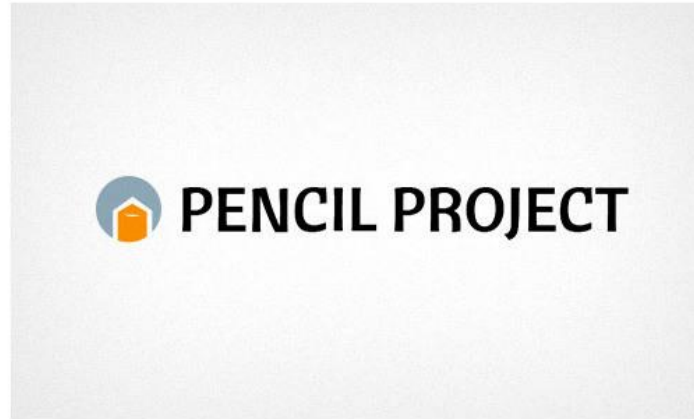




Le maquettage

Les outils



- Balsamiq Wireframe
- Figma
- Pencil

Les maquettes parmi les interventions d'un ergonome

- L'ergonome IHM (Interface Homme Machine) est le métier qui permet la conception, par le maquettage, d'une interface qui réponde aux besoins théoriques d'un utilisateur en utilisant des informations via des études et analyses sur le comportement des utilisateurs.
- Il est généralement à différencier de l'UX designer qui se focalise sur l'expérience de l'utilisateur tandis que le site ou l'application est déjà en place.

Les maquettes parmi les interventions d'un ergonome



Autrement dit, l'ergonome travaille sur l'accessibilité et l'efficacité à la création du projet tandis que l'UX designer s'occupe de l'amélioration principalement visuelle de l'interface, en fonction, entre autres, des retours des utilisateurs.

L'ergonome et l'UX designer travaillent généralement de concert pour proposer un produit répondant à la meilleure ergonomie possible.

L'ergonomie



L'ergonomie est une organisation du contenu d'un site web ou d'une application de façon intuitive et permet donc aux utilisateurs d'accéder au contenu qu'ils désirent rapidement et simplement.

Il doit donc prendre en compte plusieurs points importants comme le placement des différents éléments, taille des textes, les couleurs, l'utilisateur cible du produit, mais aussi le budget alloué !

Dans le domaine du développement, l'ergonomie est centrale pour bien démarrer les étapes de maquettage.

Un petit exemple ?

<https://www.theworldsworstwebsiteever.com/>

Pourquoi et quand maquetter

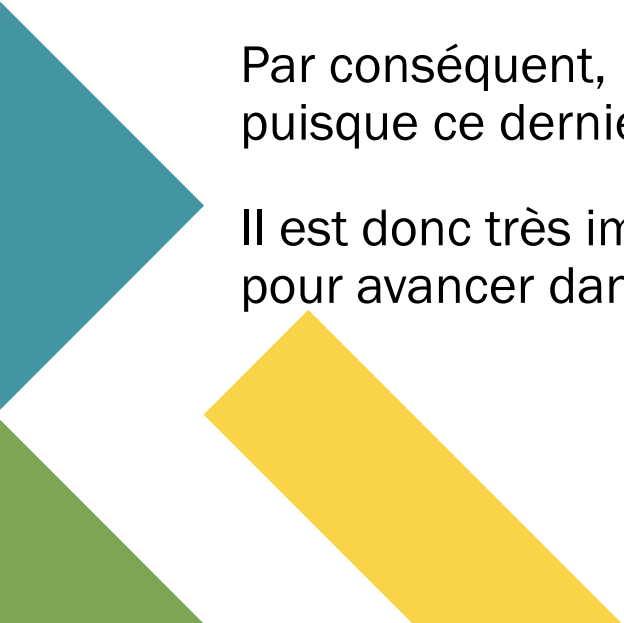
A solid green horizontal bar.

Qu'est-ce que c'est le maquettage ?

Le maquettage est un moyen de structurer proprement et clairement étape par étape la forme que doit avoir un site. Il est la représentation théorique mais visuelle de ce que doit donner le produit final.

Par conséquent, le maquettage doit être établi pendant la conception du cahier des charges puisque ce dernier fait office de contrat entre votre entreprise et le client.

Il est donc très important de prendre le temps de poser les idées et de réfléchir à l'ergonomie pour avancer dans de bonnes conditions.

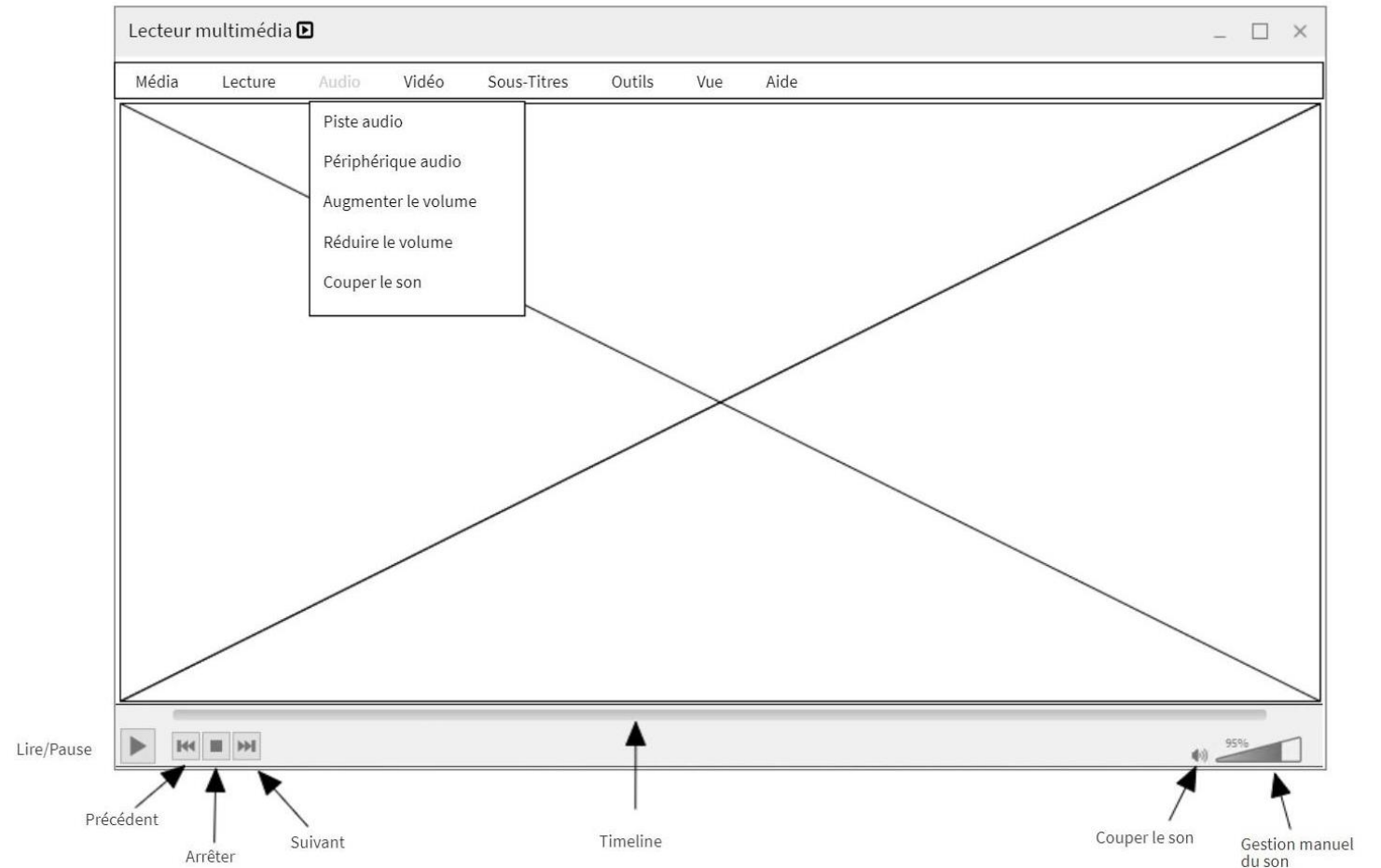
A collection of overlapping geometric shapes in teal, yellow, and green colors in the bottom-left corner.

Les outils pour le maquettage

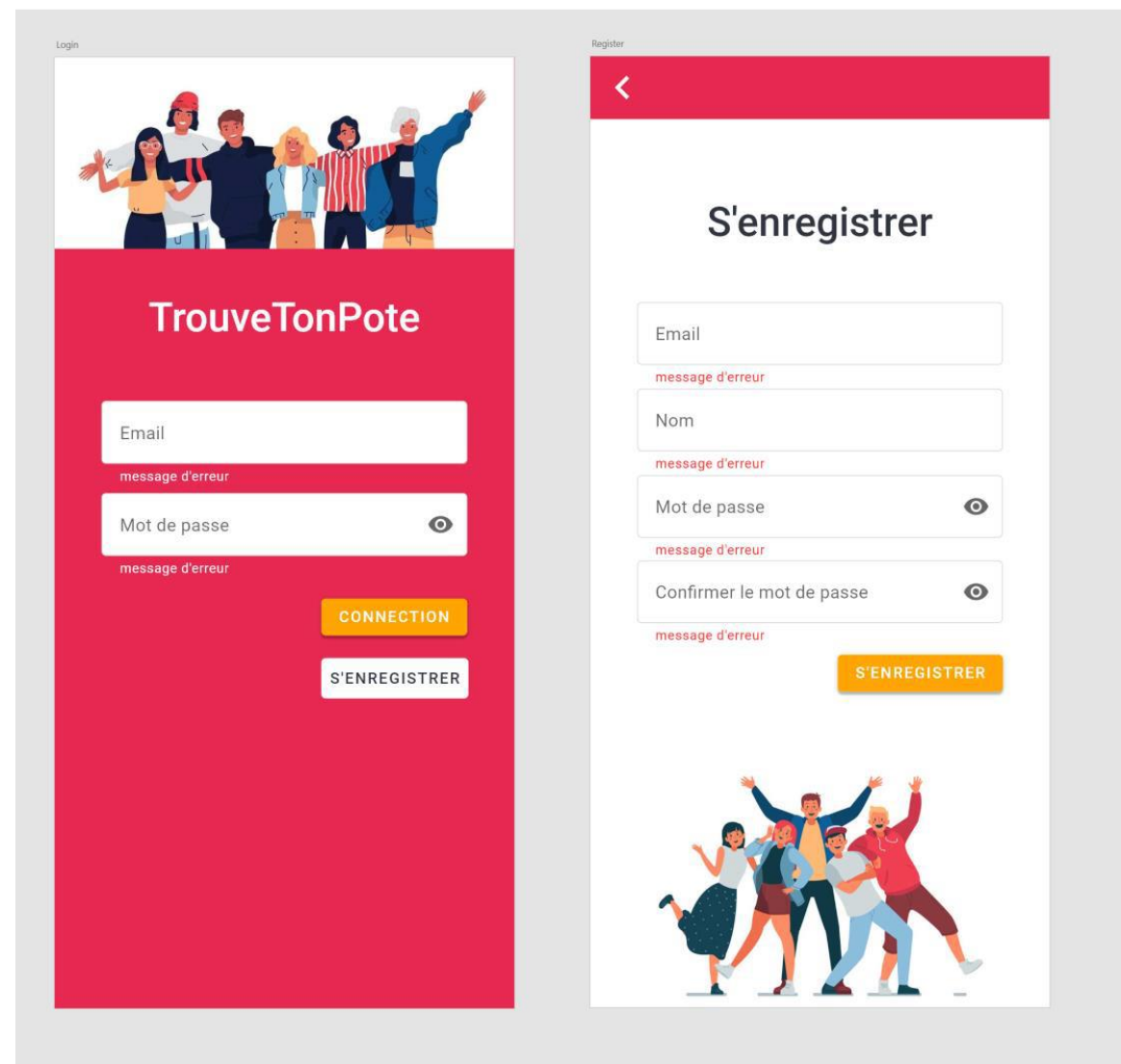
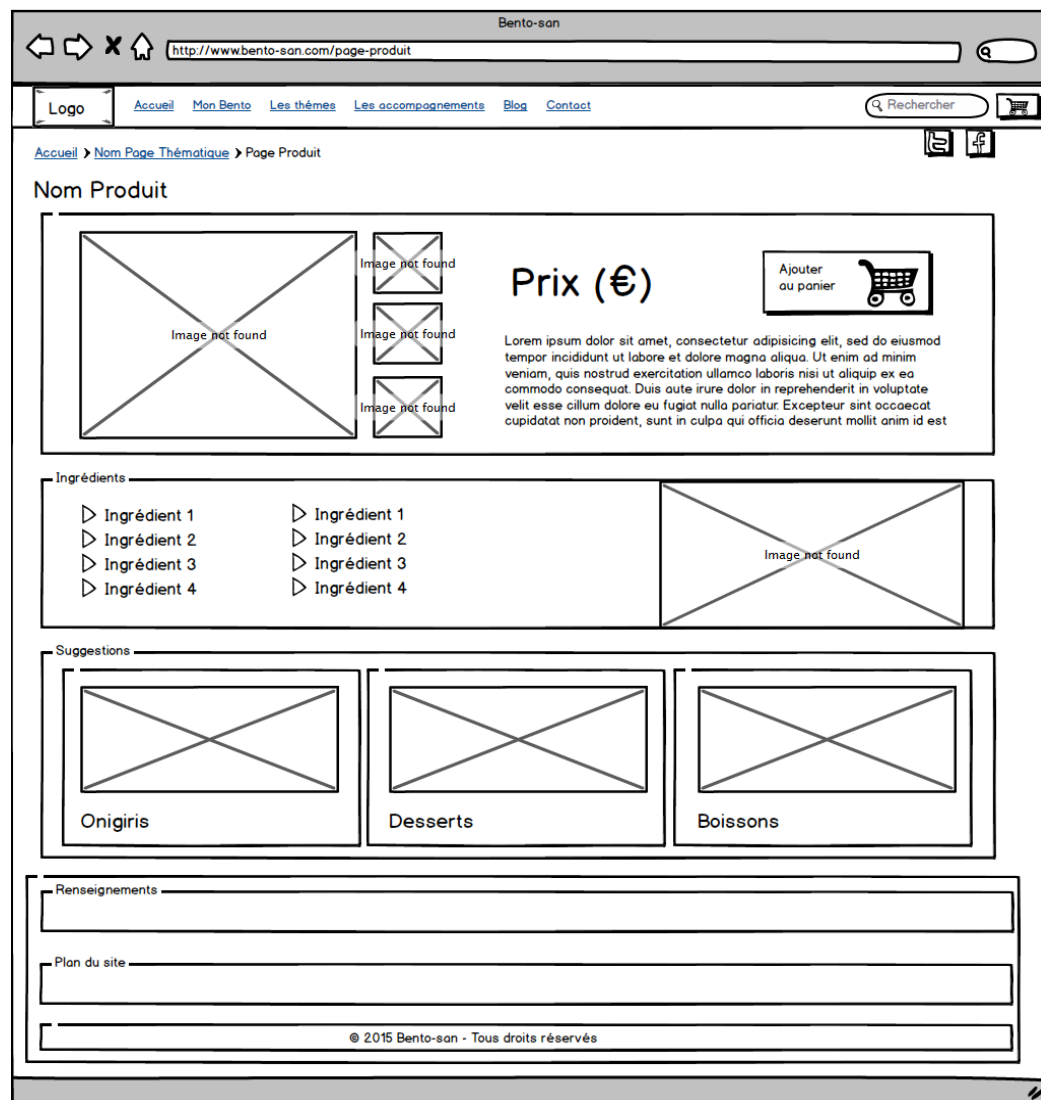
Pour créer vos maquettes, vous pouvez utiliser différents logiciels comme par-exemple :

- Pencil
- Balsamiq
- Gimp / Inkscape ; Open Source
- Photoshop / Illustrator
- Invision
- Adobe XD
- PowerPoint
- Mockflow (site)

Quelques exemples de maquettes



Quelques exemples de maquettes



Recueil du besoin et infos utilisateurs

Comment bien débiter le maquettage ?

Cela passe avant tout par l'information, prenons un exemple :

➤ Vous avez été contacté par une entreprise qui souhaite un site web.

Votre but est de glaner un maximum d'informations comme :

- Des précisions liées au secteur d'activité de l'entreprise de votre client,
- sa charte éditoriale,
- sa charte graphique,
- sa cible d'utilisateur,
- Les fonctionnalités
- les contraintes à respecter !

Recueil du besoin et infos utilisateurs



Comment bien débiter le maquettage ?

Vous devrez adapter cette réunion à chaque client et ses besoins spécifiques.

Voici quelques conseils pour vous aider au bon déroulement de l'entretien :

- Ne pas supposer ! Si vous estimez qu'il vous manque une information, parlez-en à votre client
- Soyez à l'écoute de votre client ! Même quand vous connaissez son travail sur le bout des doigts !
- Ne pas poser que des questions fermées : Votre interlocuteur doit pouvoir développer sa pensée, c'est un échange et non un interrogatoire.
- Si le client semble ne pas avoir compris une question, n'hésitez pas à reformuler. Cela évite les erreurs d'interprétation

Recueil du besoin et infos utilisateurs

Charte éditoriale et charte graphique

Charte éditoriale

La charte éditoriale est un ensemble de consignes permettant à une entreprise de communiquer avec une audience interne ou externe (le ton utilisé et la proximité par exemple).

Cela garantit l'identité et la cohérence dans sa communication mais aussi son référencement naturel (SEO), il est donc important d'en prendre connaissance et de respecter celle du client.

Charte graphique

La charte graphique, elle, définit les éléments graphiques liés à l'image de l'entreprise (le logo, l'icône, la typographie, la palette de couleurs, les images, etc...)

Cela signifie que chaque élément qui la compose, doit être en accord avec les autres ainsi qu'avec l'image de marque de l'entreprise cliente.

Recueil du besoin et infos utilisateurs

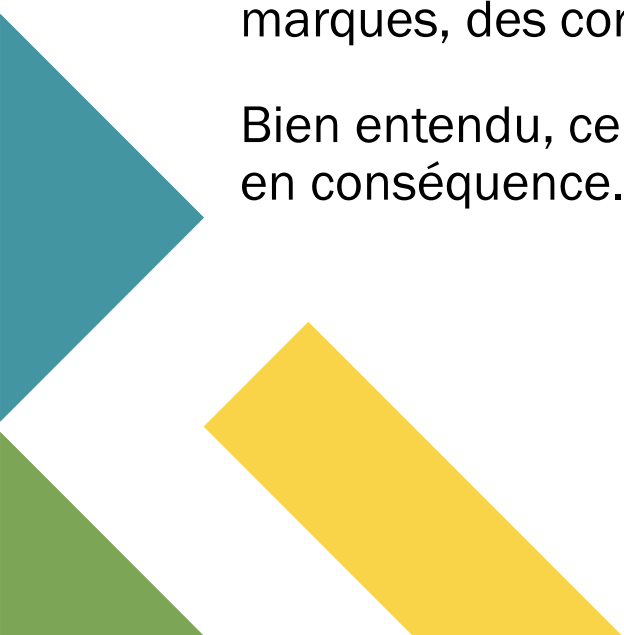
A solid green horizontal bar.

Les couleurs

Le choix des couleurs ne doit pas être négligé, les couleurs font

passer un message et que l'on en ait conscience ou non, nous associons des couleurs à des marques, des corps de métiers ou bien des sports.

Bien entendu, cela peut différer en fonction des pays et des cultures donc les choix seront pris en conséquence.

A collection of overlapping geometric shapes in teal, yellow, and green colors located in the bottom-left corner of the slide.

Recueil du besoin et infos utilisateurs

Les couleurs

Les couleurs impactent donc directement l'expérience d'un utilisateur. Mais dans les cas où le client ne sait pas ce qu'il veut ?

Heureusement, il existe des outils pour nous aider.

Vous pouvez utiliser des roues chromatiques présentes sur les internets ou bien utiliser des sites tels que :

- Colors (<https://colors.co/>)
- Paletton (<https://paletton.com/>)
- Adobe Color (<https://color.adobe.com/fr/>)

Réussir un bon maquetage



Le maquetage papier

Une fois toutes les informations obtenues, par quoi commencer ?

La réponse est simple, commencer à ordonner ses idées

Pour cela, il est recommandé de poser sur papier les idées et informations recueillies, faire des croquis simples pour en dégager un premier jet !

C'est l'étape qui vous permet de commencer à visualiser votre futur projet.

Pour cela, nous avons plusieurs méthodes de maquetage à disposition.

Réussir un bon maquetage

Différentes formes de maquettes

Il existe quatre formes de maquettes utilisées

- L'arborescence
- Le zoning
- Le wireframe
- Le mockup

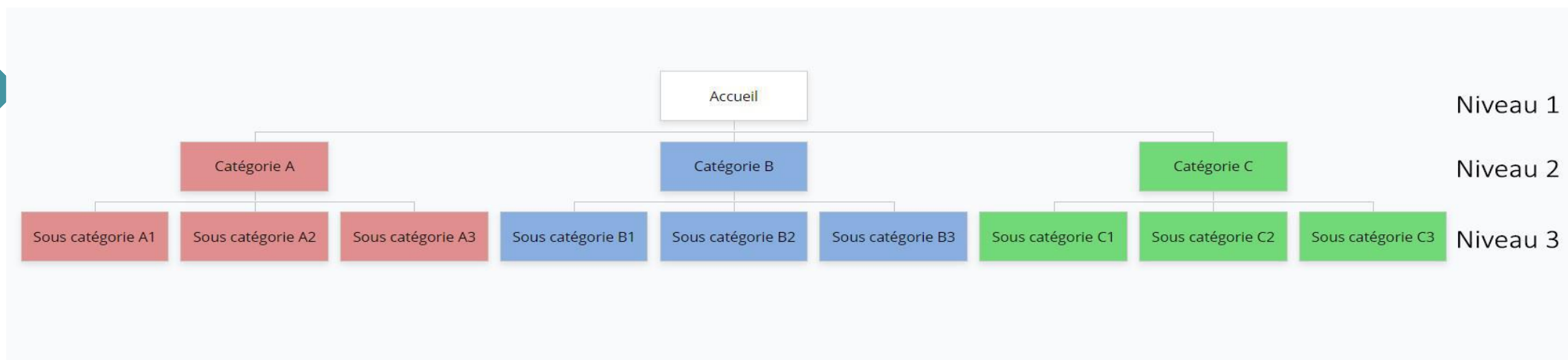
Chacune des maquettes présentées est une étape nécessaire à la réalisation d'un projet explicite et compréhensible

Maquettes

L'arborescence

L'arborescence va nous permettre de lister et hiérarchiser les différentes catégories de notre application.

Exemple :



Maquettes

L'arborescence

En faisant une arborescence, cela permet de mieux appréhender le lien entre chaque page de votre site et donc si la navigation sera simple ou non pour un utilisateur.

Voici quelques conseils pour débiter au mieux une arborescence

- Établissez la hiérarchie (niveaux) de chaque élément de votre site.
- Une fois sur le site, l'utilisateur doit trouver ce qu'il cherche en trois clics !
- Prenez le temps de regarder ce qui se fait ailleurs !

Quels outils utiliser ?

Vous pouvez utiliser un outil de dessin de votre choix.

Le site **gloomaps** permet de créer simplement ses arborescences et de les sauvegarder.

Maquettes

L'arborescence

Pour vous familiariser avec ce type de maquette, nous allons faire un petit exercice ensemble :

Imaginez un hôtel, vous avez un accueil, des étages et des chambres.

Il y a 4 étages, dans chaque étage, il y a 6 chambres et dans chaque chambre, il y a une salle de bain et un balcon.

Comment se présenterait cet hôtel sous forme d'arborescence ?

Maquettes

Le zoning

Qu'est-ce que le zoning ?

Le zoning est la représentation simple d'une page web et de ses éléments (images, textes, titres).

Pour faire simple, il s'agit de découper visuellement la page en plusieurs zones en fonction des besoins.

C'est le premier maquettage qui rentre dans la réalisation visuelle d'une page, il intervient après l'arborescence du site web.

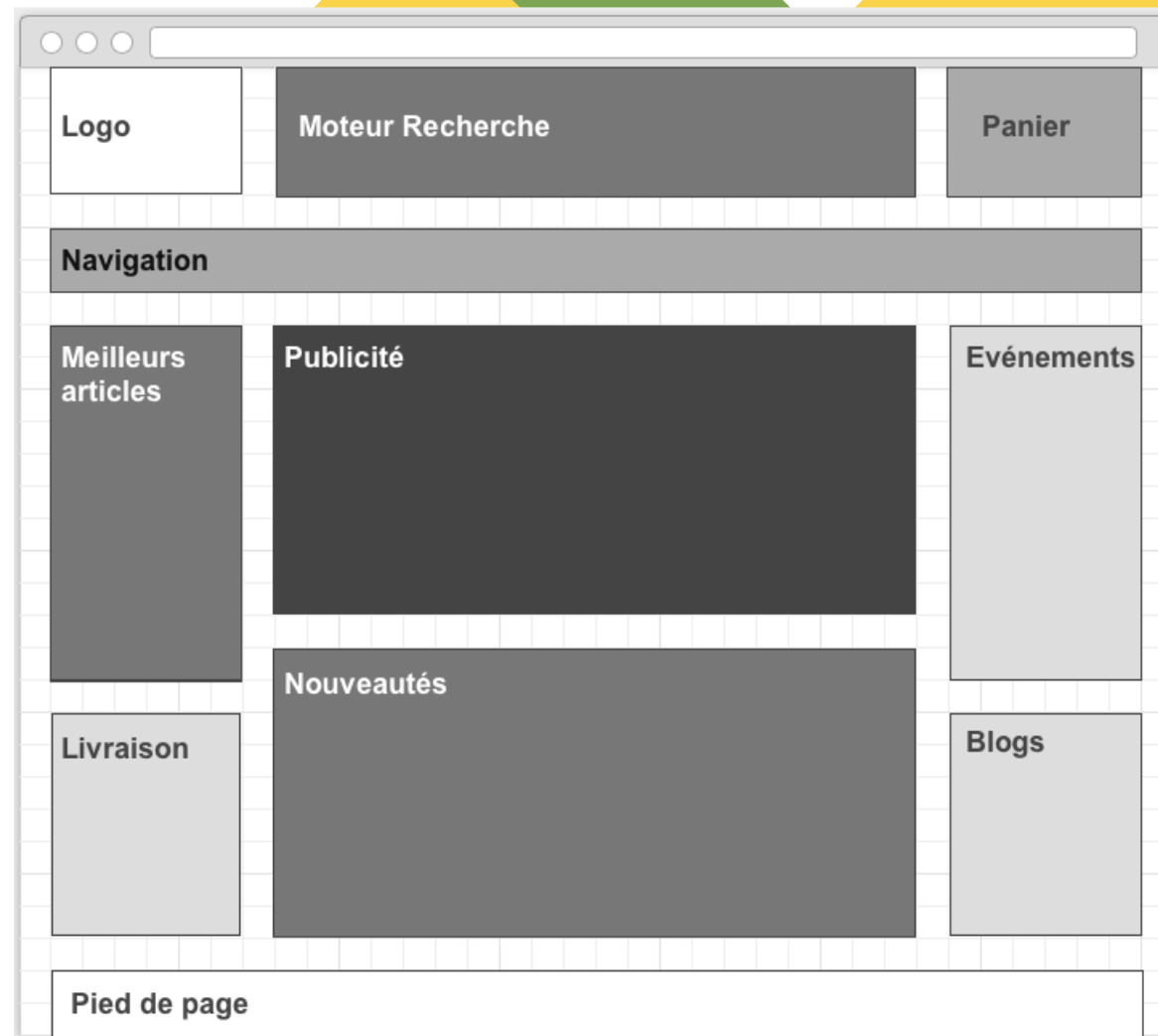
Encore une fois, un petit exemple visuel d'un zoning :



Maquettes

Le zoning

Exemple de zoning d'une page web classique



Maquettes

Le wireframe

Le Wireframe ou maquette fil-de-fer, reprends les bases du zoning mais avec plus de précision.

Il permet la visualisation des zones de texte, des images, des vidéos, des liens et tous les éléments graphiques qui composeront la future page web.

À ce stade, il n'est pas nécessaire de définir dans le wireframe les couleurs ou les vraies images du site, mieux vaut se limiter à des teintes de gris.



Maquettes

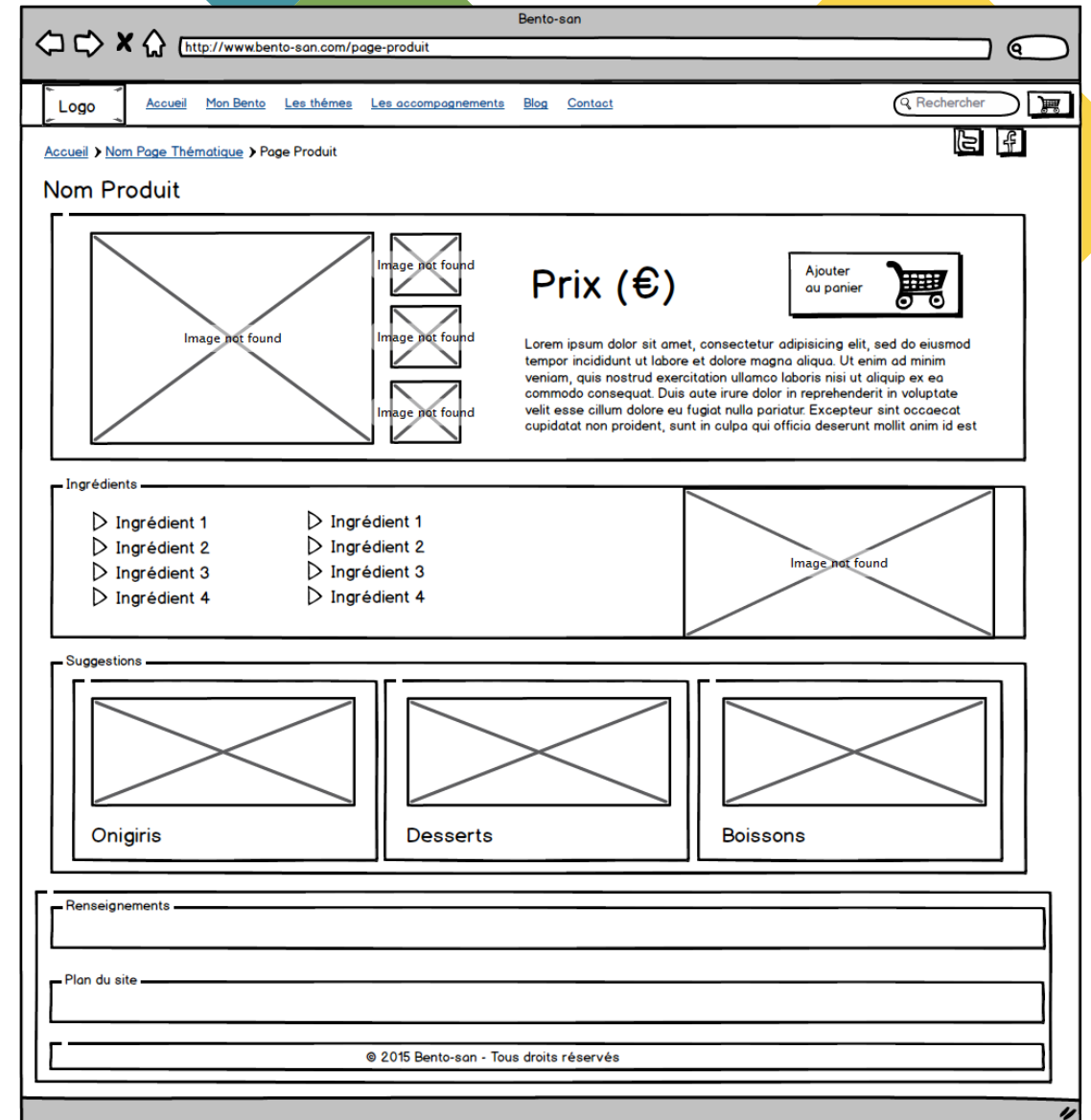
Le wireframe

Exemple de wireframe

Le wireframe représente un aspect plus proche du résultat final.

Certaines icônes sont présentes, les titres, noms et textes également.

Vous noterez que pour les paragraphes, il n'est pas nécessaire de mettre les textes finaux, de « faux » paragraphe composés de lorem ipsum seront suffisants.



Maquettes

Le mockup

Le mockup parfois écrit Mock-Up, est une maquette qui représente de façon réaliste l'interface finale du projet.

Il est la suite logique du wireframe et permet de mettre à jour les potentiels problèmes d'ergonomie et de design lié aux couleurs.

Un mockup est une idéalement une maquette fonctionnelle. Ainsi, lorsque l'on appuie sur un bouton ou un élément de menu, on est redirigé vers la page correspondante.

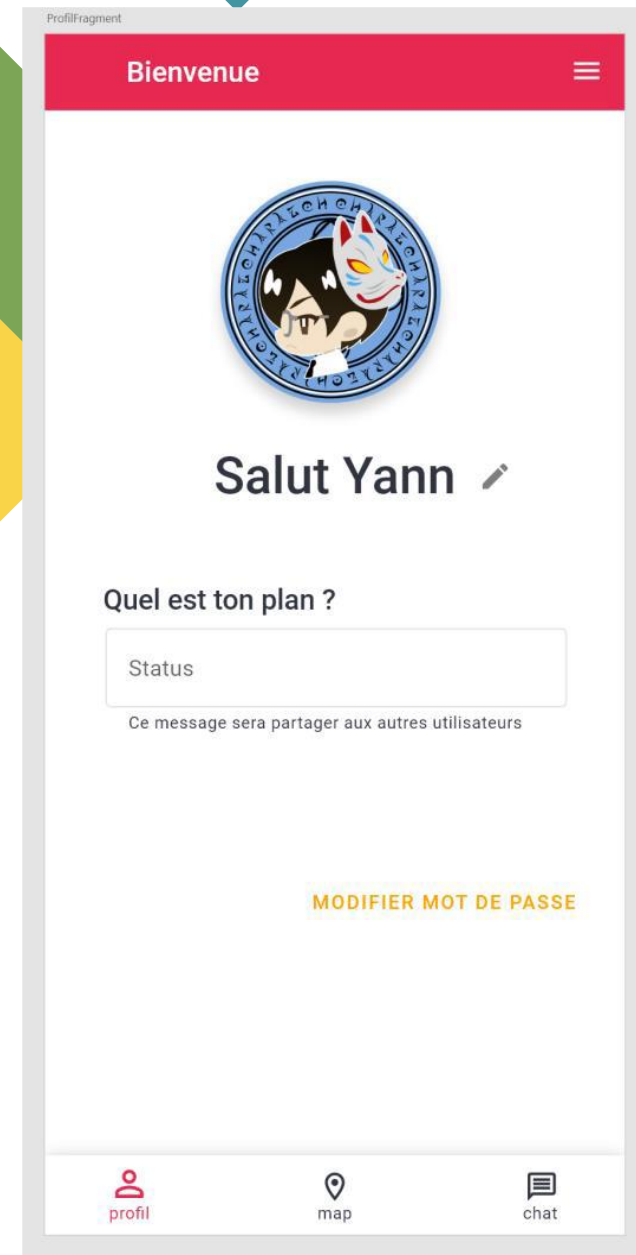
Un mockup très complet contiendra aussi des informations sur la taille des éléments graphiques, les références des polices et couleurs utilisées et pourra également indiquer les règles de gestion applicables.

Il sert donc de support de communication avec le client et est donc central dans la prise de décision liée au design du site.

Maquettes

Le mockup

Exemple de mockup d'une application pour faire des rencontres amicales en fonction d'une passion commune.



Maquettes

Conclusion

Vous comprenez maintenant l'importance des différentes maquettes qu'il est possible de faire pour un projet.

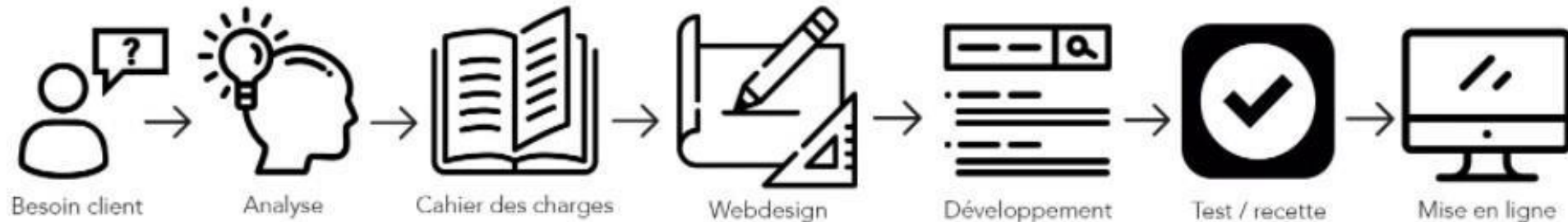
Composer avec chacune de ces étapes est nécessaire pour que toute l'équipe avance correctement et propose ainsi un produit correspondant au cahier des charges et aux attentes du client.

Bien que toutes ces maquettes aient leur intérêt, en fonction de la taille du projet, il se peut que certaines maquettes (souvent le choix est fait entre le zoning ou le wireframe) soient absentes du cahier des charges.

Le maquetage en méthodo Agile

Dans le cadre d'une approche classique de gestion de projet, un cahier des charges est rédigé en accord avec le client et le chef de projet dont chaque détail a été posé et réfléchi.

Traditionnellement, cela se compose ainsi :



Le maquettage en méthode Agile

En Agile, on fonctionne de façon itérative, en incrémentant le travail accompli.

Pour être plus clair, la méthodologie classique demande à prévoir en amont chaque étape du processus de création du projet tandis que la méthode agile permet de fixer des objectifs à court terme.

Le projet est divisé en plusieurs étapes. Quand une étape est terminée (et validée par le client), on passe à la suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin du projet.

En théorie, cela devrait grandement impacter le maquettage. Toutefois, bien souvent, la charte graphique et le graphisme général du site seront pensés en amont. Par la suite, les designers fourniront les détails de la page pour chaque story développée par les équipes.

Le maquetage en méthodo Agile



Comment cela fonctionnerait-il étapes par étapes ?

1. Information des besoins auprès du client
2. Présenter et expliquer au client les styles graphiques, les typographies, les couleurs, des exemples de formes, des illustrations et images, etc. Cela permet d'être sur la même longueur d'onde et ainsi mieux cibler les besoins du client
3. Création d'un cahier des tendances qui précise donc toutes les informations récoltées auprès du client et donc les décisions prises (choix des couleurs, images, polices d'écriture, etc.)
4. Nouvel échange avec le client pour valider ou non le cahier des tendances. Cela permet évidemment d'éviter de partir trop vite sur le maquetage, le client peut changer d'avis sur certains aspects ou alors vous pouvez avoir observé une incohérence entre les associations de couleurs par exemple.
5. Création d'une seule page de la première maquette graphique à l'aide du cahier des tendances. La création d'une page est normalement suffisante pour présenter le visuel du projet étant donné que le résultat devra être validé par le client

Le maquettage en méthodo Agile

6. Présentation de la maquette au client
7. Ajustement de la maquette jusqu'à validation par le client
8. Création des diverses pages du site au cours du cycle de développement (sprints) en fonction des stories.
9. Ajustement des pages jusqu'à validation du client

L'avantage de cette méthode est que la personne en charge du maquettage a une idée précise très tôt de la direction à prendre, cela peut donc être un gain de temps... à condition que le client souhaite s'investir

Il faut comprendre que la méthode agile demande une plus grande implication de toute l'équipe, mais aussi du client.

Certaines entreprises ne fonctionnent pas de la même manière, il est donc impératif d'en discuter avec le client avant tout.



Ressources

- <https://www.indexel.com/marketing-digital/zoning-nuls-definition-objectifs-cas-dusages-solutions>
- https://www.guillaumegronier.com/cv/resources/Maquettage_v1.pdf
- <https://lafabriquedeblogs.com/blogue/guide-wireframe/>
- Outils :
 - Mockflow : <https://www.mockflow.com/>
 - Figma : <https://www.figma.com/>
 - Gloomaps : <https://www.gloomaps.com/>
 - Pencil Project : <https://pencil.evolus.vn/>

