



Maquettage & Prototypage

Sana EL ATCHIA

Plan

Introduction

Notions générales :

- UX et l'UI design
- Cycle de conception/Méthode de travail

Maquettage et prototypage

- Quelle différence entre maquette et maquettage?
- C'est quoi wireframe?
- Structurer un wireframe sur papier
- Construire un wireframe avec Figma
- Identité visuelle
- Créer une maquette avec Figma
- Apprendre à prototyper

Introduction

Le but de ce cours est de vous aider à apprendre les bases de la création de maquette afin de gagner du temps dans la phase de développement

UX et l'UI design

UX : Expérience utilisateur

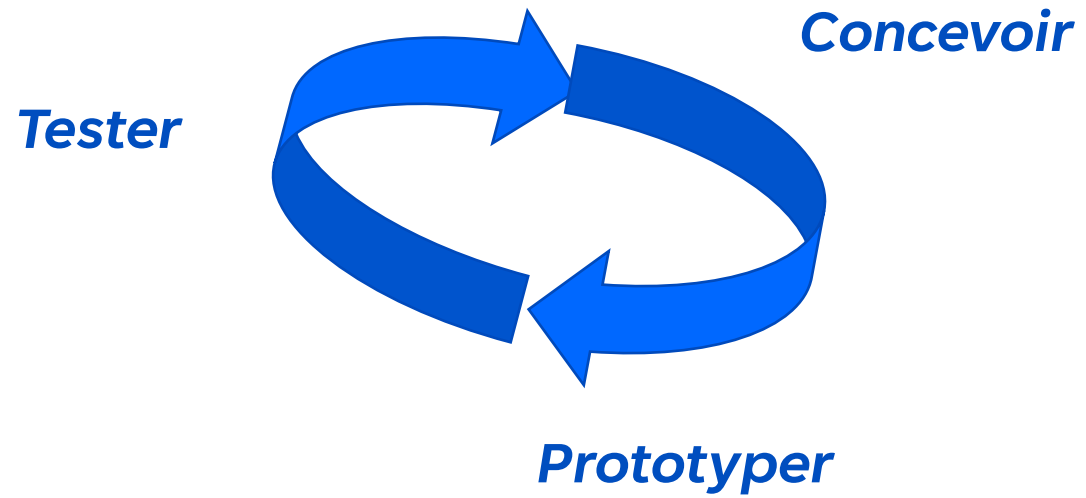
- Il représente le fond du site
- Il ne s'intéresse pas à tout ce qui est d'ordre esthétique
- Il met tout en œuvre pour que le site internet fonctionne et assure sa fonction principale
- Il s'intéresse à l'accessibilité des informations et au fonctionnement du site web, des pages

UI : Interface utilisateur

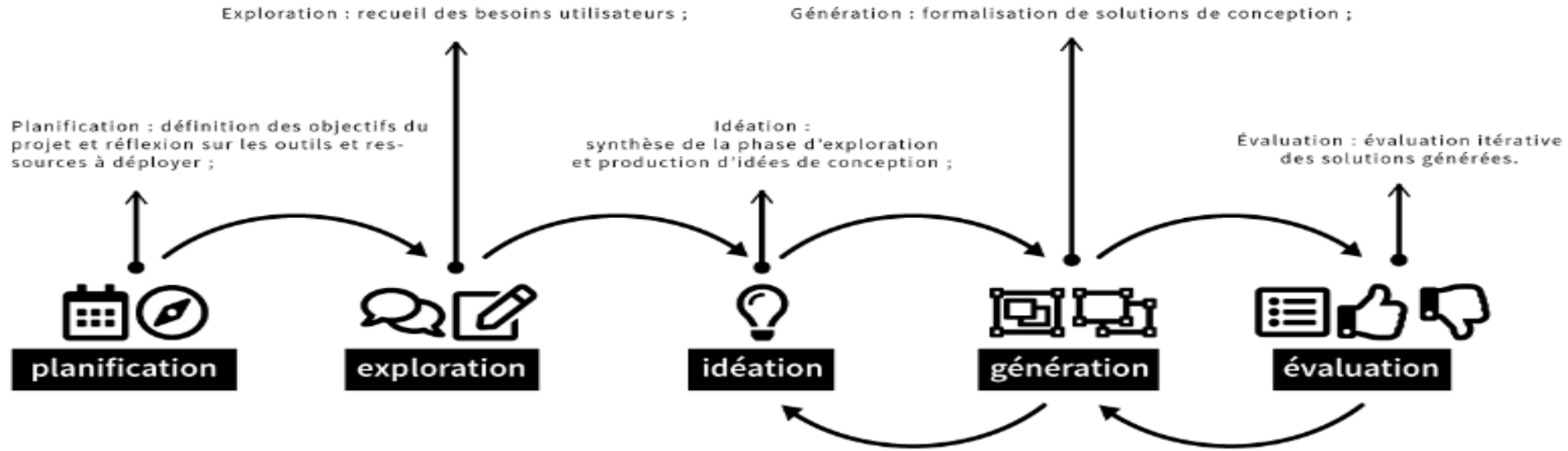
- Il représente la forme du site
- UI va s'intéresser **l'aspect visuel**
- On travaille les couleurs, la police du texte, les animations, etc.

Cycle de design

La notion d'itération permet de produire plusieurs version/prototypes successifs afin de les tester afin d'éviter d'avoir des risques lors de livraison du produit.



Cycle de design



Cycle de conception itératif des systèmes interactifs – adapté de : Carine Lallemand ; Avec Guillaume grosniez : » Méthode de design UX », éditions Eyrolles.



Planification

- Définir les objectifs et les indicateurs de réussite de la mission
- Compréhension de la demande/définir le projet.

Exploration

- Comprendre les besoins des utilisateurs, leurs motivations, attitudes, sentiments, culture ou encore leurs expériences antérieures.
- Pour recueillir des informations sur les utilisateurs :
 - ❖ Ecouter ce que les gens disent via des entretiens
 - ❖ Observer ce que les gens font
 - ❖ Etudier ce que les gens créent

Idéation

- Donner du sens aux informations recueillies sur les utilisateurs, leurs activités et le contexte
- Transformer les données utilisateurs en une multitude d'idées et de solutions de conception
- Méthodes utilisées :
 - **Brainstorming** : recherche des idées à partir des suggestions des participants aux réunions
 - **Experience maps** : outil de commination au sein d'une équipe. Il permet de mieux se présenter le parcours de l'utilisateur et ses moments critiques
 - **Personas** : Il s'agit de réinvestir les informations collectées dans la phase de recherche afin de broser un portrait synthétique de différents profils-type d'utilisateurs. Ces profils permettant au différentes parties prenantes de se faire plus facilement une idée des **utilisateurs et de leurs besoins et attentes.**

Génération

- Concevoir les prototypes du système. Il s'agit de créer des représentations physiques des solutions possibles.
- Transformer les idées produites au cours de la phase d'idéation sous une forme tangible, souvent des **maquettes et prototypes**.

Evaluation

- Cette phase consiste à tester la qualité des solutions produites en phase de génération avant de passer à l'étape de la mise en production
- Faire tester les prototypes à l'utilisateur

C'est quoi une maquette?

- est un modèle à taille réelle de ce qu'on veut créer(application web, application mobile, site internet,...)
- Est une simulation de ce à quoi ressemblera un produit
- Permet à l'utilisateur d'interagir avec la partie visible du site.

Maquettage

C'est un processus, Il est composé de plusieurs étapes, qui ont chacune leurs propres caractéristiques de rendu :

- **Zoning** consiste à définir et positionner les différentes zones fonctionnelles (les blocs) dans la page web. On va ainsi pouvoir placer le logo, la zone de menu, le contenu principal, les colonnes ...

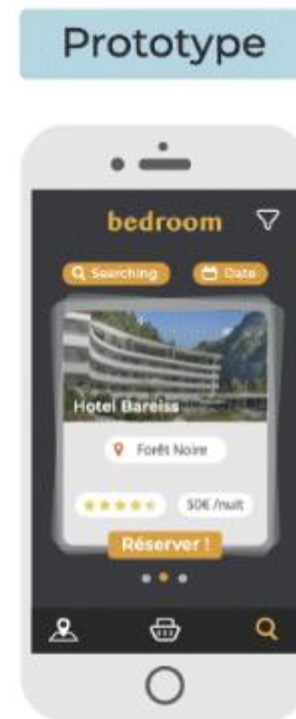
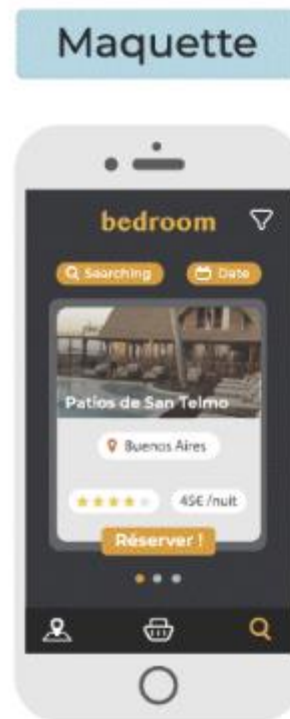
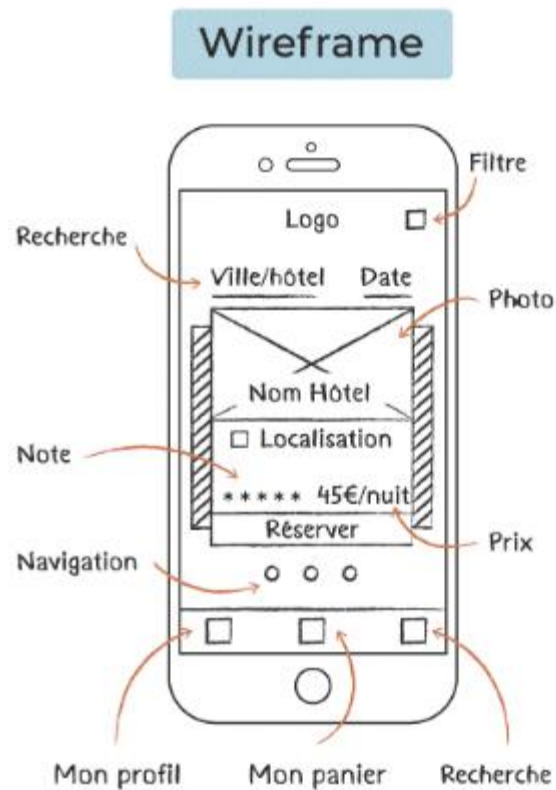
C'est la première étape permettant de définir l'organisation générale des pages d'un projet.

- **Wireframe** est une représentation du projet, il permet de définir le squelette d'un site, à la main ou sur un logiciel, comme :

Le contenu à afficher, la hiérarchie de l'information, une description simple des interactions prévues avec l'utilisateur...

- **Maquette** correspond à une représentation de l'interface. Elle reprend le squelette des wireframes, rentre davantage dans le détail et y ajoute une **dimension visuelle**. elle est statique c-à-d elle définit l'ensemble d'écrans du site sans décrire leurs interactions.
- **Prototype** reprend la maquette afin de lui ajouter une dimension dynamique

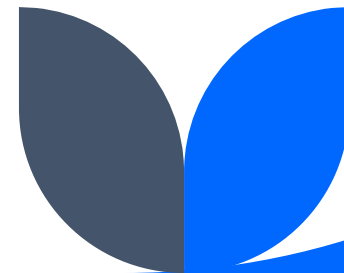
Maquettage



Pourquoi produire des maquettes et prototypes ?

Il permet de :

- Construire un **support de collaboration** entre les métiers, les clients et les utilisateurs. En effet, il permet d'échanger sur les besoins.
- Visualiser le travail à réaliser afin de bien estimer le temps nécessaire pour le concrétiser.
- donner une importance égale à l'esthétique et au côté pratique
- gagner du temps pour les développeurs.



Figma, c'est quoi ?

- C'est un outil qui permet de créer des maquettes, des prototypes de votre application avant de vous lancer directement dans le code.
- C'est un logiciel qui dispose une version gratuite.
- Il propose un espace collaboratif.
- Aucun téléchargement nécessaire, Il vous suffit donc de créer un compte.
- Voici le lien : <https://www.figma.com/>

Figma - Démo

- On peut créer autant de projets dans le drafts (version gratuite)
- Pour créer un projet dans "drafts", on sélectionne "new file" /"design file".
- Figma permet d'utiliser un système de pages (page 1 : wireframes, page2 : maquettes)
- Dans la page wireframes, on crée la première page Accueil avec l'outil frame
- Dans vos wireframes, chaque "frame" regroupe les éléments (formes, zones de texte, etc.), et correspond à une page de votre site.
- Il existe une hiérarchie de positionnement entre les éléments, ce qui permet de les faire passer par-dessus ou en dessous d'un autre élément.



Qu'est-ce qu'un wireframe ?

- Il représente le site web avec le positionnement des différents éléments qu'il y aura.
- On ne désigne pas les boutons, les images, les textes.
- Vous choisissez uniquement leur emplacement en les représentant par des carrés colorés pour vos images, et par des zones de texte pour les mots que vous emploierez. Vous choisirez aussi la police de votre texte et le style. Vous vous intéressez ici à la forme, schématisez votre futur site web sans réfléchir encore à ce que vous allez dire.

Wireframe - Exemple

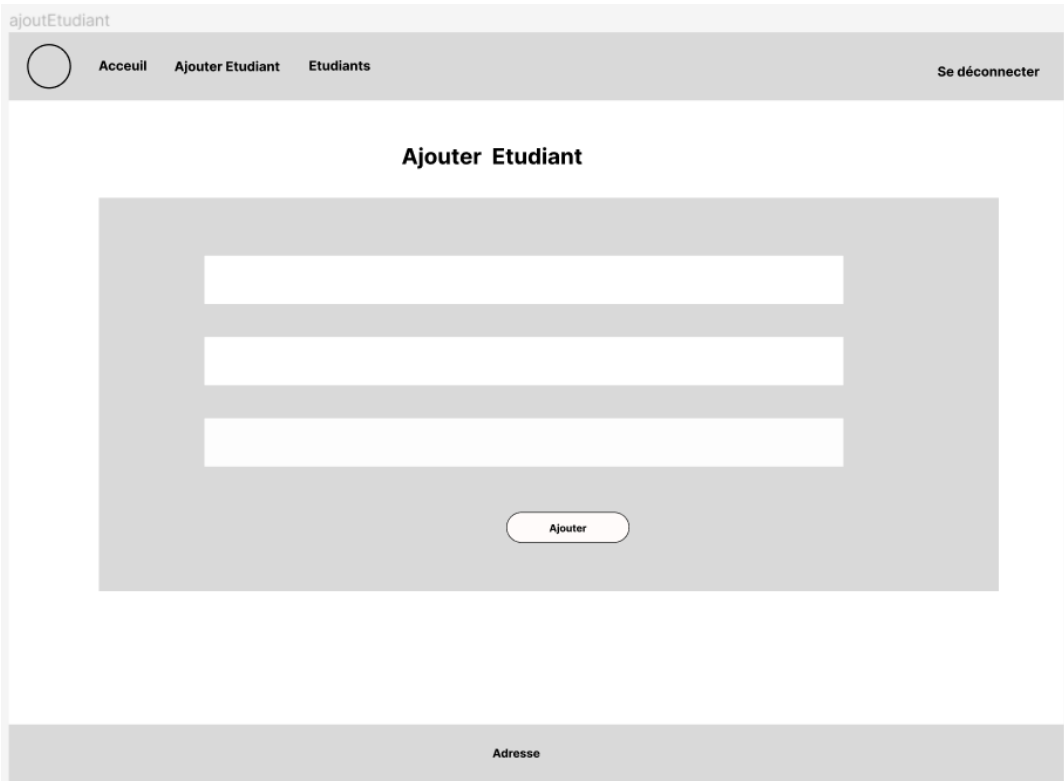
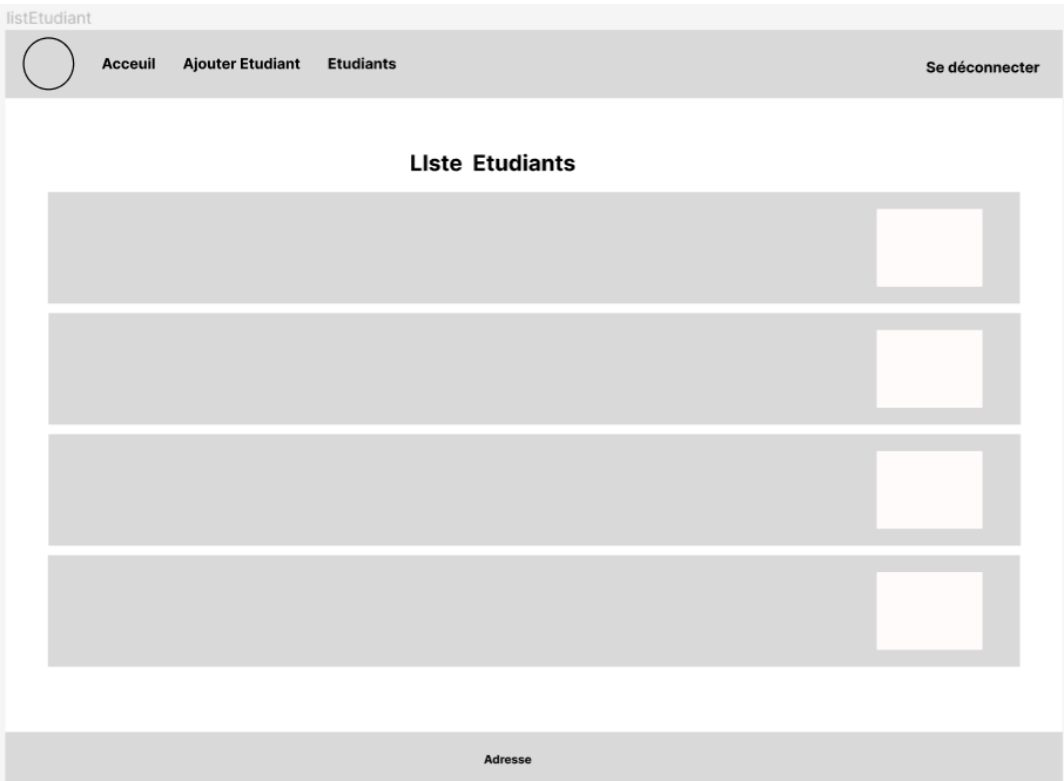
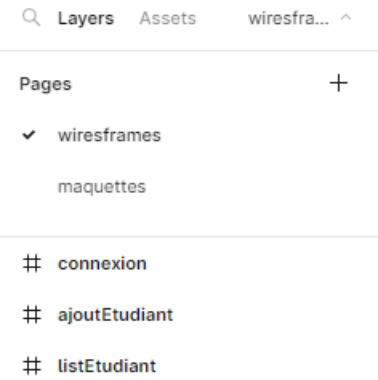
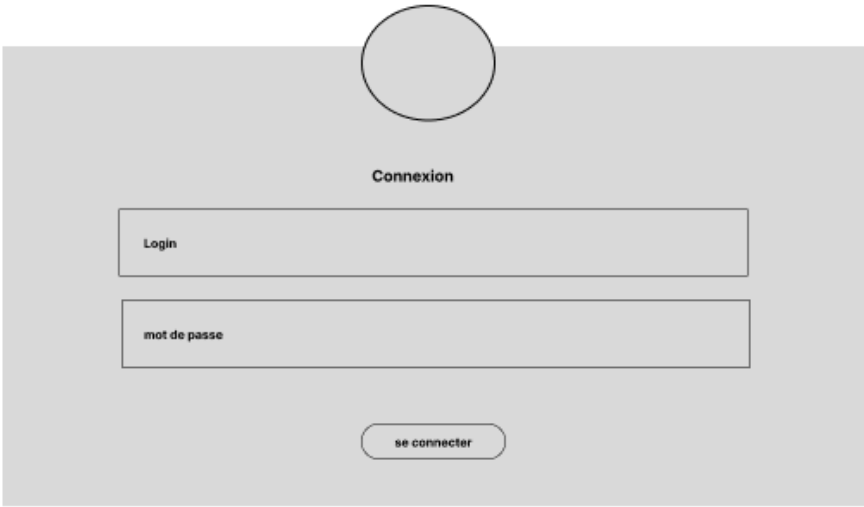
Avant commencer cette étape, il faut tout d'abord identifier les besoins du client.

Le client est un responsable d'un centre de formation, il veut créer une application de gestion des stagiaires.

Les fonctionnalités principales de ce logiciels sont les suivantes :

- Plusieurs pages pour : l'accueil, Ajouter étudiant et liste des étudiants, connexion.
- Dans la liste des stagiaires, afficher les coordonnées de chaque stagiaire avec sa propre photo.
- Mettre un titre et un footer dans chaque page

Wireframe - Exemple



Maquette

On va ajouter une dimension esthétique aux wireframes afin de construire des maquettes efficaces et visuellement attirantes.

Pour se faire, on commence généralement par la recherche d'inspiration en se servant de :

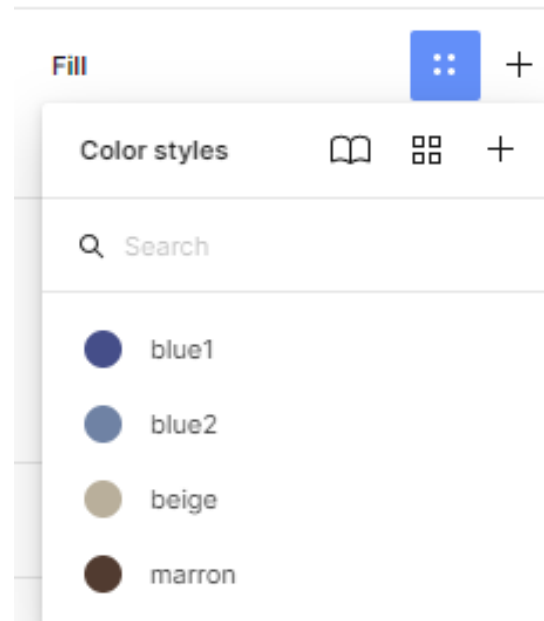
- **Dribbble** : <https://dribbble.com/>
- **Behance** : <https://www.behance.net/>
- **Awwwards** : <https://www.awwwards.com/>
- **Muzli** : <https://muz.li/>
- **Google**

Identité visuelle - Couleur

Pour trouver la palette de couleurs parfaite pour le projet, on peut utiliser :

- **Coolors** : <https://colors.co/>
- **Explorateur de couleurs d'Adobe** : <https://color.adobe.com/fr/trends>

Ajouter la palette de couleurs, que vous avez choisi sur figma :



Identité visuelle - Typographie

- La typographie désigne un type de police qui peut jouer sur deux aspects :
 - la forme : avec ou sans « serif »
 - l'espacement: à chasse variable ou fixe
- Possibilité de combiner deux polices différentes : une pour les titres, et l'autre pour les textes.
- Voici un exemple de police : **Roboto** et **Montserrat**

Roboto
Montserrat

- Quelques ressources pour bien choisir :
 - Google Fonts : <https://fonts.google.com/>
 - Dafont : <https://www.dafont.com/fr>
 - Fontsquirrel: <https://www.fontsquirrel.com/>

Identité visuelle - Espacements & Taille

Taille :

Les éléments les plus importants auront les plus grandes tailles (header et titres).

Mettre en valeur certains éléments avec l'épaisseur du texte : bold (en gras)

Echelle de tailles : on part sur une taille de base(8), et toutes les tailles des éléments doivent être dimensionnées selon des multiples de cette taille de base.

Espacements:

Ils permettent de focaliser l'attention, de créer un lien entre des éléments, ou une distance quand ils sont plus éloignés.

Exemple :

- Header : titre de chaque page : **Roboto - 60px**
- Titre 1 : titre de chaque section: **Roboto - 24px**
- Titre 2 : titre de chaque section: **Montserrat - 24px**
- Body : corps du texte : **Montserrat - 20px**



16-point type

18-point type

20-point type

24-point type

30-point type

36-point type

42-point type

48-point type

60-point type

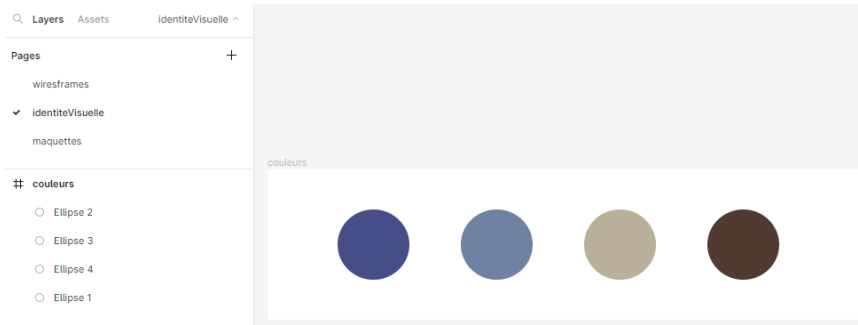
72-point type

Identité visuelle - Exercice

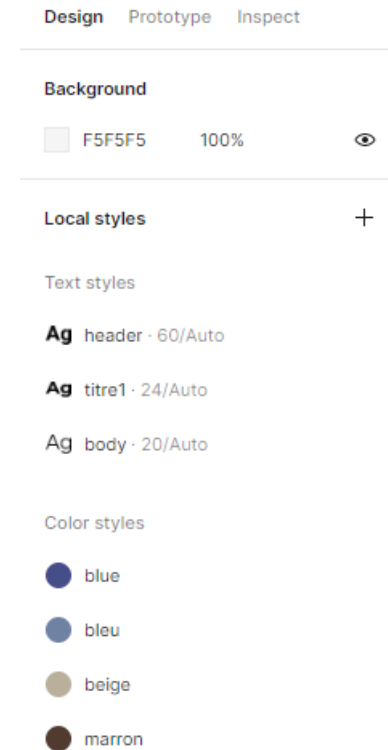
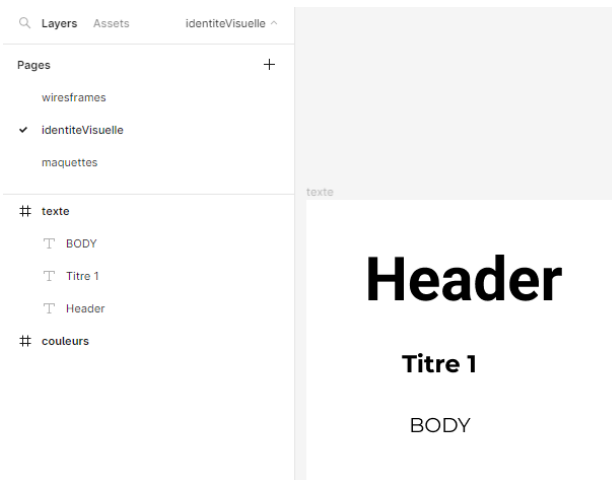
- Créer une nouvelle page intitulée "Identité graphique".
- Créer une liste des couleurs en utilisant le système de **color styles**.
- Créer une liste des différents éléments de police d'écriture, avec les bonnes polices et les bonnes tailles. Vous pouvez également créer des **text styles**.
- NB: À chaque élément listé, vous pourrez créer une nouvelle frame permettant de regrouper vos formes et blocs de texte.

Identité visuelle - Solution

1. Créer une page sur figma « identité visuelle »
2. Ajouter dans identité visuelle un frame « couleurs »




3. Ajouter dans identité visuelle un frame « texte »



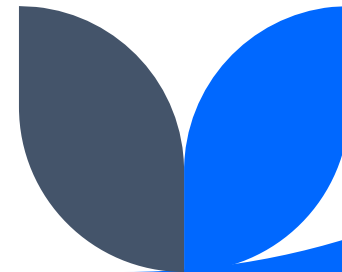
Maquette – Composant et auto layout

Composant :


- Il permet d'adapter la largeur d'un élément en fonction du texte qu'il contient 
- Comme l'héritage, à partir du composant, on peut créer des instances (copier/coller le composant)qui seront attachés à lui c.-à-d. si on fait des changements, ces modifications seront répercutées sur toutes les instances.
- But : Les composants permettent de réutiliser une structure simplement dans Figma, plutôt que de faire des copier-coller sur lesquels on doit apporter de nombreuses modifications.

Auto layout :

- Il permet d'adapter la taille du composant automatiquement selon le contenu 



Maquette – Composant et auto layout

- Sélectionner la page « maquette »
- Créer un frame desktop + changer la couleur de background
- Créer la navigation :
 - Police d'écriture : titre1 (titre de chaque section: **Roboto - 24px**)
 - On souligne la page sur laquelle on se situe : Ajouter une ligne de la largeur du texte, de 3 px d'épaisseur, positionnée à 4 px en dessous de « Accueil »
- Créer un composant pour le bouton « connexion » avec  et le mettre en auto layout

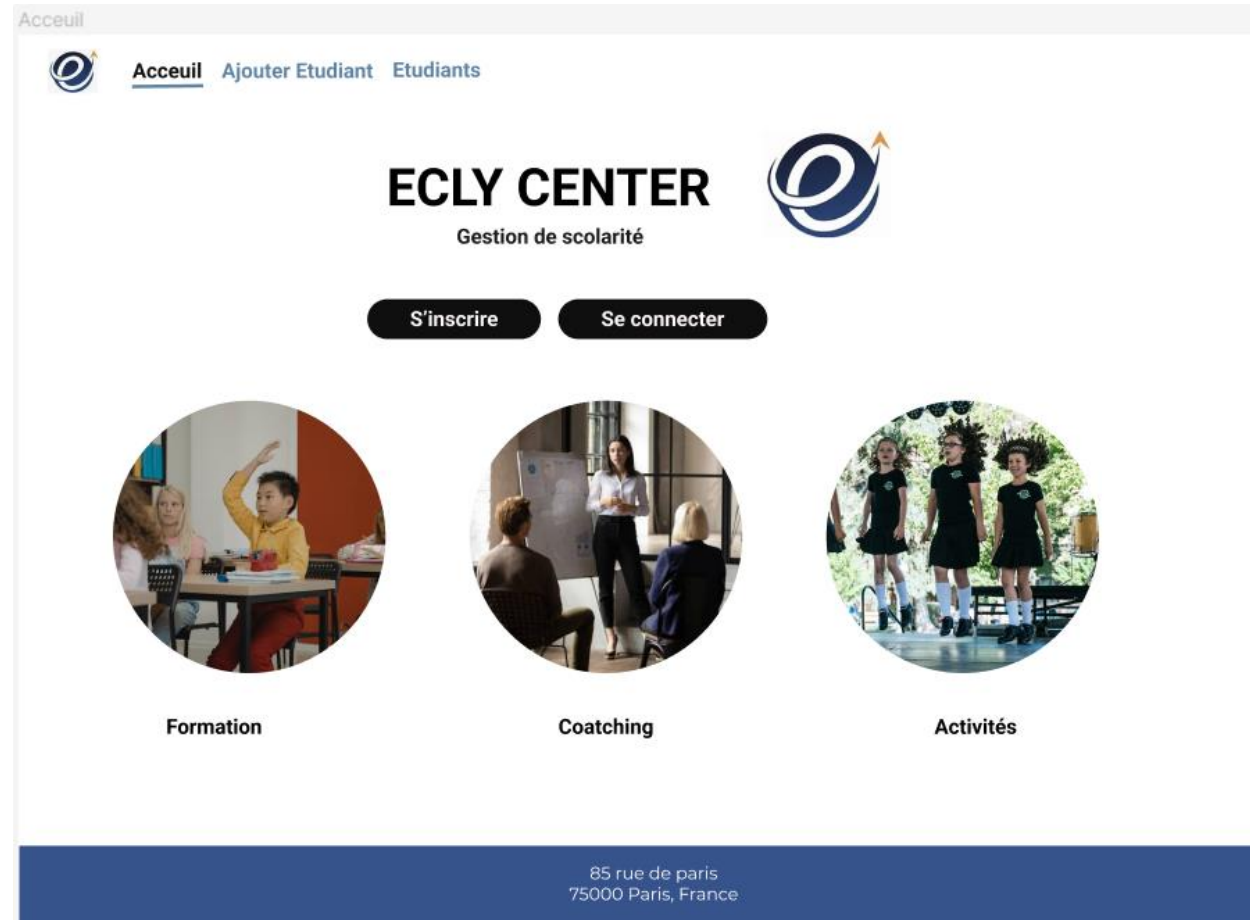


Maquette -Image

Pour ajouter une image dans Figma, on peut :


- Faire glisser l'image directement dans le navigateur
- Cliquer sur le premier bouton dans la barre horizontale avec le logo Figma, sélectionner "File" puis "Place Image", et sélectionner l'image à insérer.

Maquette – Exemple - Accueil



Maquette – Exemple - Connexion

login



Adresse

Photo

Se connecter

Maquette – Exemple – Ajouter Etudiant

AjoutEtudiant

 [Accueil](#) [Ajouter Etudiant](#) [Etudiants](#) [Se déconnecter](#)

Ajouter Etudiant

Nom	<input type="text"/>
Prénom	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Adresse	<input type="text"/>
Photo	<input type="text"/>



85 rue de paris
75000 Paris, France

Maquette – Exemple – Liste des étudiants

listEtudiants

 [Accueil](#) [Ajouter Etudiant](#) [Etudiants](#) [Se déconnecter](#)

Listes des étudiants

Nom	Prénom	Email	Adresse	Photo	Action
EL ATCHIA	SANA	sana.el@gmail.com	85 rue de br		 
Beauford	Solene	solene.be@yahoo.fr	44 rue de saint		 
MALLAKI	Nael	nael.mal@free.fr	996 avenue de gya		 

85 rue de paris
75000 Paris, France

Prototypage (Démo sur figma)

- C'est le tout premier exemplaire d'un produit
- Il est représenté comme un brouillon sur lequel sera calqué le résultat final.
- Il permet de donner vie à une maquette afin de tester auprès des utilisateurs des parcours sur le produit.

TP

1. Formez des groupes de deux à trois personnes.
2. Choisissez un sujet (un site ou une application) sur lequel vous voulez faire le maquettage.
3. Etudiez le sujet en respectant les phases de conception (cf cours)
4. Créez les wireframes sur Figma
5. Créez les maquettes sur Figma
6. Ajoutez le prototypage aux maquettes
7. Préparez une présentation PPT (Description du sujet choisi, aperçu sur la méthode suivie)
8. Démontrez le prototypage sur Figma





Merci

Sana EL ATCHIA

Sana.elatchia@lagrandeclasse.fr