



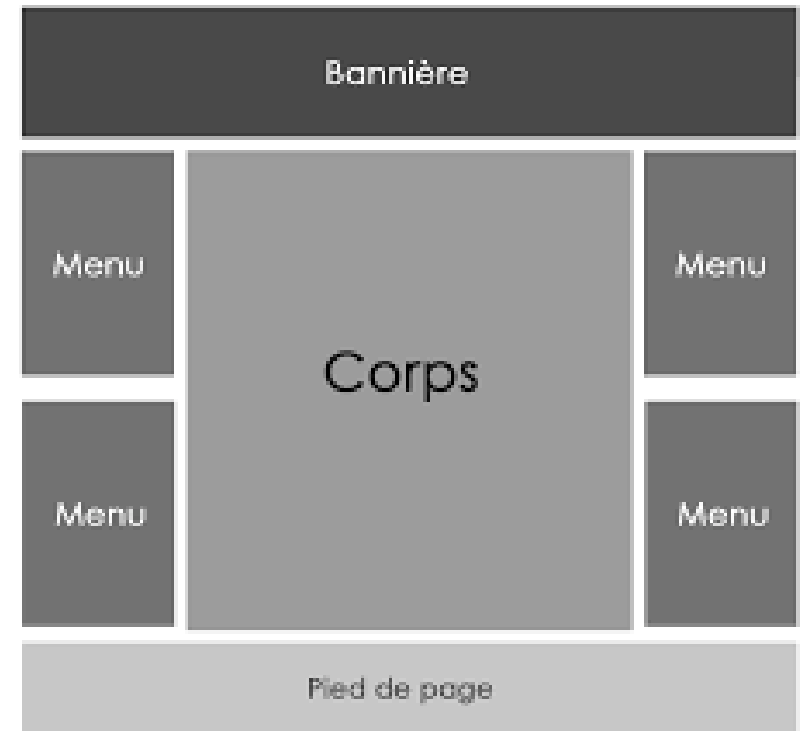
## ✓ LA DIFFÉRENCE ENTRE : ZONING , WIREFRAME, MAQUETTE, PROTOTYPE ET MOCKUP

MERYAME ELBETTAL

# I. ZONING

Le zoning permet de schématiser “grossièrement” une page web grâce à l’utilisation de blocs. L’objectif est de présenter l’emplacement des zones de contenu et grandes fonctionnalités.

C’est une première étape déterminante pour définir l’organisation générale des pages d’un projet. Elle arrive juste après la création d’une arborescence (ou se réalise en même temps).

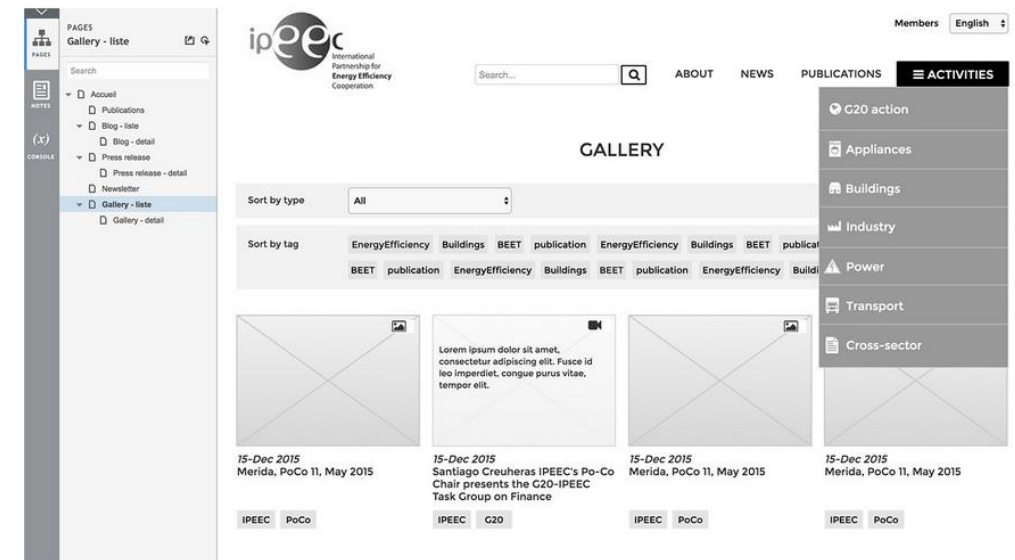


## SES UTILITÉS ?

- Ils servent de base de réflexion au designer pour la phase de conception, mais ils peuvent également être présentés au client en tant qu'ébauches. Ils permettront ainsi au designer de récupérer tous les contenus nécessaires à la réalisation des wireframes.
- Ils peuvent être générés en atelier d'idéation, en équipe. Chacun présente ses solutions sous la forme d'une interface schématisée, puis les idées sont regroupées et affinées.

## II. WIREFRAME

- Les wireframes exploitent les zonings réalisés juste avant pour préciser chaque bloc en introduisant les contenus présents (images, textes, vidéos, etc...). Les contenus sont parfois fictifs pour mieux se projeter, car un client n'a que rarement, à ce stade, produit les contenus définitifs.

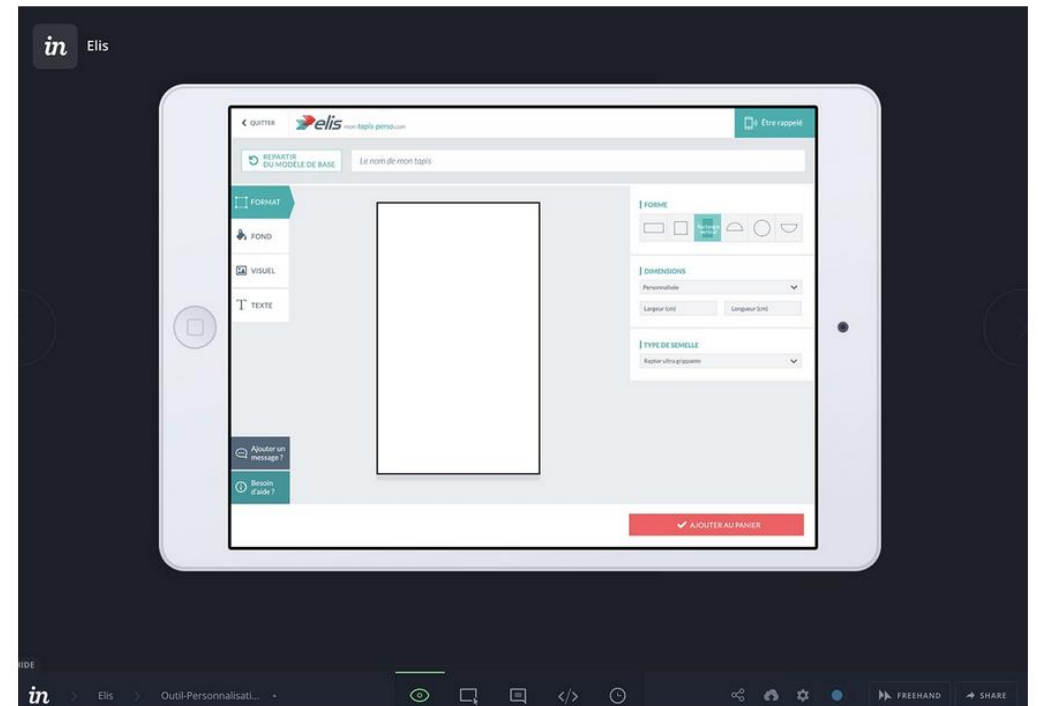


## SES UTILITÉS ?

- Les wireframes sont utiles pour de partager une vision commune entre toutes les parties prenantes de vos projets. D'une part, pour les partager et échanger avec l'équipe de développeurs sur les fonctionnalités à développer. D'autre part, ils accompagnent les spécificités fonctionnelles qui permettent aux commanditaires de les valider avec un support visuel et interactif.
- Ils permettent également un recensement de tous les contenus attendus : textes, visuels, vidéos,...
- Enfin, ils sont très utiles pour réaliser des tests auprès d'utilisateurs afin de vérifier la qualité du projet.

### III. MOCKUP

- **Un mockup permet de transformer une wireframe en page interactive.** Il est alors possible d'ajouter des liens afin de présenter les principes de navigation du projet. Il est même possible de rendre un formulaire fonctionnel afin de faire des simulations, en intégrant les exigences techniques et donc, l'affichage de messages d'erreur ou de confirmation en fonction des informations saisies.
- **Un wireframe au format HTML est donc un mockup SI l'interface est interactive.**



## SES UTILITÉS ?

- Un mockup c'était:
  - ✓ Un wireframe HTML au format interactif
- Un mockup aujourd'hui:
  - ✓ Un modèle d'une interface utilisateur présenté dans la vie réelle

# UNE MAQUETTE

- Une fois les éléments de contenus disposés, il faut penser à les lier. La maquette va intégrer la dimension interactive dans la page web. Les possibilités sont multiples : liaison de pages entre elles pour simuler la navigation sur le site, insertion de liens externes, carrousels d'image pour se représenter les animations de la page, etc. On intègre petit à petit le design. Lors de cette étape, on va se rendre compte des potentielles incohérences du parcours utilisateur.





## SES UTILITÉS :

- la représentation graphique du produit digital
- Validation de tous les aspects visuels
- Donne un très bon aperçu du produit final