

UI/UX

Graphic Design

UI - User Interface



UX - User Experience

UI/UX

Graphic Design

Zoning

Maquette

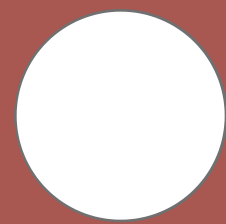
Création
Web

Wireframe

Mock-up

Prototype

Fondamental de la création web
brief créatif pour le projet final



UI/UX

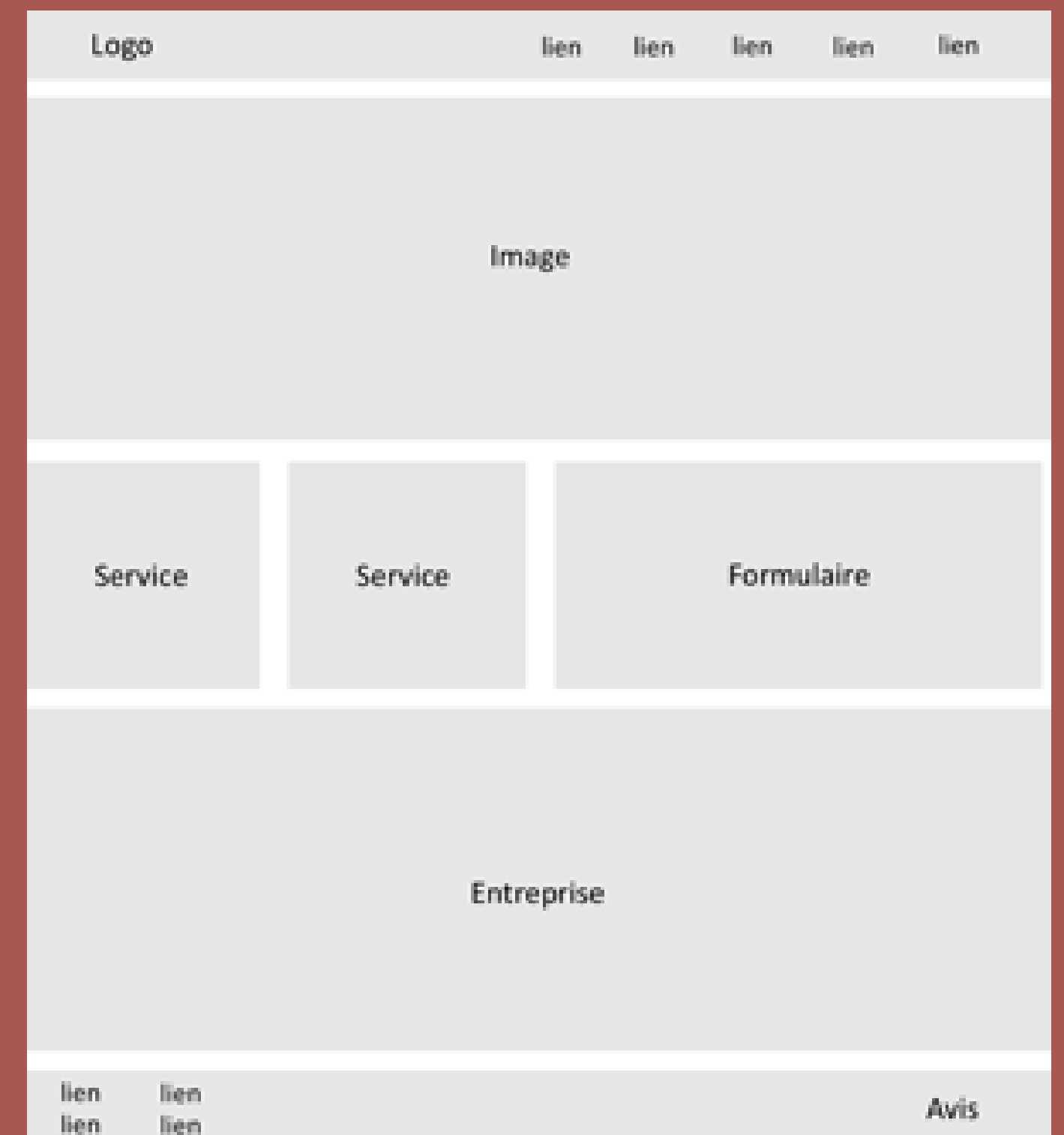
Graphic Design

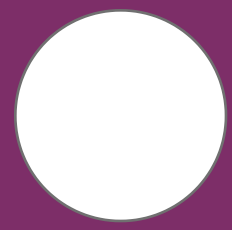
Zoning

Le zonage dans la conception Web consiste à définir différentes zones dans une page, en plaçant les éléments en divisant la page en différentes parties.

Tels que:

en-têtes, page de destination, contenu, menu, pied de page, annonce ...





UI/UX

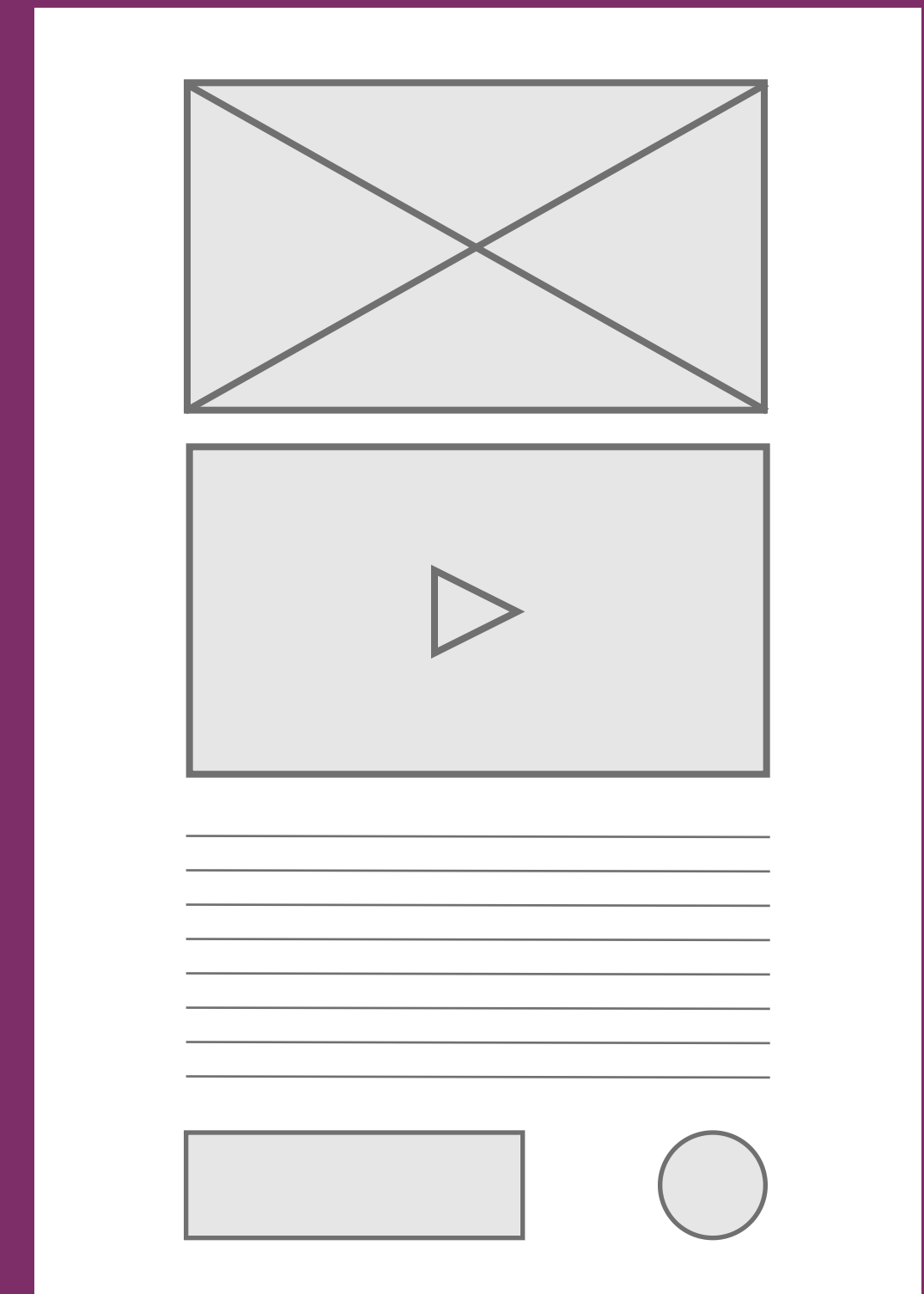
Graphic Design

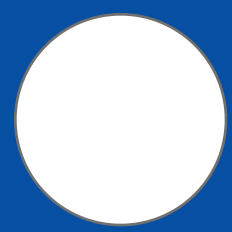
Wireframe

WireFraming dans la conception Web consiste à indiquer et à guider les éléments (photos, vidéos, boutons, illustrations, texte, etc.) simplement en traçant des boîtes ou des symboles dans leur position correcte, à la suite de la partie ZONING.

- comprendre le croquis avant de construire la maquette

meilleurs outils, pincel et papier ou.





UI/UX

Graphic Design

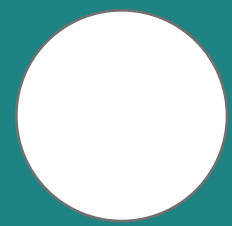
Maquette

Réalisation d'une maquette fonctionnelle

Après la première phase de réflexion, le maquettage est pris en charge par les ingénieurs designers et les chefs de projet. Ils vont constituer un visuel interactif du futur logiciel, application ou site web, de manière simplifiée pour la confronter au ressenti du client ou des utilisateurs. Il sera réalisé autant de fois que nécessaire pour obtenir une ligne conceptuelle adaptée.

La maquette doit refléter l'image de l'entreprise tout en correspondant au besoin du client.

Elle est la base qui permet de réaliser des tests d'utilisabilité et de perception. Selon le type de projet, il est parfois difficile de créer un prototype à présenter au client. Pour un système d'information ou un programme particulier, le maquettage est le moyen le plus efficace pour tester les diverses fonctionnalités.



UI/UX

Graphic Design

Mock-up

Un mockup est un terme informatique, et même un terme de design, qui désigne une maquette d'une interface utilisateur. Cette maquette se veut volontairement simpliste pour se fier principalement sur les fonctionnalités que sur l'aspect esthétique final.

Un mockup représente un squelette d'une interface utilisateur. Ce squelette est en noir et blanc et à principalement pour but de montrer sur papier (ou sur ordinateur) où seront placé les éléments sur l'interface et comment fonctionnera l'interaction entre eux (bouton d'action, zone de texte, élément interactif ...).

Avantages

Un mockup est une bonne méthode durant la phase de conception d'un site web, d'un logiciel ou de tout autre interface pour les raisons suivantes:

Possibilité de montrer l'aperçu de l'interface à des collaborateurs

Constater un problème de placement, de taille des éléments ou même une impossibilité

technique

Déplacer facilement un élément pour améliorer l'interface (expérience utilisateur, ergonomie

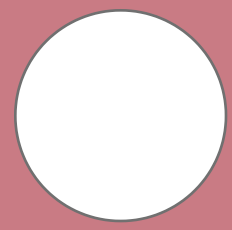
...)

Mieux estimer la complexité d'une interface et donc meilleure estimation du temps de conception

Modification rapide de l'interface avant même que les graphistes ou les développeurs n'ai

commencé à travailler. Une modification en amont est plus rapide que pendant la phase

d'intégration ou de développement



UI/UX

Graphic Design

Prototype

Le prototypage est la dernière étape, le prototypage est un modèle expérimental permettant de donner une idée.

à qui ?

traduire le design numérique en expérience réelle en simulant des interactions pour explorer des événements tels que boutons, menus déroulants, différents écrans changent en fonction des transitions, des pop-ups, du défilement (horizontal / vertical) ...

Outils:

