

Maquettage du site pour l'entreprise 'Artist Time'

Outils de maquettage :

- [Figma](#)
- [Adobe xd](#)
- [Sketch](#)

BENCHMARKING

C'est un processus continu de recherche, d'analyse comparative, d'adaptation et d'implantation des meilleures pratiques pour améliorer la performance des processus dans une organisation.

Qu'est-ce que Figma ?

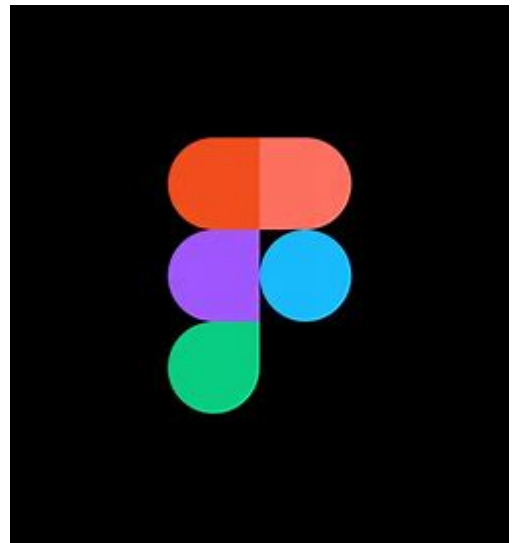
Figma est un outil qui a mis beaucoup plus de temps à être connu. L'une de ses caractéristiques principales est qu'il est accessible par beaucoup plus d'utilisateurs car **utilisable soit dans le navigateur, soit avec l'application**

-> Les avantages

- Pas d'installation requise : tout peut se faire directement dans le navigateur. Pas besoin d'installer un logiciel.

- Commentez mon travail : Un designer ne crée pas d'interface seul, il crée avec les utilisateurs. Il est important de recueillir son avis, ses commentaires.

- facilité de Travailler en équipe



Qu'est-ce que Sketch ?



Lancé en 2010, Sketch est un logiciel de conception des interfaces graphiques qui a longtemps dominé le marché. Il s'agit d'un logiciel desktop disponible exclusivement sous MacOS.

-> Les avantages

- Accent sur le design d'interface utilisateur
- Riche en fonctionnalités

Qu'est-ce qu'Adobe XD ?

Adobe XD, est un logiciel de la suite Adobe et un outil de prototypage d'interface et de conception de sites web ou d'applications mobile. Il a été lancé en 2016 et il s'adresse aux designers UX/UI. aussi un éditeur d'images vectorielles facile à utiliser . il concentre principalement sur la création de prototypes de produits pour les applications mobiles et les sites Web.il permet aux utilisateurs de créer des éléments avant de générer des transitions animées.



-> Les avantages

- Sa compatibilité avec Windows, Mac et Smartphones .
- Sa compatibilité avec les autres logiciels Adobe Creative Cloud .

Figma contre Sketch contre Adobe XD

- Chacun de ces programmes a suffisamment de fonctionnalités et de fonctionnalités pour une conception d'interface utilisateur efficace.

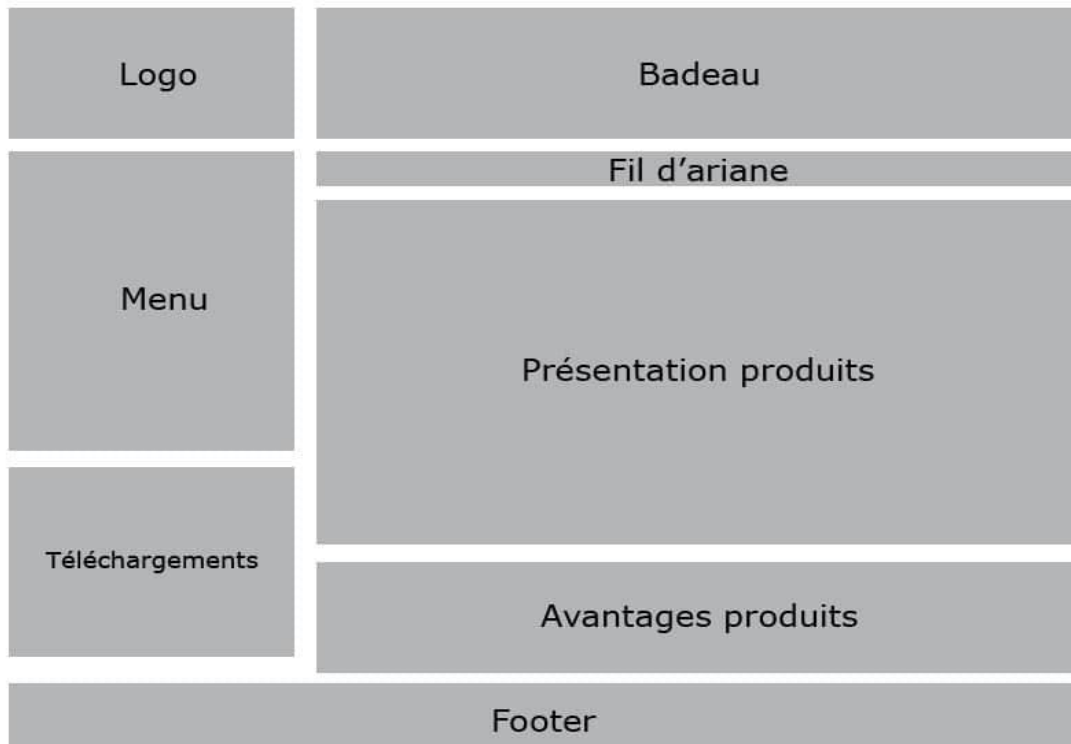
Tous les trois sont d'excellents logiciels, mais chacun a ses propres forces. Si la collaboration est essentielle à notre processus de conception, Figma est clairement le gagnant. Si nous apprécions la personnalisation des plugins tiers, nous préférons peut-être Sketch . Si on a déjà des connaissances sur l'interface Adobe et son écosystème Creative Cloud, Adobe XD pourrait avoir une courbe d'apprentissage plus facile.

zoning, wireframe,maquette mockup et prototype

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. Point sur la terminologie !

Qu'est-ce que 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.



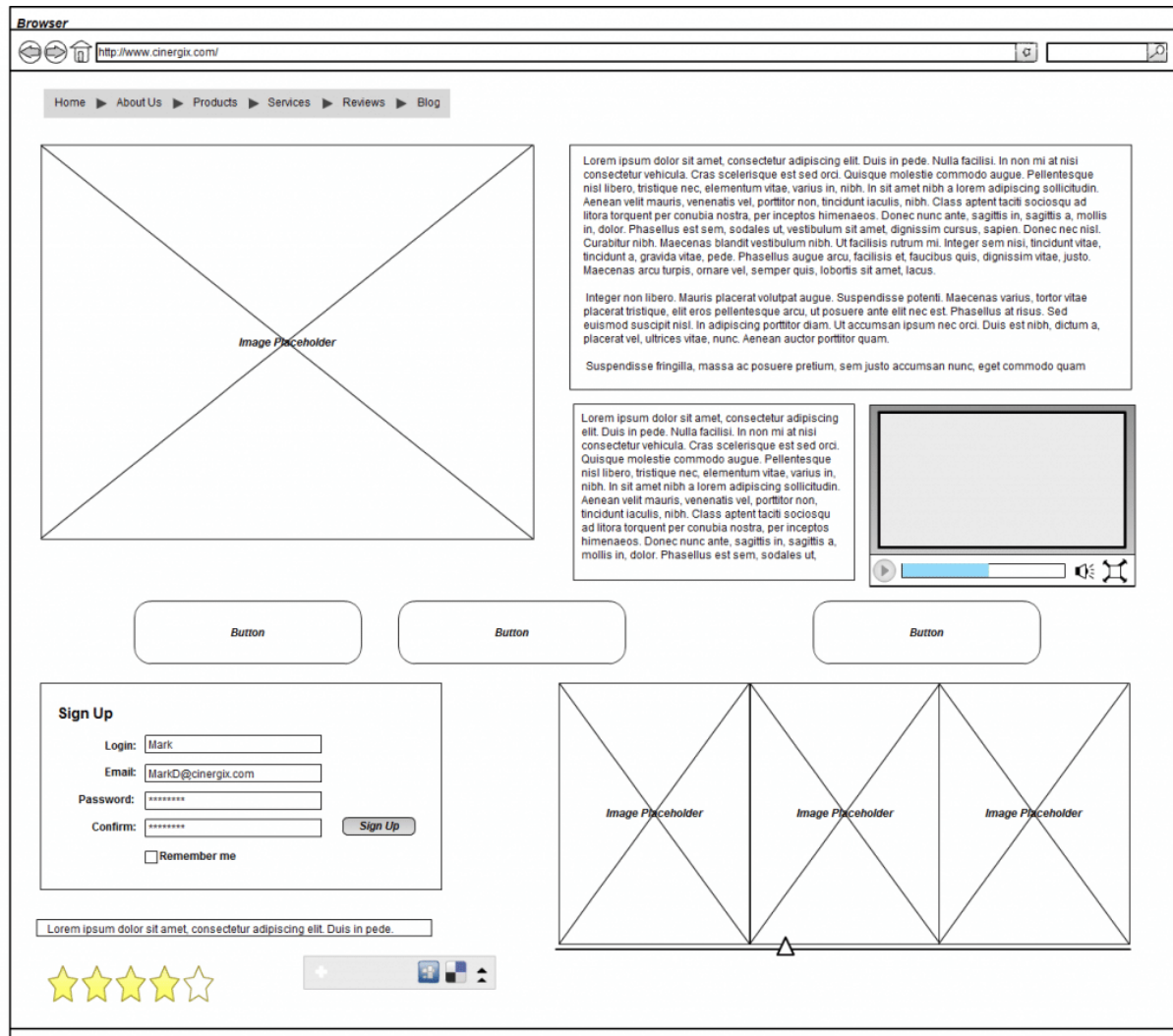
L'objectif du zoning est de gagner du temps lors de la conception du site web en définissant l'aspect fonctionnel du site avant de déterminer son aspect graphique. Il est réalisé en co-crétation entre l'agence web et le client, qui est ensuite chargé de le valider.

Qu'est-ce qu'un Wireframe ?

*Le **wireframe** est 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, le graphisme n'interviendra que plus tard. On se base davantage sur les standards et souhaits ergonomiques pour orienter la réflexion.*

Là encore, un échange avec le client est nécessaire pour valider les avancées. Le wireframe, en bon outil de communication, l'aide à se projeter. Il évite surtout la rédaction d'un cahier des charges fonctionnel où les besoins peuvent être

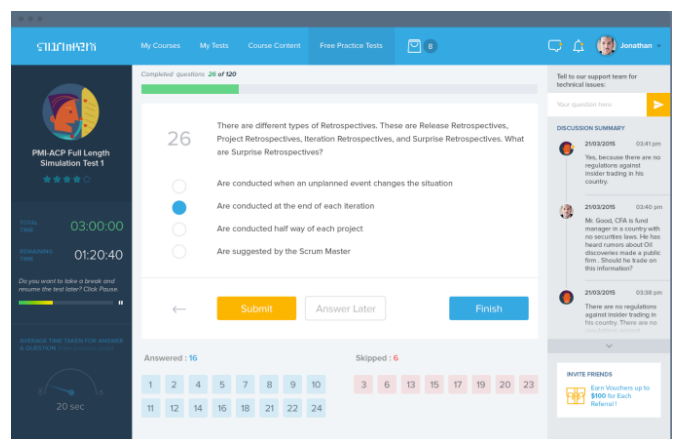
incomplets ou mal définis, ce qui entraînerait une refonte coûteuse de la plateforme finale. Les wireframes jouent le même rôle en présentant chaque fonctionnalité et spécification associée.



Q'est ce que le maquette ?

maquette est une représentation graphique du produit digital, qui donne un aperçu du produit final.

- *validation de tous les aspects visuels .*
- *Donne un très bon aperçu du produit final .*



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 d'avantage.

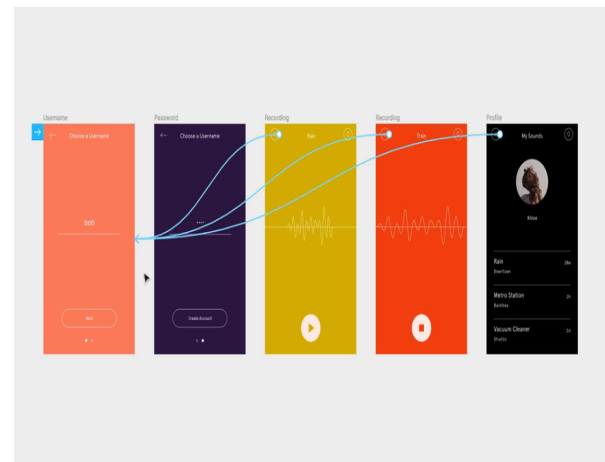


Qu'est-ce qu'un Prototype ?

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.



Charte graphique:

La charte graphique représente l'identité visuelle d'une marque. Elle permet d'identifier facilement une entreprise et donne des repères aux visiteurs. C'est un instrument d'innovation graphique, avec des choix précis et des règles d'utilisation de chaque composant

importance de la charte graphique :

Principalement, la charte graphique est le document qui garantit la représentativité d'une marque avec cohérence. C'est un outil de reconnaissance d'une entreprise parmi tant d'autres, quelles que soient les conditions.

L'ergonomie :

Au sens général, l'ergonomie est le domaine qui traite des interactions entre l'homme et la machine, et qui cherche à les optimiser pour « un maximum de confort, de sécurité et d'efficacité » selon la définition proposée par le médecin français Alain Wisner. De nombreux autres théoriciens se sont intéressés à ce champ d'études au XXe siècle et ont tenté d'identifier les critères d'une conception ergonomique, notamment Dominique Scapin et Christian Bastien ou encore, Donald A. Norman.

UI Design

L'UI design L'interface Utilisateur est le point de contact entre un utilisateur et un produit ou service, sur navigateur ou mobile.

Cette interface englobe tout l'aspect graphique d'une application ou d'un site internet : les boutons, la forme du texte, des blocs, le déroulement des images, les animations... Mais l'UI Design n'est pas que du design graphique.

UX Design

L' UX design se définit comme l'ensemble des moyens mis en œuvre pour concevoir une interface qui répond pleinement aux besoins en utilisabilité de chaque utilisateur. L'objectif étant de fournir la meilleure expérience utilisateur possible. L'UX design

appliqué à un site internet, définir une bonne expérience utilisateur, c'est : Le rendre accessible et facile à utiliser grâce à son ergonomie, son apparence, son design cohérent et ses fonctionnalités intuitives Le rendre crédible, de part son utilisation qui rassure Le rendre compatible, c'est à dire utilisable par les utilisateurs quel que soit le support digital (Smartphone, tablette, grands écrans...)

LE RESPONSIVE DESIGN

Le Responsive design Le responsive design a été traduit en français par Design réactif/adapté/réceptif. Ce design permet de modifier la mise en page d'un site afin que le contenu s'adapte à l'écran quel que soit le terminal utilisé (smartphone, tablette, ordinateur de bureau, TV...).

Il s'agit d'adapter le site à toutes les résolutions. Autrement dit, les blocs de contenus (textes et images) se redimensionnent et se réorganisent en fonction de l'espace disponible sur l'écran.

