

RER – Maquette UI/UX

Contexte

Comprendre le maquettage et savoir créer l'interface graphique d'un site web (front end). Utiliser un logiciel pour faire ce maquettage.

Problématique(s)

Quels sont les étapes du maquettage ?

En quoi le maquettage est-il utile pour créer une harmonie entre ergonomie, design et contexte utilisateur ?

Sur quel principe s'appuie le concept UI/UX ?

Mots clés

- **Maquettage**

Processus de création d'une maquette/interface graphique d'un site/application web ou logiciel, en plusieurs étapes clés.

Étape de prototypage dans une démarche centrée utilisateur, elle consiste en la confection itérative d'un modèle d'interface de plus en plus proche de l'interface finale.

- **Maquette**

Rendu visuel et statique de la première version du design graphique. Elle contient la typographie, images, couleurs, style et tous les éléments compris dans le design système.

Il existe des maquettes fonctionnelles (mockup) et des maquettes statiques (graphique).

- **Ergonomie**

Procédé technique visant à rendre l'utilisation user friendly (confort, simplicité, satisfaction, utilisabilité).

- **Interface homme-machine**

Lieu d'échange entre l'humain et la machine.

- **UI (Interface Utilisateur)**

C'est l'interaction entre l'utilisateur et le programme.

Police, couleur, typographie, taille, visuel, intuitivité, charte éditoriale.

- **UI design**

C'est l'environnement graphique dans lequel évolue l'utilisateur d'un logiciel, application ou site web.

- **UX (Expérience Utilisateur)**

Étape de conception centrée sur l'utilisateur en prenant en compte l'ergonomie. Vise à améliorer l'utilisabilité du produit.

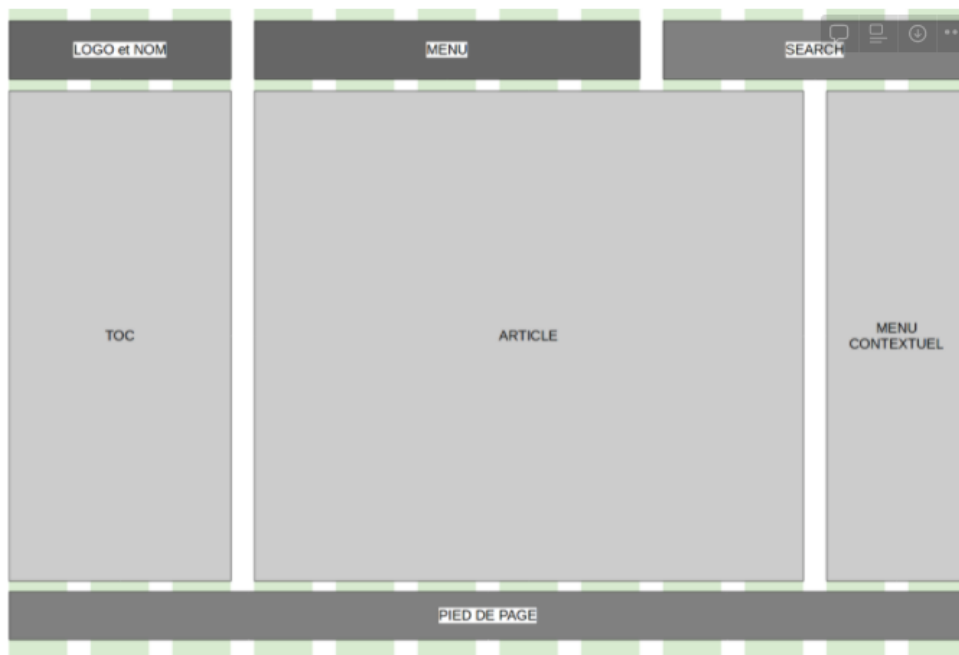
Les expériences regroupent ses besoins, ce qu'il attend et ce qu'il ne veut pas. Il faut anticiper son usage.

Il existe 4 piliers de l'utilisabilité :

1. Efficacité (rapidité)
2. Efficience (qualité)
3. Satisfaction
4. Contexte d'utilisation

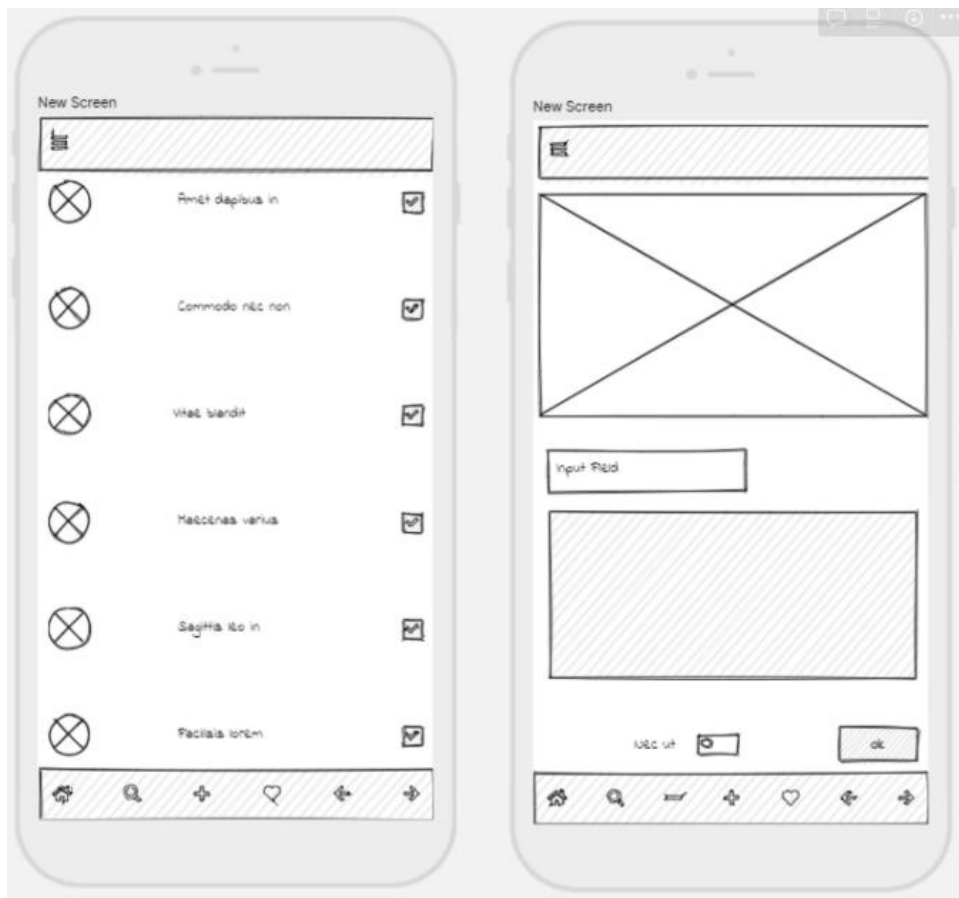
- **Zoning**

Première étape du maquettage. En fonction de l'écran, on place grossièrement les principales zones de notre application, en nuance de gris. Image statique.



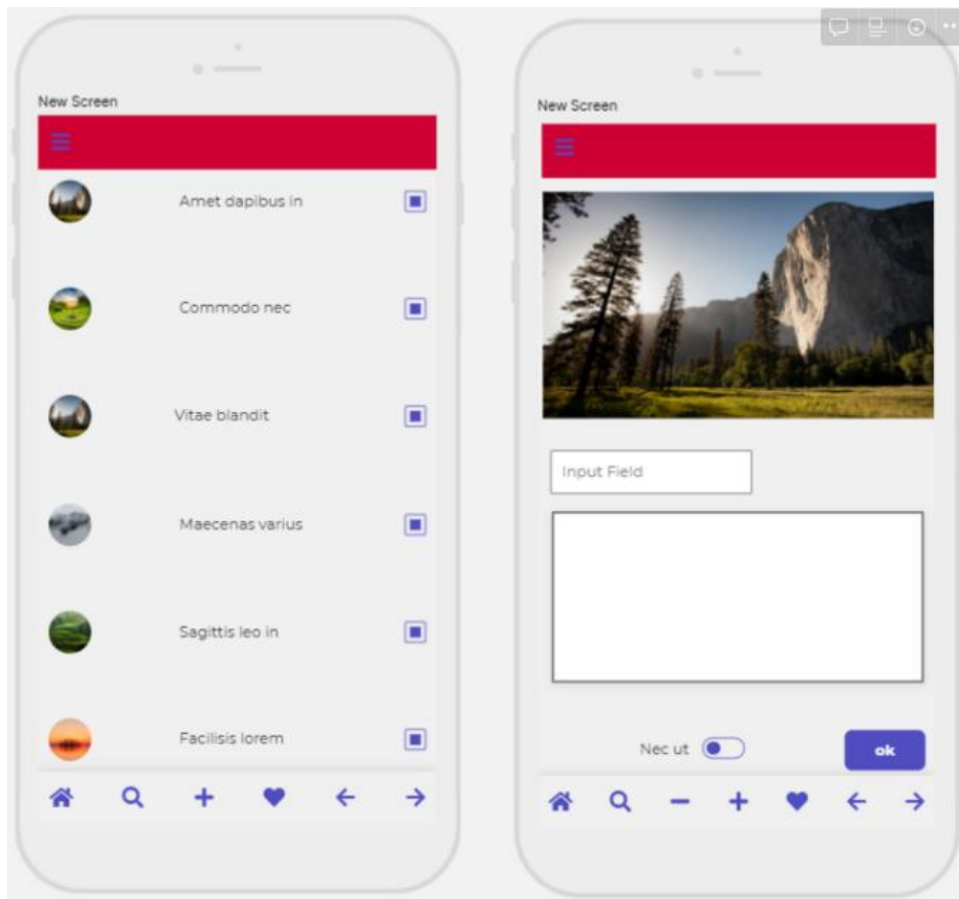
- **Wireframe**

Deuxième étape du maquetage. Intégration de contenu fictif dans les différentes zones définies lors du zoning. On ne se préoccupe pas de l'esthétique mais de l'ergonomie. Image statique.



- **Mockup**

Troisième étape du maquetage. On transforme le wireframe en reproduction fidèle en ajoutant la partie esthétique. Nous alignons les éléments de l'écran. Nous ajoutons des actions sur les éléments, nous naviguons entre les pages. Il permet de se projeter davantage.



- **Prototype**

Version fonctionnelle et dynamique de notre application. Il s'agit de la version montrer au client. Simulation du projet final.

- **Design system**

Référentiel UI UX qui regroupe tous les composants visuels et principaux codes réutilisables, destiné à faciliter le travail des designers d'un projet digital.

Réduit la dette "design" et "technique".

- **Site responsive**

Site web dont l'interface s'adapte à la taille et au type d'écran.

Ensemble de méthodes et technique permettant d'universaliser un site web.

Principe du mobile-first : Penser un site pour un smartphone en premier lieu.

Contre-exemple : <https://simplonline.co/> :)

- **Balsamiq**

Logiciel qui aide à créer des wireframes.

Hypothèses

1. Il n'existe pas d'UI sans UX. -- Solenn --

Faux

2. UI/UX demande des connaissances de bases en HTML/CSS et JS pour pouvoir concevoir des maquettes les plus pertinentes possibles. --Loïc--

Faux mais c'est conseillé

3. L'ergonomie permet d'améliorer l'expérience utilisateur. -- Adeline --

Vrai

4. L'UX et l'UI sont préalable au développement back end. -- Étienne--

Faux

5. On ne peut pas faire de beaux sites web sans le maquettage. -- Osman --

Vrai

6. Une interface utilisateur bien conçue est nécessaire à une bonne expérience utilisateur. -- Axel --

Vrai

7. Il existe une hiérarchie entre UI et UX, l'une s'appuie sur l'autre, mais pas l'inverse. -- Loïc --

Vrai, l'UI s'appuie sur l'UX.

8. L'étape de design system consiste à rendre l'expérience utilisateur plus précise. -- Briand --

Faux

9. Le zoning consiste à déterminer les fonctions d'une zone de la maquette. -- Aude --

Vrai

10. Une maquette peut être compliquée à programmer en HTML CSS. -- Seydou --

Vrai

11. Le web designer est obligatoirement l'hébergeur de l'application. -- Adeline --

Faux

12. Il existe des outils gratuits et open source pour le maquettage. -- Adrien --

Vrai, Origami studio

13. Balsamiq, c'est bien. -- Nicolas --

Vrai mais payant

14. Après les étapes du maquettage il est possible de revenir à une des étapes sans re toucher aux autres étapes. -- Briand --

Faux

15. Il faut en priorité penser à la simplicité lors de la création d'une maquette. -- Tetyana --

Vrai

16. Il faut tenir compte des tendances pour créer une maquette. -- Jean-Paul --

Vrai, conseillé

Plan d'action

Parcourir les ressources

Définir les mots clés

Comparaison entre site web / Application web / Logiciel

	Avantages	Incontinents
Site Web	<ul style="list-style-type: none">• Enorme collection de pages web reliées entre elles• Majorité des sites web accessibles au public• Possibilité de création de site privés (ex : Entreprise pour employés)• L'accessibilité (ordinateur, tablette, smartphone etc)• Technologie connue : HTML, le CSS et le JavaScript.	<ul style="list-style-type: none">• le site Web doit être programmé pour être lu sur n'importe quel système d'exploitation. S'il n'est pas adapté, vous pouvez avoir des problèmes pour l'ouvrir sous IOS, Android ou Windows Phone.• Vous devrez investir dans l'amélioration de votre site web.
Applications Web	<ul style="list-style-type: none">• L'accessibilité (ordinateur, tablette, smartphone etc)• Compatibilité (Linux, Windows et Mac)• Utilise des langages connus tels que : HTML5 et CSS.<ul style="list-style-type: none">• Peuvent être publiées à tout moment et sous n'importe quelle forme• Mise à jour et sécurité toujours à jour pour tout le monde• Stockage : hébergées en ligne, pas de données à stocker sur votre appareil	<ul style="list-style-type: none">• Dépendance à internet• Moins de visibilité• Accès restreint à certaines fonctionnalités (GPS, caméra, micro etc)
Logiciel	<ul style="list-style-type: none">• Gain de temps• Sécurisation de fiabilité• Conformité au besoin• Fiabilité	<ul style="list-style-type: none">• Cout• Temps de conception• Maintenance à prévoir• Paramétrage

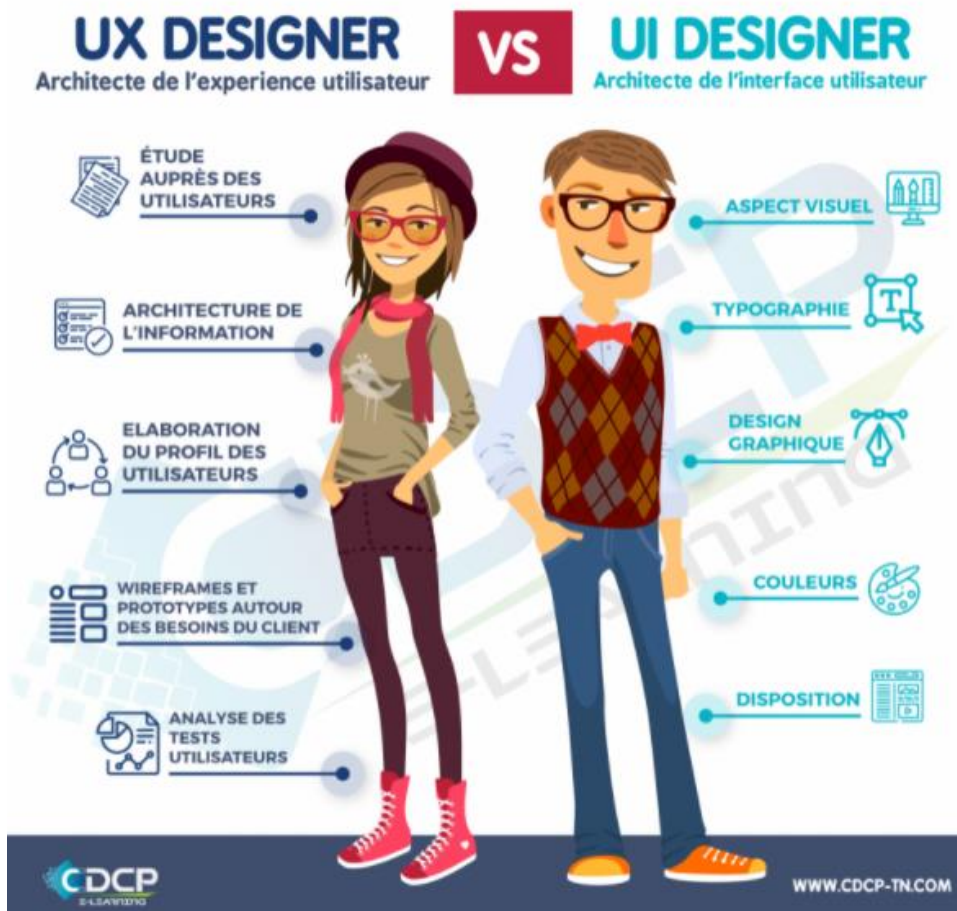
	<ul style="list-style-type: none"> • Ergonomie • Flexibilité • Maintenabilité 	<ul style="list-style-type: none"> • Evolution lente • Technologie obsolète après des années
--	--	--

Site web	Application web	Logiciel
Page sur un serveur distant exécuté par un navigateur web	Programme exécuté sur un navigateur web	Programme exécuté sur l'OS

Comparer UI et UX

UI	UX
Interface graphique, visuels	Manière d'interagir avec l'environnement visuel
Design	Ergonomie

Comparer UI designer et UX designer



Applications de maquettage (6)

Figma	Adobe XD	Axure	balsamiq
<ul style="list-style-type: none"> - Le plus utilisé - Racheté récemment par adobe - Solution intégrée de travail collaboratif - Permet réaliser des focus group ou du tri par carte en distanciel - Freemium - Permet de créer un design system 	<ul style="list-style-type: none"> - Appartient à adobe - Bonne interopérabilité avec les autres services adobe - Prise en main demandant un temps d'apprentissage long 	<ul style="list-style-type: none"> - Un des plus utilisés - Intègre la conception de composants - Dispose d'une bonne bibliothèque de plugins - Permet des interactions complexes pour les mockup sans devoir passer par le développement web 	<ul style="list-style-type: none"> - Permet de créer des design interactifs -

Il existe aussi Mokflow, InVision, MokPlace, Proto, Sketch, powerpoint/google presentation. .