



ADRAR\o/ PÔLE NUMÉRIQUE

- > **INFRASTRUCTURES** SYSTÈMES & RÉSEAUX
- > **CYBERSÉCURITÉ** INFRASTRUCTURES & APPLICATIONS
- > **DEVOPS / SCRIPTING** & AUTOMATISATION
- > **DEVELOPPEMENT** WEB & MOBILE
- > TRANSFORMATION NUMÉRIQUE DES ENTREPRISES

www.adrar-numerique.com

Le maquettage, c'est la réalisation graphique de votre produit.

Une **maquette** représente un **modèle à taille réelle**.

Dans l'informatique, ce processus est utilisé pour modéliser rapidement une interface web, logicielle ou applicative mais ce processus est bien entendu utilisé dans d'autres métiers.

Le maquettage se découpe en 3 sections:

1. Conception de wireframes: représentation avec la plus **basse fidélité** de votre projet
2. Création de la maquette: représentation **haute fidélité**
3. Configuration de prototypes: représentation **haute fidélité** avec **dynamisme**

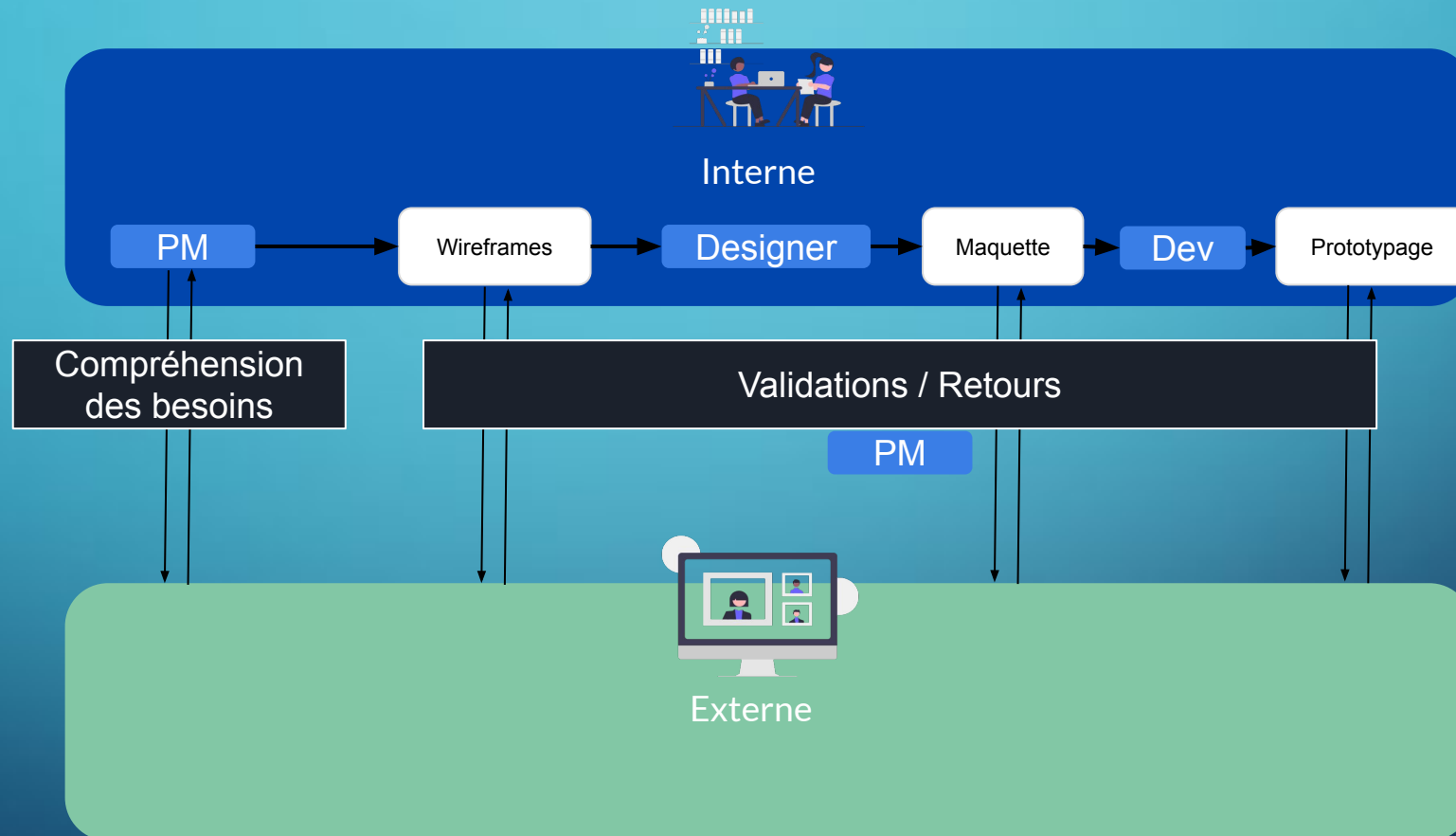
On pourrait se dire que le maquettage va faire perdre du temps, qu'il vaudrait mieux coder de suite.

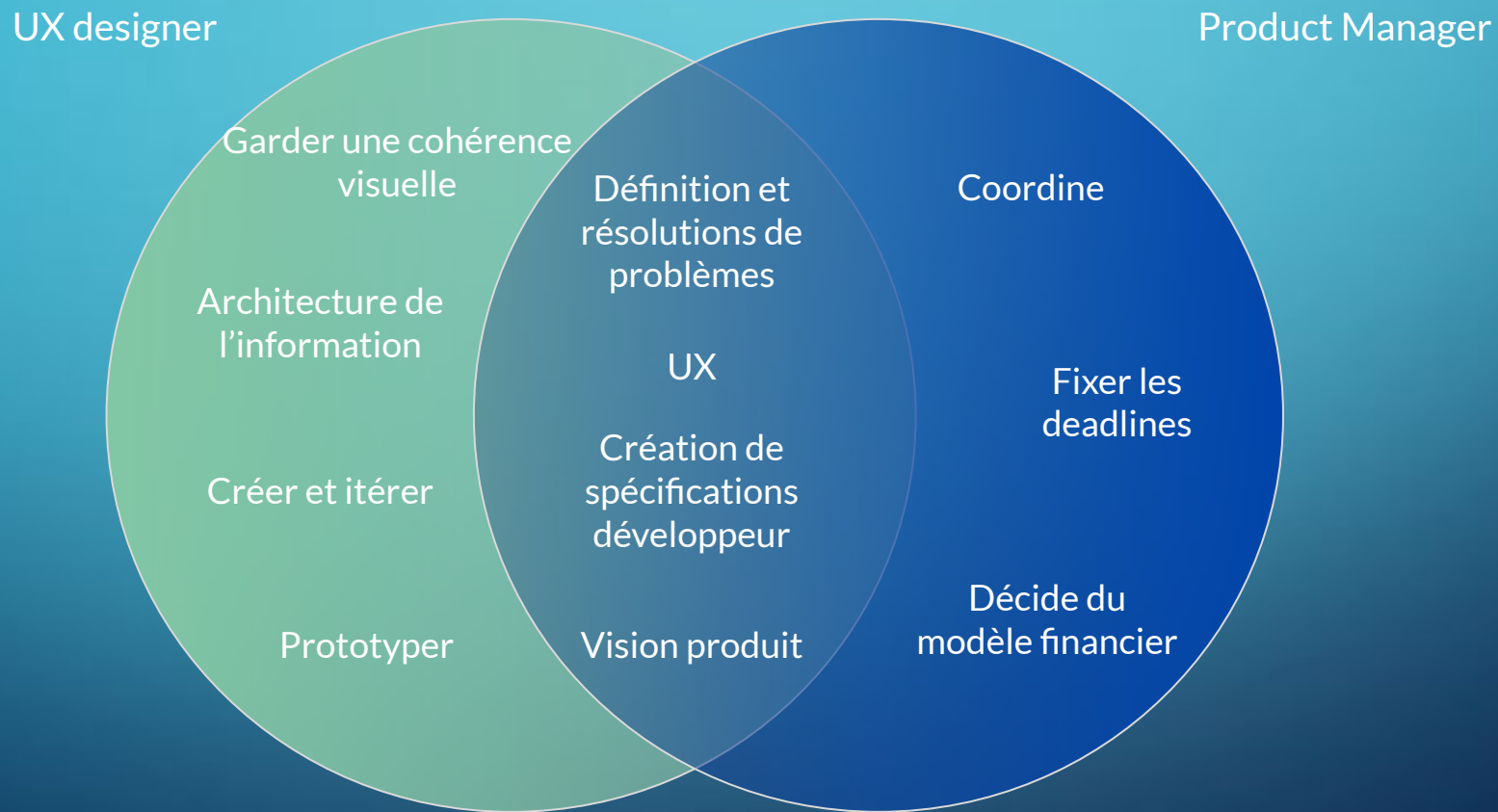
Il permet :

- de visualiser le travail à effectuer et par découlement le temps et le budget
- de réfléchir à l'esthétique et à la pratique en amont
- de constituer un support de collaboration entre les différentes parties (le product manager, l'UX designer et le développeur)
- de gagner du temps en ne codant les choses qui sont devenues obsolètes pour le projet

Processus
Maquettage

PM: Product
Manager



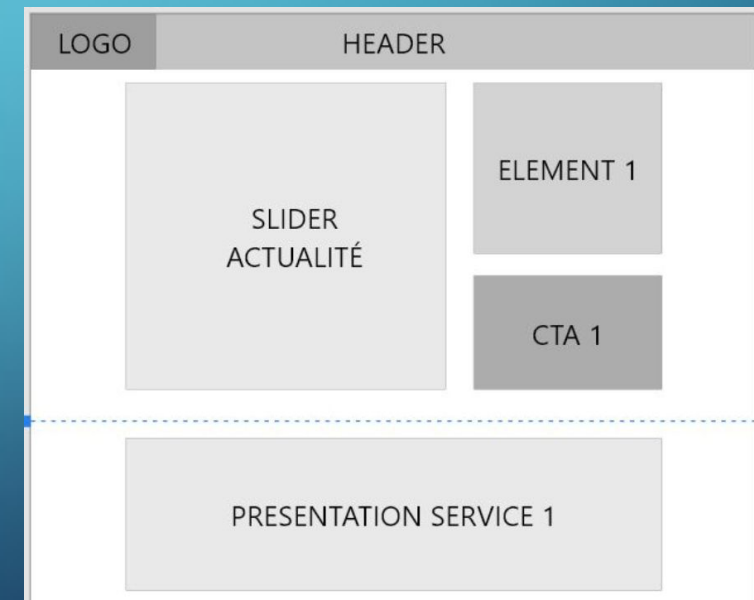


Cette représentation peut être faite à la main ou sur un logiciel.
Le zoning permet de schématiser très grossièrement votre projet.

Son fonctionnement est très simple, il s'agit de placer juste des blocs pour déterminer où seront nos contenus et nos fonctionnalités.

Cette étape permet de se mettre d'accord sur la structure générale du projet avant la réalisation de wireframes.

Rappel: il s'agit de la représentation la plus basse du projet



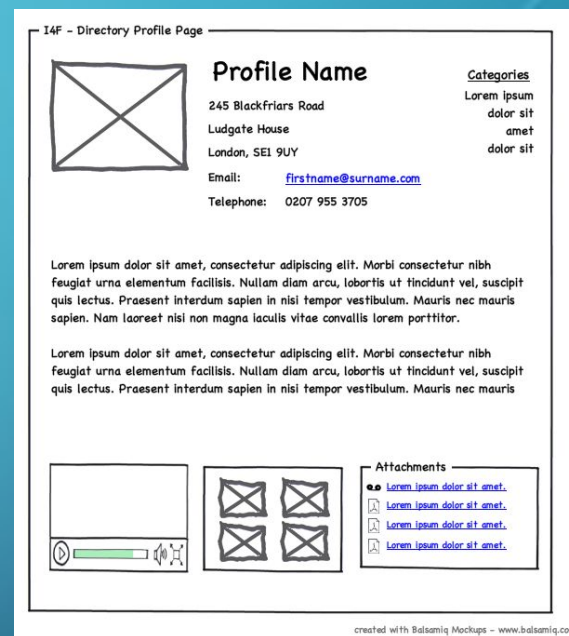
Cette représentation peut être faite à la main ou sur un logiciel.
Les wireframes permettent d'afficher un squelette de notre projet, peu importe le type.

Celle-ci peut contenir:

- le contenu à afficher
- la hiérarchie de l'information
- une description très simple des interactions avec l'utilisateur

La création de wireframes est un processus itératif: vous testez 1, 2, 30 solutions jusqu'à ce que tous les éléments aient été ajoutés et validés par le PM après consultation avec le client.

Rappel: il s'agit d'une représentation basse fidélité du projet



Cette représentation se base sur la précédente si elle existe.
Elle incorpore des détails avec une couche visuelle.

La maquette est **statique**, nous n'aurons qu'une succession d'écrans.

Rappel: il s'agit de la représentation la plus haute du projet mais **sans interactivité**

Cette dernière se base sur la maquette.
Elle vient ajouter **l'interactivité** à notre maquette.

La maquette devient donc **dynamique**, nous aurons donc une simulation de **l'expérience utilisateur**.

Rappel: il s'agit de la représentation la plus haute du projet mais **avec interactivité**

Figma est un outil de design à l'interface collaborative gratuit.

Il permet facilement et rapidement de concevoir des prototypes et même d'apposer des commentaires.

Vous avez deux choix pour débiter:

- Créer un fichier dans la **draft** (brouillon): ne permet pas l'édition pour les autres utilisateurs, ils ne pourront que consulter si vous décidez de partager votre projet
- Créer une **team** et rendre votre projet accessible à celle-ci: vous pourrez alors ajouter n'importe quel utilisateur à cette team afin de rendre l'édition ou la consultation possible

Il existe plusieurs éléments:

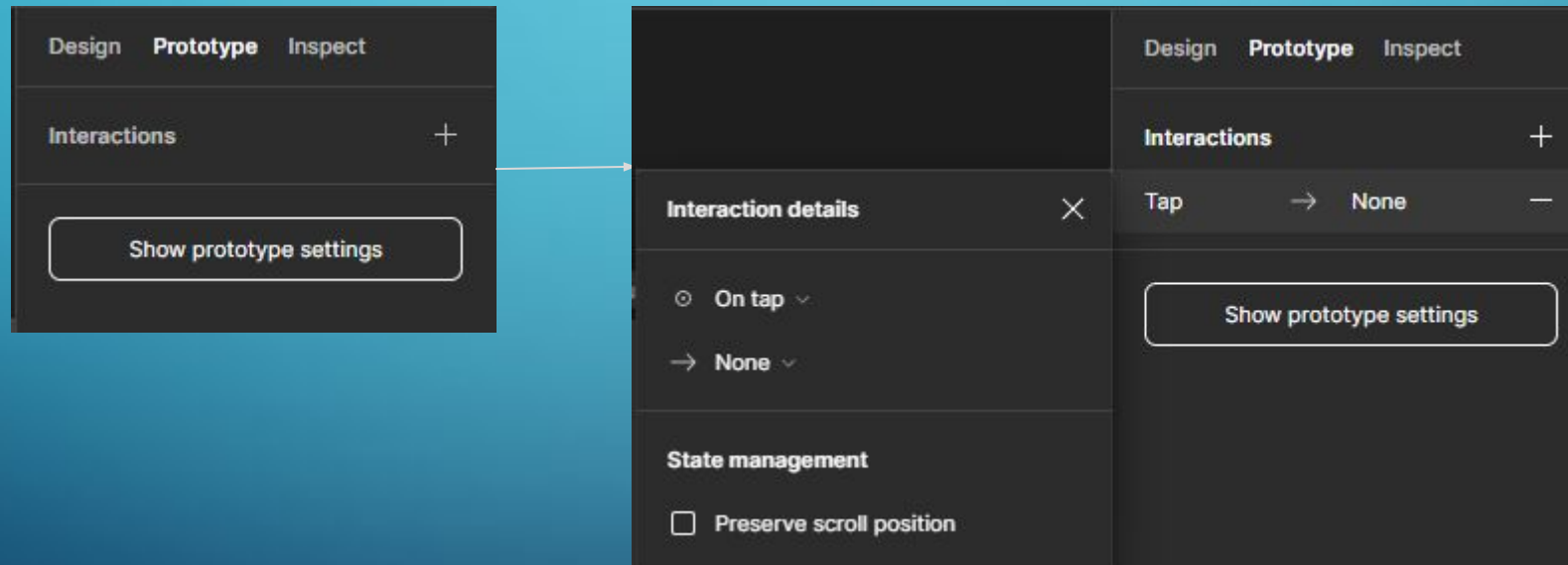
- les **sections**: elles vous permettent
 1. d'organiser votre vue
 2. de créer des espaces dédiés
 3. d'améliorer la visibilité ce qui est prêt pour le déploiement auprès des développeurs
- les **frames** (ou *cadres*): il s'agit de conteneurs afin de créer votre maquette sur plusieurs types d'écrans (une frame pour chaque page)
- les formes: c'est l'outil que vous allez utiliser le plus souvent

Pro tip:

- pour dupliquer des éléments: restez appuyés sur ALT gauche + déplacer l'élément/les éléments à dupliquer
- pour avoir une notion d'héritage dans le comportement d'un de vos objets, utilisez les **components**

Pour rendre votre page interactive, il faut créer un **flow** avec un point de départ:

Sur le panneau de droite, dans l'onglet "Prototype", vous pouvez ajouter une interaction



Création de **components**, les *components* vous permettent de créer un modèle qui pourra être répété autant de fois que désiré.

La modification de ce modèle modifiera en cascade tous ceux qui ont été créés à partir de lui.

NB: Pensez à bien renommer tout ce que vous ajoutez dans l'écran, cela vous aidera à mieux vous repérer.

L'emplacement des éléments dans la liste de gauche définit leur positionnement sur le plan de canevas.

Si un élément ne se place pas comme vous le désirez, vous pouvez le glisser depuis la fenêtre de gauche au dessus de l'élément désiré ou alors, vous pouvez faire un clique droit dessus et sélectionner "Bring to front" pour le mettre au premier plan et "Send to back" pour le mettre en arrière plan.

NB: il existe de nombreux raccourcis claviers que vous pouvez retrouver en face des intitulés, lorsque vous les manipulez beaucoup, c'est plus pratique de les utiliser, vous pouvez en retrouver la liste [ici](#).

<https://defkey.com/fr/figma-raccourcis-clavier> Raccourcis Figma

<https://dribbble.com> Inspiration visuelle

<https://www.behance.net> Inspiration visuelle

<https://unsplash.com/fr> Inspiration visuelle

<https://undraw.co> Bibliothèque de vecteurs