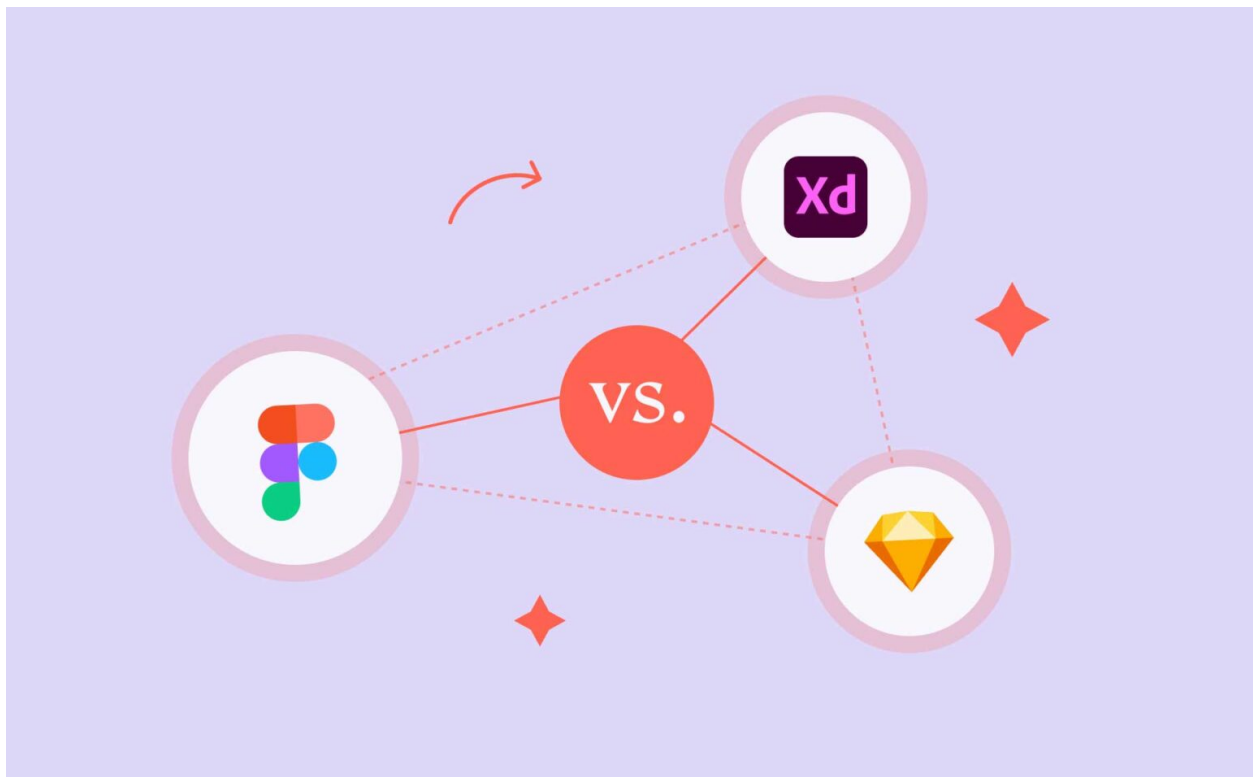


la maquette d'un site web

1) Benchmarking entre Figma, Sketch et Adobe XD :



Définition des outils :

FIGMA est une application disponible dans le bureau (application Web), le navigateur et les versions mobiles. Il permet une collaboration de conception basée sur des vecteurs en temps réel de n'importe où avec une connexion Internet, permettant à ses utilisateurs de créer des interfaces de pointe avec une plus grande efficacité.

ADOBE XD est le point de vue d'Adobe sur un outil de conception basé sur un vecteur; Une application spécialement conçue pour créer des prototypes réalistes de l'idéation à la production. Adobe XD peut être utilisé autonome ou dans le cadre de la plus grande suite Adobe Creative Cloud d'applications.

SKETCH est l'une des applications de conception UI / UX les plus connues, et pour une bonne raison. Non seulement ils existent depuis 2010, mais Sketch a été le pionnier de nombreux outils qui sont désormais monnaie courante dans toutes les applications de conception de produits numériques. Sketch n'est cependant disponible que sur macOS, ce qui peut être rebutant pour certains utilisateurs.

Tous les trois outils sont excellents pour le design, mais chacun à ses points forts et faibles, c'est ce que nous allons démontrer par la suite :

	Figma	Adobe XD	Sketch
Points forts	<ul style="list-style-type: none">• Gratuite• Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation.• Application basée sur un navigateur.• Collaboration en temps réel.	<ul style="list-style-type: none">• Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation.• Tutoriels vidéo et guides étape par étape.	<ul style="list-style-type: none">• Application de bureau et navigateur.• Dispose des cours, documentation, événements et meetups.
Points faibles	<ul style="list-style-type: none">• Vous devez être toujours (presque) en ligne pour travailler avec figma.	<ul style="list-style-type: none">• N'est pas gratuit.• Pas compatible avec CSS.	<ul style="list-style-type: none">• Peut être utilisé seulement sur MacOS.• N'est pas gratuit.

2) Définition des notions suivantes charte graphique ,éléments d'ergonomie et responsive design :

1) Charte graphique :

La charte graphique est un guide comprenant les recommandations d'utilisation et les caractéristiques des différents éléments graphiques (logos, couleurs,

polices, typographies, symboles, calques..) qui peuvent être utilisés sur les différents supports de communication de l'entreprise.
La charte graphique permet de garantir l'homogénéité et la cohérence de la communication visuelle au sein et en dehors de l'entreprise.



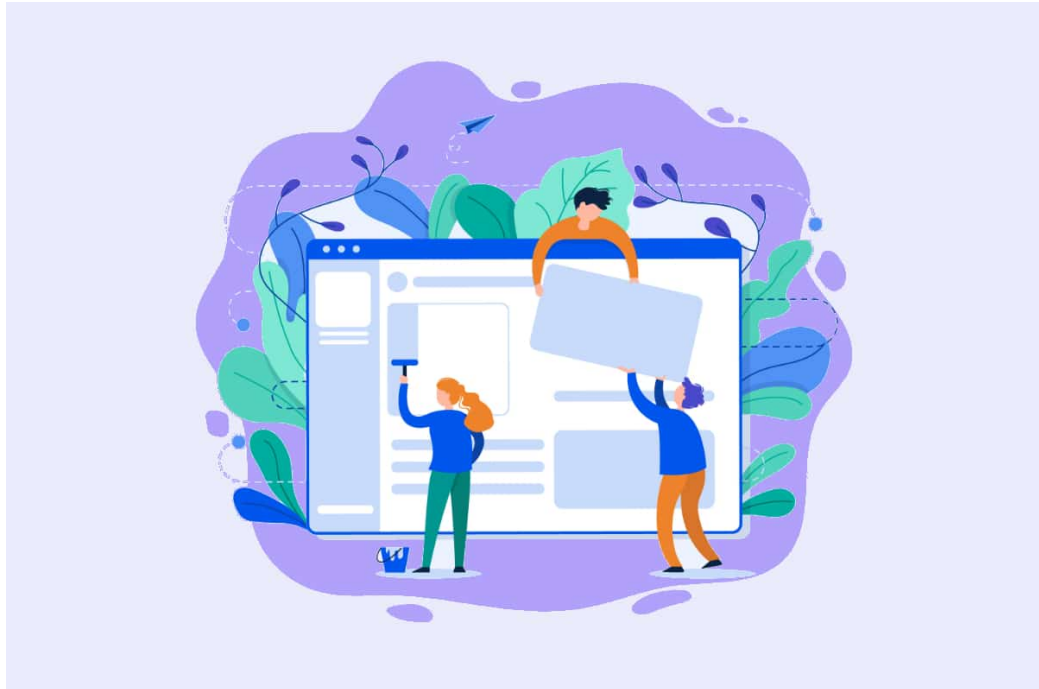
2) Éléments d'ergonomie :

L'ergonomie c'est, le fait de concevoir et d'optimiser un objet afin de faciliter son utilisation au quotidien. Pour un site web, on va chercher à répondre efficacement aux attentes d'un utilisateur pour qu'il ait une navigation confortable. L'ergonomie repose sur 4 piliers : L'utilité , l'utilisation , le design et la satisfaction.

Si les règles de base d'ergonomie ne sont pas respectées sur un site internet, il ne va pas retenir l'attention des utilisateurs.

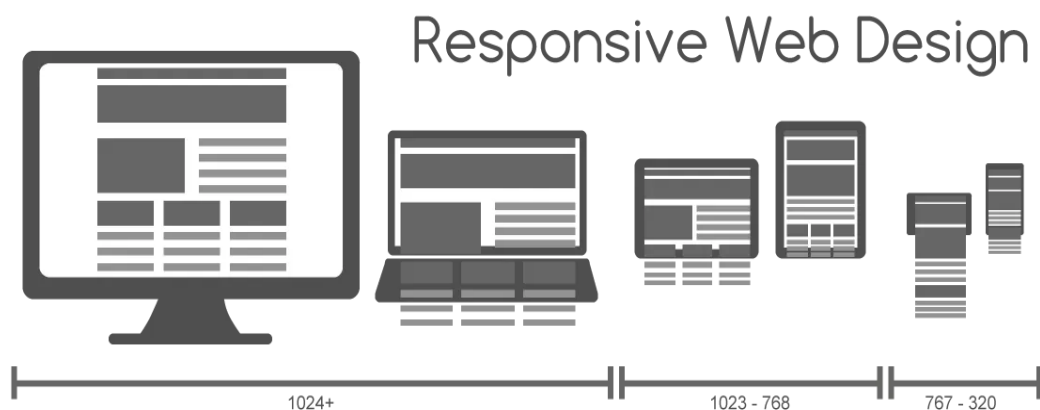
Pour rendre un site web ergonomique, il faut respecter quelques règles qui sont :

- **Mettre en place une architecture claire et logique.**
- **Ne pas en faire trop.**
- **Tenir compte des habitudes des internautes.**
- **Éviter de perdre du temps à l'internaute.**
- **Fournir de l'information à l'internaute.**
- **Communiquer clairement.**
- **Utiliser une police lisible.**
- **Distinguer les éléments interactifs du site.**



3) Responsive Design :

La conception **responsive design** est l'approche qui suggère que la conception et le développement doivent répondre au comportement et à l'environnement de l'utilisateur en fonction de l'appareil, la taille de l'écran, la plate-forme et de l'orientation

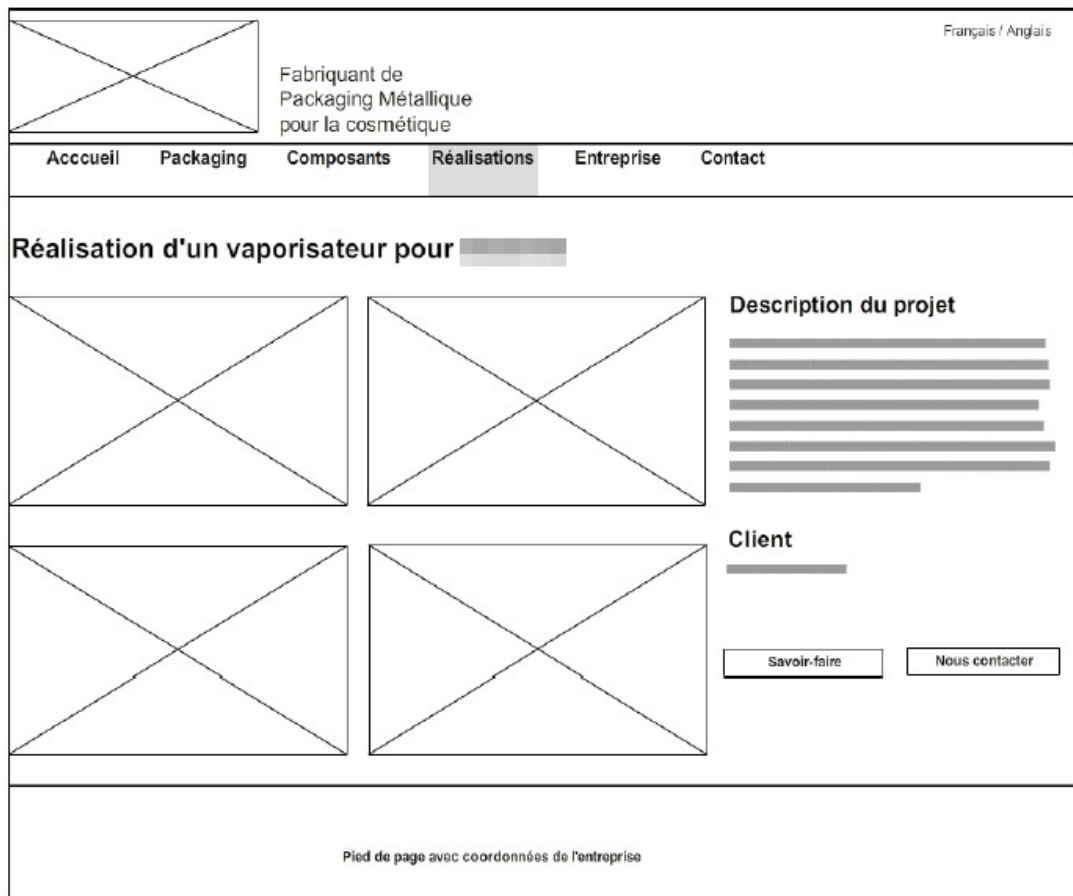


3) définition et la différence entre : zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup :

1. Zoning:

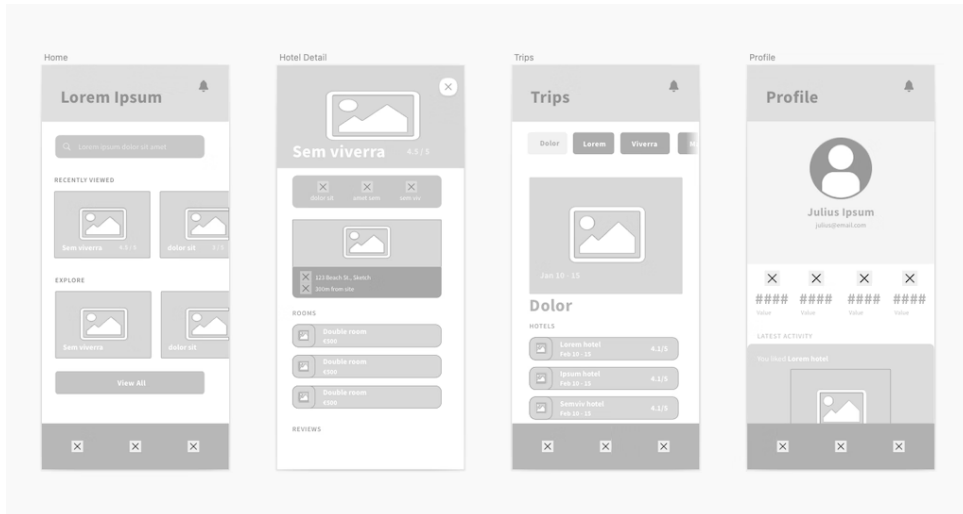
Le zoning comme son nom l'indique, sert à identifier les principales zones. Ce schéma en noir et blanc permet de lister les contenus, pour ne pas en oublier et à commencer à hiérarchiser l'information dans la page, par la proportion des blocs ou des nuances de gris. Il donne une vue macro.

Zoning est un plan approximatif de la future page Web. Des blocs sont utilisés pour déterminer où se trouvent le contenu et les fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une structure d'arbre, et elle est parfois rendue parallèle.



2. Wireframe:

Les wireframes sont des mises en page de conception de base qui présentent des informations clés sur votre produit et ce que vous souhaitez afficher. Ils affichent également la structure de la page de votre application ou de votre site Web tout en fournissant des informations de base sur les éléments de l'interface utilisateur.

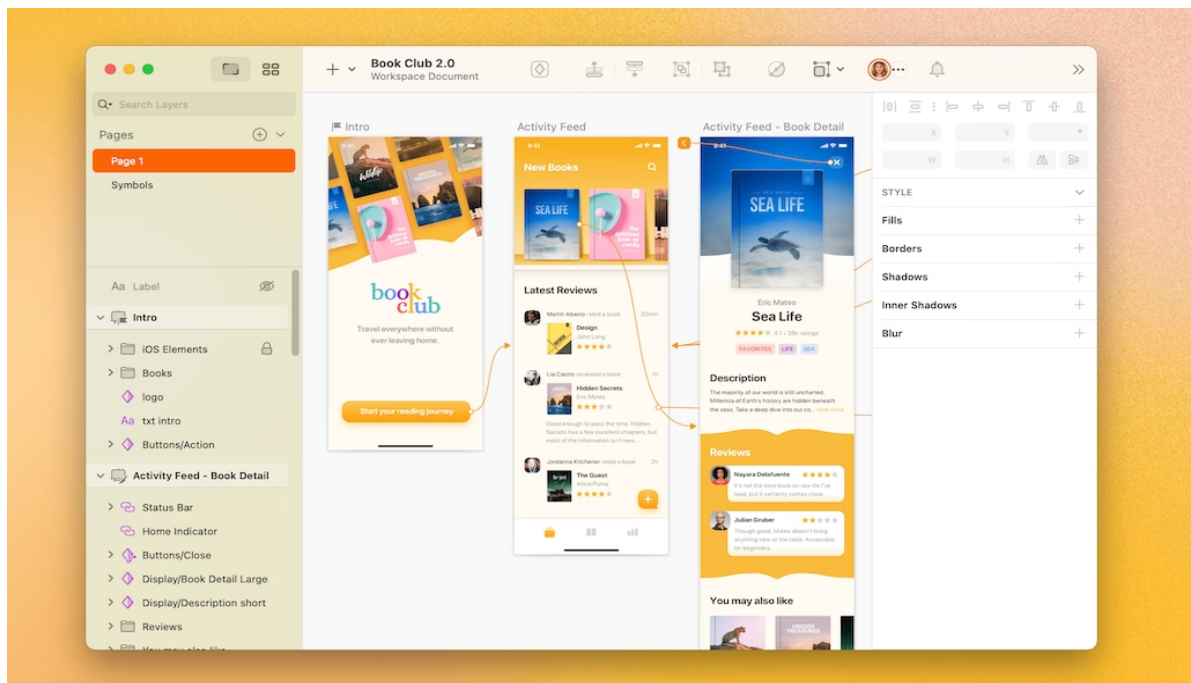


3. Maquette :

Une maquette est une conception statique d'une page ou d'une application Web qui comporte bon nombre de ses éléments de conception finale mais n'est pas fonctionnelle. Une maquette n'est pas aussi polie qu'une page en direct et comprend généralement certaines données d'espace réservé.

4. Prototype:

Les prototypes sont des modèles de votre projet qui peuvent avoir différents objectifs. Le cas d'utilisation le plus courant est une conception axée sur la fonctionnalité, ce qui permet de les séparer des structures filaires et des maquettes. Voyons quand vous voudrez peut-être utiliser un prototype.



5. Mockup:

Le **Mockup** est une représentation du futur site ou de l'application mobile. Le Mockup est un modèle réaliste de ce à quoi ressemblera la future interface utilisateur. C'est une simulation statique, en moyenne ou haute-fidélité, de l'UI, avant le processus de développement.

La différence entre : zoning, wireframe, mockup, prototype :

	ZONING	WIREFRAME	MOCKUP	PROTOTYPE
Objectif	Spécifier les zones utilisables	Communiquer la structure et obtenir des commentaires précoces	Présentation du design	Présentation de la conception et des fonctionnalités
Fonctionnalité	non	non	non	oui
Étape du cycle du produit	Découverte	Découverte	design	Prototypage et test