**Quelle est la déférences entre le Zoning, wireframe , mockup , prototype ,et maquette**

## Le zoning

Lorsqu’on travaille sur le zoning des éléments de contenus d’une page web, on va schématiser grossièrement l’ensemble des éléments de contenus que l’on souhaite voir apparaitre sur la page finale. C’est une étape déterminante puisque l’on va essayer de déterminer la place définitive de certains éléments, comme l’emplacement du logo, ou bien la disposition des blocs (Ex : Le bloc Actualité sur une page d’accueil de blog). Le zoning peut éventuellement faire l’objet d’AB Tests, afin de tester plusieurs dispositions et décider laquelle sera la plus adaptée pour le parcours utilisateur.

## Le wireframe

C’est l’étape qui vient juste après le zoning. On va déterminer les contenus qui vont apparaître dans les blocs. Cela va permettre de structurer l’interface. A cette étape, on joue davantage sur l’aspect fonctionnel que sur l’aspect design.

## La 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.

## Le prototype

Le prototype vise à tester différentes solutions ou technologies permettant la réalisation finale du site web. On va parler de prototype jetable lorsqu’on teste un certain nombre de technologies différentes, ou bien de prototype évolutif lorsqu’il constitue le début de l’application finale.

## Un mockup

**Un mockup permet de transformer un 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.**

Le maquettage fonctionnel est une étape indispensable car elle force à se poser de nombreuses questions pour affiner la structure de votre futur site web, l’organisation interne des pages et leur maillage. Le fruit de votre travail sera ensuite transmis au webdesigner qui s’en servira de base de travail pour réaliser les maquettes graphiques de vos pages.

Fournir des wireframes propres à votre webdesigner simplifiera son travail et lui permettra de se concentrer sur le design graphique où est sensée se trouver sa plus grande valeur ajoutée. Cela vous évitera également quelques mauvaises surprises au moment de découvrir vos premières maquettes graphiques.

Nos logiciels préférés :

* [Balsamiq](http://balsamiq.com/) : Un logiciel simplissime à prendre en main, dont l’élégant rendu crayonné permet de se détacher complètement des considérations esthétiques tout en offrant un certain degré de personnalisation.
* [Cacoo](https://cacoo.com/lang/fr/) : Un logiciel en ligne très performant et particulièrement adapté aux projets de maquettage collaboratifs. Cacco a également été conçu pour faciliter la création de schémas en tous genres.
* [Axure](http://www.axure.com/) : Un logiciel qui couvre tout le spectre du maquettage : des wireframes les plus épurés aux prototypes les plus évolués. Il s’agit d’un des outils les plus complets du marché dont le prix le destine cependant plutôt à des utilisateurs professionnels.

Petite sélection d’autres logiciels de mockup gratuits ou avec version d’essai gratuite :

* [Pencil](http://pencil.evolus.vn/)
* [MockFlow](http://www.mockflow.com/)
* [Justinid](http://www.justinmind.com/)
* [Pidoco](https://pidoco.com/en)
* [PowerMockup](http://www.powermockup.com/)
* [WireframeCC](https://wireframe.cc/)
* [Moqups](https://moqups.com/)