

UI DESIGN

Je crée une interface



Carnet de l'enseignant·e

CodeNPlay



Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU



DigiLab

Moteurs compatibles

Ce module peut être fait avec les moteurs suivants :

Scratch



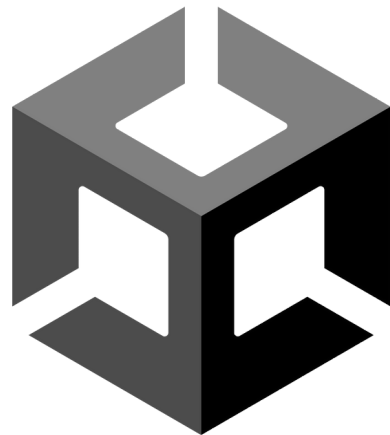
Makecode Arcade



Scratch Jr



Unity



Découverte de l'UI design

Demander aux enfants si il savent ce que c'est que l'UI design (User interface design - design d'interface utilisateur).

Demander aux enfants de jouer ou regarder quelques secondes des vidéos suivantes. Iels devront identifier les éléments d'interface et les mécaniques de jeu auxquelles ils sont liés. Construire ensuite une définition de l'UI design ensemble.

Vidéos :

- Zelda : Skyward sword
- Kena : Bridge of spirit
- A short hike

Iels devront pouvoir identifier les éléments suivants:

- Compteur de points de vies
- Compteur de ressources
- Indicateur de disponibilité de capacité
- Ennemi ciblé
- Touche sur laquelle appuyer

L'UI design (User interface design - design d'interface utilisateur) désigne la création d'interfaces qui servent à transmettre des informations.



Créer des éléments d'UI

Il est maintenant temps que les enfants créent leurs propres éléments d'interfaces. Ils peuvent prendre un jeu qu'ils ont déjà créé ou en créer un et intégrer des éléments d'UI.

Des éléments d'UI doivent donner des informations utiles/intéressantes aux joueur·euses ou être satisfaisants et agréables.

Pour inspiration, vous pouvez les diriger vers ce site qui rassemble des images d'interfaces de plein de jeux : gameuidatabase.com

Idées d'éléments à ajouter :

- Compteurs de points de vies
- Ecran de game over
- Indicateur de disponibilité de capacité

Vous trouverez des tutoriaux pour intégrer les éléments ci-dessus dans le document "L'UI design (boîte à outils)".