

# Introduction

Les termes de **zoning**, **wireframe**, **mockup** et **prototype** ont trait à l'ergonomie et la conception d'interface, on les retrouve dans la plupart des projets digitaux. Ils ne sont pas synonymes (contrairement aux idées reçues) mais correspondent à des étapes distinctes.

# LE ZONING

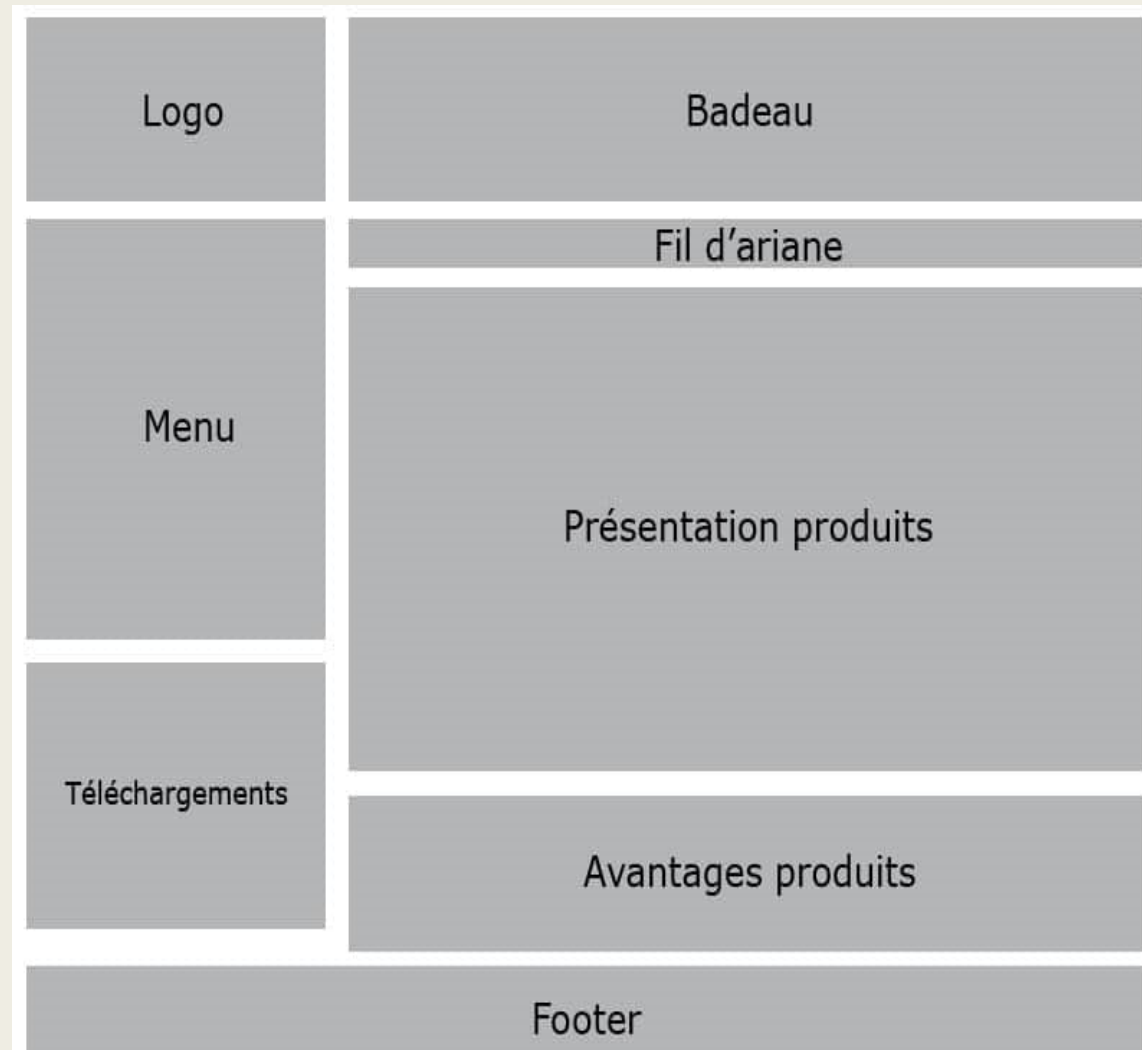
Le **zoning** est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive quelquefois qu'elle soit réalisée en parallèle.

Définir l'organisation générale des pages est l'occasion de présenter une première approche au client ou décideur. Celui-ci pourra alors valider ou réajuster les grands axes avant la réalisation des wireframes.

Les grandes zones de contenus et autres éléments doivent être cohérents sur la page. Il n'est pas rare que les souhaits initiaux soient inadaptés, par exemple une page d'accueil surchargée d'informations.

C'est lors du zoning qu'est effectué ce premier débroussaillage.

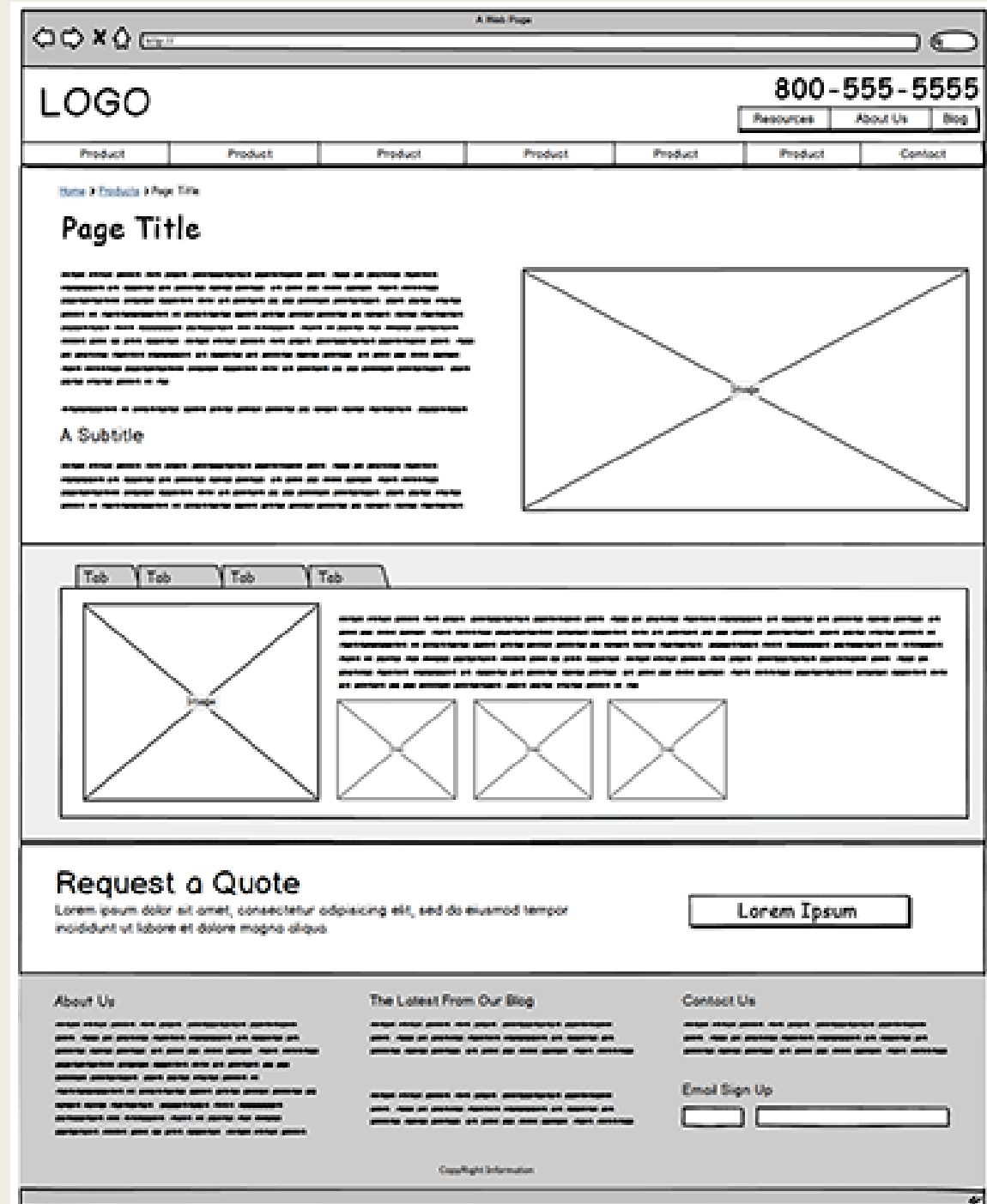
# Exemple du zoning



# Le Wireframe

- Il s'agit de la suite logique du zoning. Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet.
- L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler l'aspect visuel.

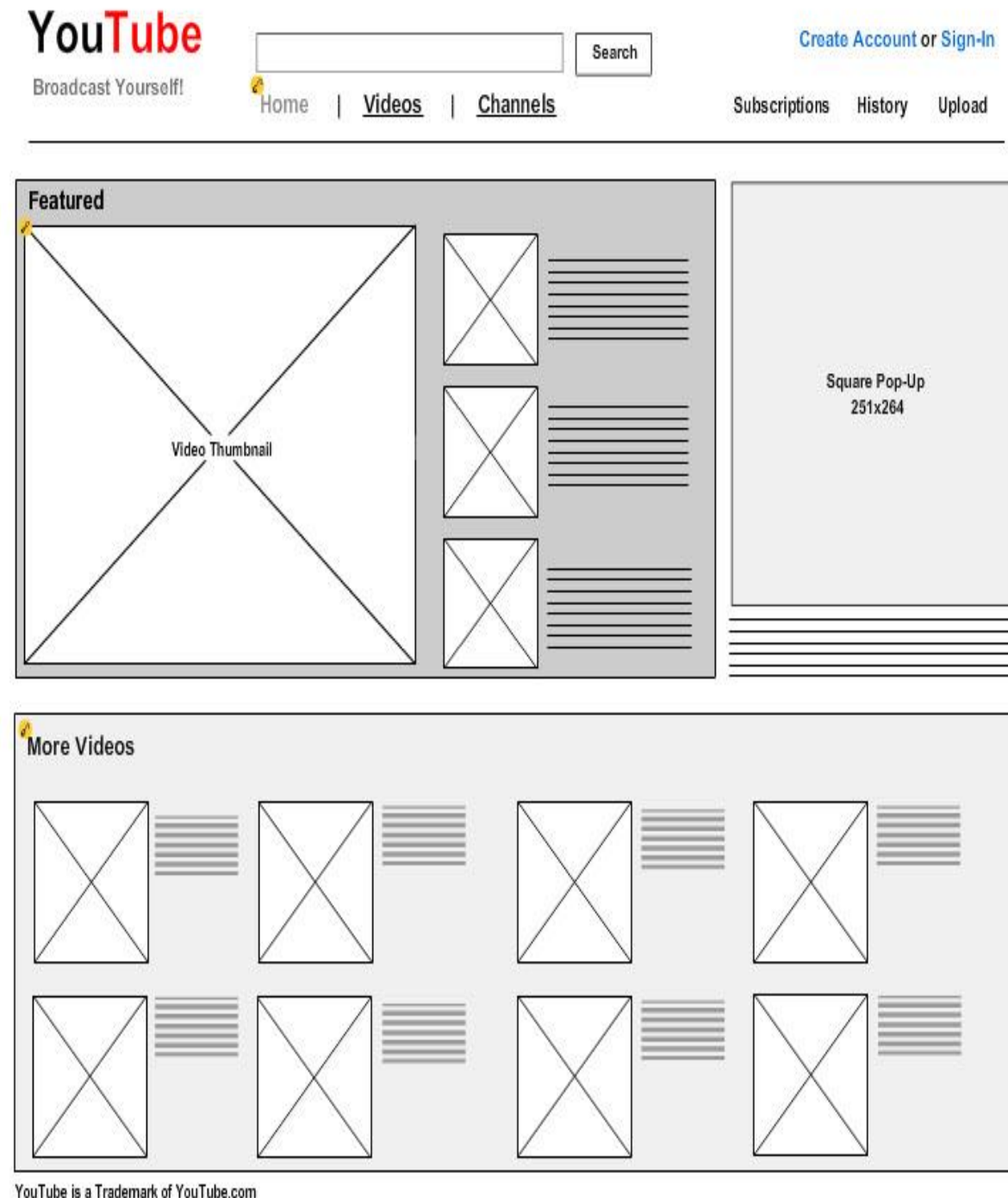
# Exemple d'un wireframe



# Qu'est-ce qu'un Mockup ?

Un **mockup** est une image d'interface qui a été transformée en page HTML dynamique et navigable (opération réalisée via des logiciels de conception d'interfaces). Ce nouveau format autorise l'insertion de liens vers des pages notamment. Il permet aussi de rendre un formulaire fonctionnel afin d'effectuer des simulations. Grâce à l'intégration des exigences techniques, les messages de confirmation ou d'erreur apparaissent. Autant d'actions, qui, même si elles restent sommaires, sont utiles au client pour se projeter davantage.

# Exemple d'un Mockup



# Qu'est-ce qu'un Prototype ?

- Un **prototype** vient valider les technologies en rendant les interfaces fonctionnelles, tout est testé pour détecter d'éventuels problèmes. Ce concept remonte à bien avant internet, un inventeur devant s'assurer que son objet fonctionne correctement avant de le commercialiser. Le but n'est pas d'inciter le testeur à acheter le produit, il doit seulement le rendre meilleur. Un prototype permet également d'aller démarcher d'éventuels investisseurs



# Exemple d'un Prototype

