



Abstract team



@Mahdi Elhajuojy @EL HAKIK Amina @Abdelillah Elasri

🎨 Maquettage du site pour l'entreprise 'Artist Time'

▼ 🕒 Jour 1

▼ Benchmark adobeXd ,Figma, sketch



adobe xd



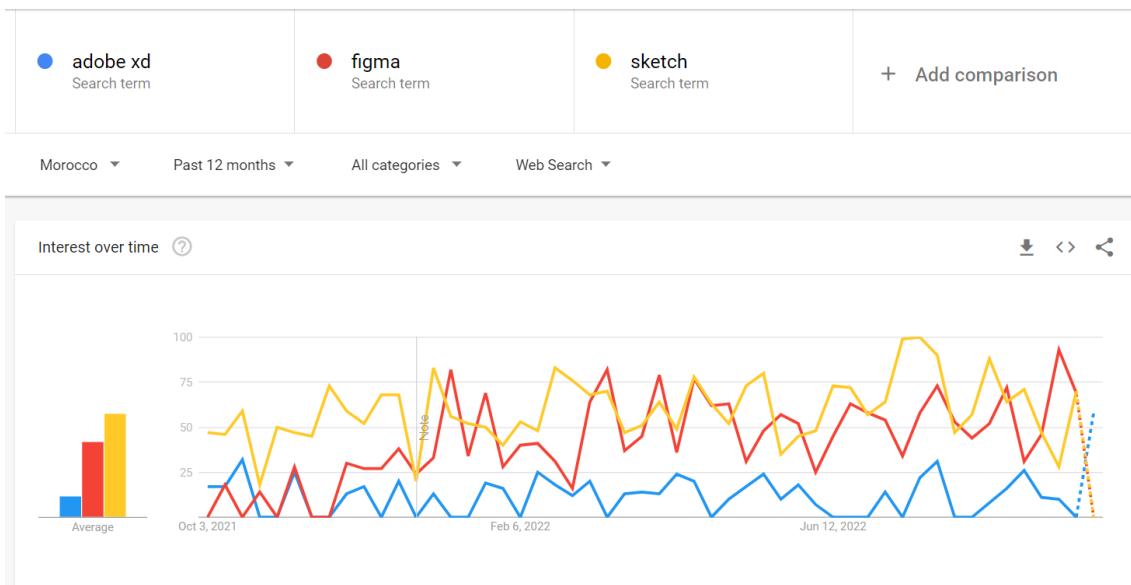
figma



sketch

Comparaison des tendances Google

🔗 [google trends compare](#)



Figma vs. Sketch vs. Adobe XD

	Figma	sketch	AdobeXD
Plateforme	Application basée sur un navigateur	Application de bureau et navigateur	Application de bureau et mobile
Système opérateur	Mac OS, Windows, Linux	Mac OS	MacOS, Windows, iOS, Androïd
Collaboration	Collaboration en temps réel	Collaboration en temps réel pour les abonnés MacOS Sketch	Collaboration en temps réel sur des projets synchronisés avec le cloud
Commencer	Cours et exercices de conception	Documentation	Tutoriels vidéo et guides étape par étape
Plugins	Bibliothèque croissante disponible dans l'application	Grande bibliothèque, téléchargée en externe	Bibliothèque croissante disponible dans l'application
Manipulation vectorielle	Réseaux vectoriels	Trajectoires vectorielles	Trajectoires vectorielles
*Prix	Version de démarrage gratuite ou 12 \$/mois par éditeur (US)	Essai gratuit de 30 jours, puis 9 \$/mois par éditeur (US)	Essai gratuit de 7 jours, puis 9,99 \$/mois (US)

Dois-je apprendre Figma, Sketch ou Adobe XD?

Chacun de ces programmes a suffisamment de fonctionnalités et de fonctionnalités pour une conception d'interface utilisateur efficace. Cependant, si vous débutez dans l'interface utilisateur, la version gratuite de Figma, le matériel d'apprentissage et la possibilité de travailler sur n'importe quel ordinateur en font un excellent choix pour les débutants.



la valeur de vos conceptions n'est pas justifiée ou valorisée par les outils que vous utilisez la valeur dans vos conceptions sont justifiées par le processus et les startegies que vous mettez en œuvre derrière toutes vos décisions de conception

▼ Charte graphique

▼ Définition

L'expression charte graphique correspond à l'ensemble des éléments qui définissent l'identité visuelle d'une marque, d'une organisation ou d'une entreprise. C'est un document qui rassemble toutes les règles à suivre par les différents intervenants, qui parlent au nom de la structure représentée. La charte graphique est instaurée pour que tous les documents émis restent fidèles aux principes graphiques, ce qui permet de maintenir une cohérence visuelle dans l'ensemble de la communication : logo, typographie, couleurs, slogans, etc. Il s'agit donc d'une sorte de cahier de normes à respecter, afin que la structure représentée soit toujours bien identifiée. Généralement, une charte graphique est établie, en concertation avec le donneur d'ordre, par des designers travaillant au sein d'une agence de conseil en communication.

▼ Quel est le rôle d'une charte graphique ?

Le rôle de la charte graphique est de garantir une cohérence graphique dans tous les réalisations de supports de communication d'une entreprise

ou d'une organisation.

Tous les acteurs dans la communication, de la graphiste à l'assistance commerciale doivent respecter la charte pour chaque création graphique.

▼ Qu'est-ce qui compose une charte graphique ?

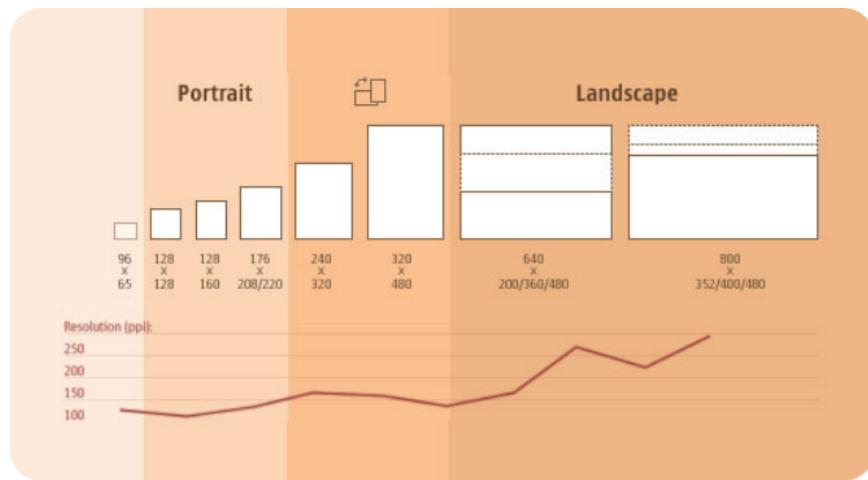
La charte est composée de divers éléments :

- le logo,
- la typographie,
- les couleurs,
- les icônes et les pictogrammes.

Elle peut également inclure la signature mail, la carte de visite, le papier en-tête...

▼ Responsive design

La conception responsive design est une approche de la conception Web qui vise à rendre les pages Web bien sur une variété d'appareils et de tailles de fenêtre ou d'écran de taille minimale à maximale pour assurer la convivialité et la satisfaction.



▼ UI UX

UX (expérience utilisateur) et UI (interface utilisateur) sont deux termes interdépendants. Alors que l'interface utilisateur traite généralement de l'interaction entre les utilisateurs et les systèmes informatiques, les logiciels et

les applications, l'interface utilisateur traite plus généralement de l'expérience globale d'un utilisateur avec une marque, un produit ou un service.

UX

- La conception de l'expérience utilisateur (UX) est le processus utilisé par les équipes de conception pour créer des produits qui fournissent des expériences significatives et pertinentes aux utilisateurs. La conception de l'expérience utilisateur implique la conception de l'ensemble du processus d'acquisition et d'intégration du produit, y compris les aspects de la marque, de la conception, de la convivialité et de la fonction.

UI

- User interface (UI) design is the process designers use to build interfaces in software or computerized devices, focusing on looks or style. Designers aim to create interfaces which users find easy to use and pleasurable. UI design refers to graphical user interfaces and other forms—e.g., voice-controlled interfaces.

▼ La différence entre : zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup.

▼ Zoning

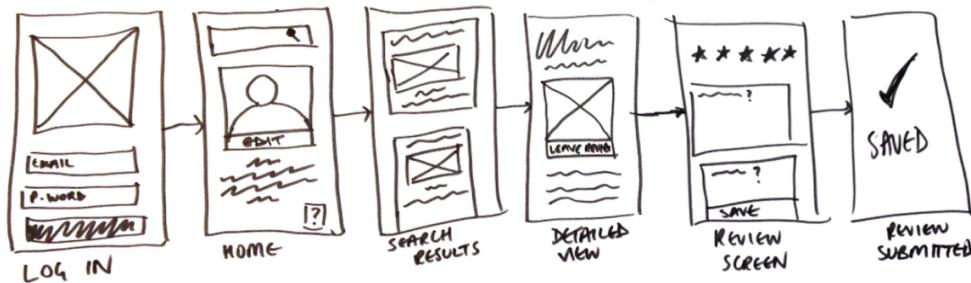
est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive quelquefois qu'elle soit réalisée en parallèle.

▼ Wireframe

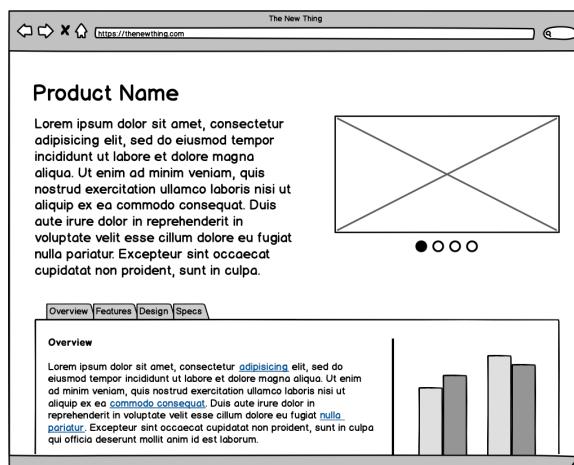
Un wireframe est un schéma ou un plan qui est utile pour vous aider, vous, vos programmeurs et vos concepteurs, à réfléchir et à communiquer sur la structure du logiciel ou du site Web que vous créez.

différents types de wireframe

-  Hand-drawn sketch



- Digital wireframe



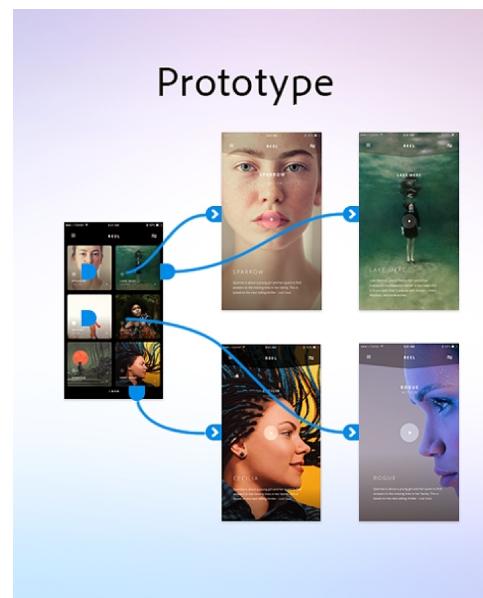
▼ Maquette

Le maquettage est une méthode de conception d'interface qui nous permet de vous proposer des interfaces conformes à vos attentes et besoins. Elle permet également à l'agence web de s'assurer que les besoins du client sont adaptés ou non au projet.



▼ prototype

Un outil de prototypage permet au concepteur de tisser des visuels, des éléments de navigation et des interactions pour donner une représentation solide de la façon dont un design se comportera et se sentira. C'est un outil essentiel dans l'arsenal de tout concepteur d'IU/UX.



▼ mockup

Mock up : interactions de l'interface

Le **mock up** ajoute une dimension interactive au wireframe pour montrer notamment l'enchaînement et la navigation entre les pages, le comportement des boutons, l'affichage de messages d'erreur des formulaires, les sliders... Avec le mock up, on va pouvoir vérifier la cohérence du parcours de l'utilisateur et scénariser les interactions avec l'application.



▼ Eléments d'ergonomie

Dérivé du grec "ergon" (le travail) et "nomos" (normes), l'ergonomie (ou les "facteurs humains") est la discipline scientifique qui s'occupe de la compréhension des interactions entre les hommes et les autres éléments d'un système. C'est aussi une profession qui applique les théories, les principes, les données et les méthodes pour concevoir dans le but d'optimiser le bien-être des hommes et la performance du système dans son ensemble.

Les ergonomes contribuent à la conception et à l'évaluation des tâches, des produits, des conditions de travail et des systèmes pour les rendre compatibles avec les besoins, les capacités, les possibilités et les limites des êtres humains.

L'ergonomie est une discipline orientée vers les systèmes qui s'étend à travers tous les aspects de l'activité humaine. Les ergonomes doivent avoir une compréhension large de l'ensemble de la discipline. L'ergonomie favorise une approche holistique dans laquelle des considérations physiques, cognitives, sociales, organisationnelles et environnementales sont prises en compte. Les ergonomes travaillent souvent dans un secteur économique ou un domaine d'application particulier.