

Rapport

1. Introduction:

Pour maquetter un site web ou bien une application nous avons besoin d’avoir des connaissances sur des logiciels de maquettage.

En effet en utilise les logiciels suivants : Balsamiq, Photoshop, Adobe XD pour passer les étapes Wireframing faible/hautefidélité du projet.

1. Les premieres étapes :
2. Organisation:

Le tableau Trello nous permet d’appliquer la méthode scrum afin de déterminer ce qui est à faire, ce qui est fait et aussi ce qui est en train d’être fait pour garder une visibilité de progression pour toute l’équipe.

Un repo git est nécessaire afin de synchroniser notre travail avec tout le monde.

1. Wireframe low-fidelity:

Avant toute chose, nous devant débuter par faire un wireframing low-fidelity. Ce qui nous permettra de faire des modifications rapidement si demandées et être sûr de la structure que va prendre le site et être en phase avec le porteur du projet.

1. UI style guide:

Le UI style guide est un tableau regroupant tous les UI éléments dont on aura besoin pour notre maquettage high-fidelity. Ceci nous permettra justement de pouvoir l’utiliser sur cette dernière car notre futur maquette high-fidelity sera maquetté grâce à ces UI elements.

1. Wireframe high-fidelity:

Le wireframing high-fidelity est généralement l’étape qui précède le développement du site car ce dernier nous offre une représentation presque parfaite de ce à quoi va ressembler notre site web.

1. Prototyping:

Afin de donner un rendu plus réaliste et ajouter une interactivité des éléments que compose notre site. Le prototyping vient la pour combler ce besoin et clore par la même occasion le travail d’un designer.

1. Conclusion:

Pour terminer le métier d’un webdesigner repose principalement sur l’aspect graphique d’un site web en utilisant des outils tel que Photoshop, Illustrator, Balsamiq ou Adobe XD.

Ce dernier est là pour apaiser le travail des développeurs qui n’ont généralement peu ou pas, rapport avec l’outillage graphique.