers regorgent de moyens pour nous duper.

L'UI designer est donc indirectement lié à ce système commercial qui ne cesse d'être perverti et standardisé.

<sup>15</sup> Exemple de Darkpattern et précision de mes propos  
<https://www.adimeo.com/blog/dark-patterns-ou-comment-gacher-l-experience-utilisateur>

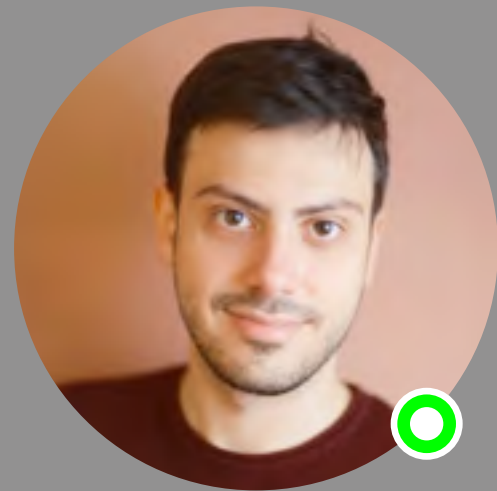
<sup>16</sup> Ils peuvent par exemple manipuler par la couleur ou le langage, nous faire culpabiliser, simuler la rareté d'un produit pour pousser à la consommation, dissimuler des éléments et / ou en compliquer l'accès, ajouter automatiquement un produit au panier sans action de la part du client, appâter le consommateur avec des tarifs peu clairs, utiliser de faux avis ou faux clients pour convaincre. Il existe encore plein de procédés de ce genre qui ont été créés et pensés dans ce seul et unique but et mis en œuvre par des UI designer.

Lien vers l'avis des designers



# La vision de designers UX / UI

Dans le cadre de cette question sur l'affordance et de la standardisation de l'UI, j'ai demandé à plusieurs designers leur avis pour savoir s'ils étaient réellement contraints face à ce déclin de créativité qu'endurent les designer UI.



## Luis Campillo Matias

Actuellement chez BeneXT en tant qu'UX/UI designer, m'a expliqué être un consultant pour des entreprises.

Il m'a dit qu'être consultant c'est se faire louer à d'autres entreprises pour les aider dans leur démarche de conception UI et UX.

Après quelques minutes, je lui ai demandé quel était son rôle en tant que consultant. Malgré sa pluridisciplinarité, il m'a dit qu'en terme général, il agissait à 80% sur l'UI et à seulement 20% sur l'UX.

Il a ensuite répondu à ma question en disant que :

« Dans nos métiers, il faut obligatoirement privilégier l'UX à l'UI.

On ne peut pas faire que des belles choses mais il faut que les choses soient simples et compréhensibles pour tout utilisateur »

L'UI qui résulte de cette logique dépend donc du supérieur de l'entreprise. Tous les choix sont étudiés et validés dans le cadre d'une optimisation commerciale.

L'UI dépend donc du public visé et de la conception UX préalable qui est nécessaire au bon fonctionnement du site.

Il m'a dit devoir souvent restreindre sa palette de couleur pour pas que ses conceptions deviennent illisibles.

C'est en fait les commanditaires qui suivent les tendances et qui veulent absolument voir chez eux ce qui fonctionne chez les autres.

Si l'UX est responsable du côté humain, le côté empathique, il se doit de contrôler l'expérience générale de l'utilisateur pour qu'elle soit la meilleure possible.

À l'échelle de l'UI, il effectue des recherches et modifications au niveau des couleurs et des typographies par exemple. Dans son cas, il n'y a presque pas voire pas de création graphique mais bien un parti pris de l'UX au détriment de l'UI.



## BASTI UI

Dans un second temps, j'ai posé la question au YouTubeur et UI designer Basti UI qui m'a répondu que lui ne se sentait pas bridé et que la créativité est stimulée par un environnement possédant déjà des contraintes.

En effet, sans contrainte la créativité n'existe pas. Il m'a ensuite dit « *Savoir créer de nouvelles choses dans un écosystème fermé c'est ça la créativité. Savoir créer une infinité de sculptures avec seulement dix briques, c'est ça la créativité* ».

# Conclusion

---

On remarque que la vision des designers varie en fonction de leur environnement.

Si certains designers sont plus libres, d'autres restent bloqués dans cette UX dominante.

La standardisation et l'affordance peuvent donc être perçus comme un réel fléau dans le monde de l'UI qui mérite de trouver des solutions pour contrer cela.

Le design s'accommode de contraintes et avec des méthodes de créations qui se normalisent. Ne faudrait-il pas que les grandes instances (type Google, etc...) proposent des systèmes plus ouverts ?

Si l'UI Design restreint sa propre autonomie créative, cela ne serait-il pas dû à un conservatisme plus général des ressources mises à disposition. Les utilisateurs se contentent de préférer des éléments familiers et d'avoir peur de tout changement.

# SITOGRAFIE

## UX DESIGN

Xavier,  
« UX Design : comment optimiser votre site internet ? »,  
*Blog UX*, 21 mai 2021,  
<https://blog-ux.com/ux-design-comment-optimiser-votre-site-internet/>

Louise,  
« Qu'est ce que l'atomic design »,  
*Blog UX*, 14 juin 2021,  
<https://blog-ux.com/questce-que-latonic-design/>

Alain,  
« Quel est l'impact de l'UX sur les organisations et les entreprises ? »,  
*Blog UX*, 7 mars 2021  
<https://blog-ux.com/quelest-limpact-de-lux-sur-lesorganisations-et-les-entreprises/>

Alain,  
« Quelle est la différence entre UX Design et ergonomie ? »,  
*Blog UX*, 1 avril 2020,  
<https://blog-ux.com/quelleest-la-difference-entre-uxdesign-et-ergonomie/>

Xavier,  
« Qu'est ce que l'affordance »,  
*Blog UX*, 3 mars 2020,  
<https://blog-ux.com/questce-que-laffordance/>

<http://b206.free.fr/uxui/>

ABILSWAY,  
« Quelle différence entre l'UX Design et l'UI Design ? »,  
*Youtube*, 28 septembre 2018,  
[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=z\\_xBEN58\\_Jo](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=z_xBEN58_Jo)

Xavier,  
« Quelle différence entreUX Design et UI Design ? »,  
*Blog UX*, 25 juin 2018,  
<https://blog-ux.com/quelledifference-entre-ux-designet-ui-design/>

Valéry Ly,  
« LES CLÉS D'UNE COLLABORATION UX / UI RÉUSSIE »,  
*Usabilis*, 15 mars 2016,  
<https://www.usabilis.com/les-cles-dune-collaboration-ux-ui-reussie/>

Julien Neuville,  
« INTERFACE INVISIBLE, NOUI, NUI... L'UI MENACÉE ? »,  
*Usabilis*, 03 octobre 2017,  
<https://www.usabilis.com/interfaces-invisibles-noui-nui/>

« Standardization is crushing UX »,  
*Myplanet*, 19 novembre 2015,  
<https://uxdesign.cc/standardization-is-crushing-ux-6a9c32egd62a#.2l9i7zlnl>

Usabilis,  
« Qu'est ce que l'UX design ? »,  
*Usabilis*, 06 octobre 2020,  
<https://www.usabilis.com/ux-design/>

Usabilis,  
« Qu'est ce que l'Affordance ? »,  
*Usabilis*, 20 février 2018,  
<https://www.usabilis.com/definition-affordance/>

Cédric Villain,  
« UUUUUUU-GLERGLRR-ÏÏKS... »,  
*cedric-villain.info*, 20 novembre 2016,  
<http://www.cedric-villain.info/ratiocinations/index.php?post/2016/Uuuuiiil-krrr-krrr-ïïks...>

# SITOGRAPHIE

## UI DESIGN

<http://b206.free.fr/uxui/>

Wikipédia,  
« Interface utilisateur »,  
*Wikipédia*,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/User\\_interface#A\\_model\\_of\\_design\\_criteria:\\_User\\_Experience\\_Honeycomb](https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface#A_model_of_design_criteria:_User_Experience_Honeycomb)

Xavier,  
« Qu'est ce que l'UI design »,  
*Blog UX*, 29 mai 2019,  
<https://blog-ux.com/questce-que-lui-design/>

Xavier,  
« L'UX Designer et l'UI Designer : un travail d'équipe »,  
*Blog UX*, 01 août 2018,  
<https://blog-ux.com/lux-designer-et-lui-designer-untravail-dequipe/>

Xavier,  
« Quelle est la différence entre le Zoning, Wireframe, Mockup et Prototype ? »,  
*Blog UX*, 07 juillet 2018,  
<https://blog-ux.com/quelleest-la-difference-entre-lezoning-wireframe-mockup-etprototype/>

ABILSWAY,  
« Quelle différence entre l'UX Design et l'UI Design ? »,  
*Youtube*, 28 septembre 2018,  
[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=z\\_xBEN58\\_Jo](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=z_xBEN58_Jo)

Xavier,  
« Quelle différence entre UX Design et UI Design ? »,  
*Blog UX*, 25 juin 2018,  
<https://blog-ux.com/quelledifference-entre-ux-designet-ui-design/>

<https://www.darkpatterns.org>

Basti UI,  
« Dark Patterns Le côté obscur du Design »  
*Youtube*, 24 juin 2021  
<https://www.youtube.com/watch?v=fx5VZFdkuf4>

« Dark Patterns ou comment gâcher l'expérience utilisateur »  
*Adimeo*, 19 octobre 2020,  
<https://www.adimeo.com/blog/dark-patterns-ou-comment-gacher-l-experience-utilisateur>

# Documentation PDF

« Les métiers du design interactif », 2015

Marécaux Bastien,  
« Formation Sketch et industrialisation »

« Enquête sur l'emploi et les salaires  
du design interactif », 2018

Designer interactifs,  
« L'emploi et les salaires du design interactif en France », 2019

Villain Cédric,  
« UI design », 04 janvier 2021

# Bibliographie

Jesse James Garrett,  
"Elements of User Experience",  
21 octobre 2002.

Henry Dreyfuss,  
"Designing for the People",