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

Le zoning utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités.

Le Wireframe, il s’appuie sur le zoning et détaille le type de contenu des blocs : images, vidéos, textes…etc.

Un mockup permet de transformer un wireframe en page interactive.

Un prototype vient valider les technologies en rendant les interfaces fonctionnelles, tout est testé pour détecter d’éventuels problèmes. Ce concept remonte à bien avant internet, un inventeur devant s’assurer que son objet fonctionne correctement avant de le commercialiser.

Contrairement aux **maquettes** et **schémas** qui sont statiques, le **prototype est interactif**. Il ne sera utile qu’à partir du moment où quelqu’un devra montrer comment quelque chose doit fonctionner ou à quoi il doit ressembler. Cela peut rapidement être le cas pour un site web ou une application mobile vu le grand nombre de fonctionnalités présentes.

Le prototype peut avoir un but uniquement expérimental sans réutilisation dans le projet réel ou être réalisé comme une première version du projet en cours de production.