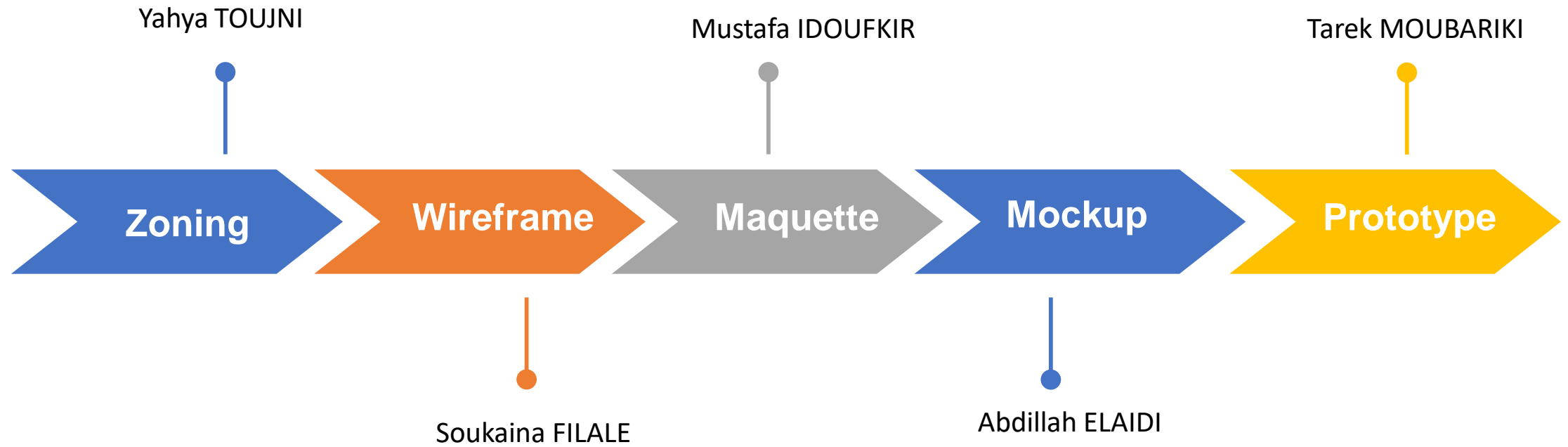


Présentation

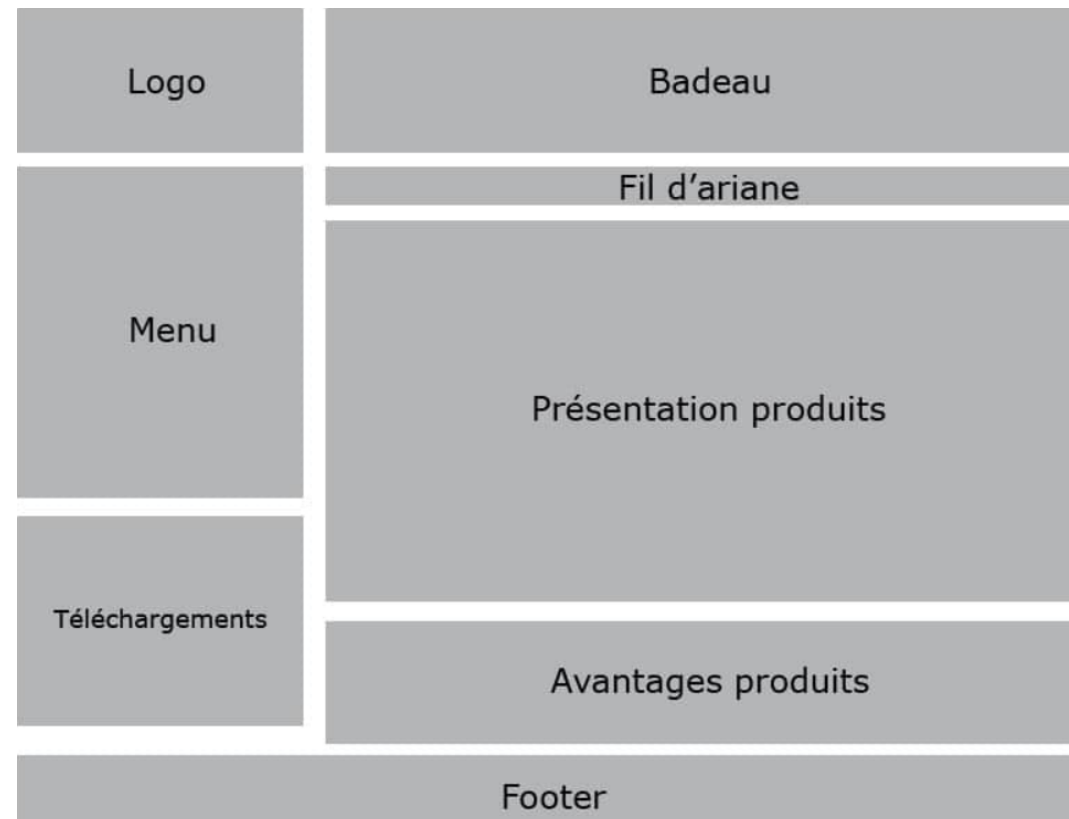


Zoning

- Qu'est-ce que le Zoning ?

Le 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. Définir l'organisation générale des pages est l'occasion de présenter une première approche au client ou décideur. Celui-ci pourra alors valider ou réajuster les grands axes avant la réalisation des wireframes. Les grandes zones de contenus et autres éléments doivent être cohérents sur la page. Il n'est pas rare que les souhaits initiaux soient inadaptés, par exemple une page d'accueil surchargée d'informations. C'est lors du zoning qu'est effectué ce premier débroussaillage.

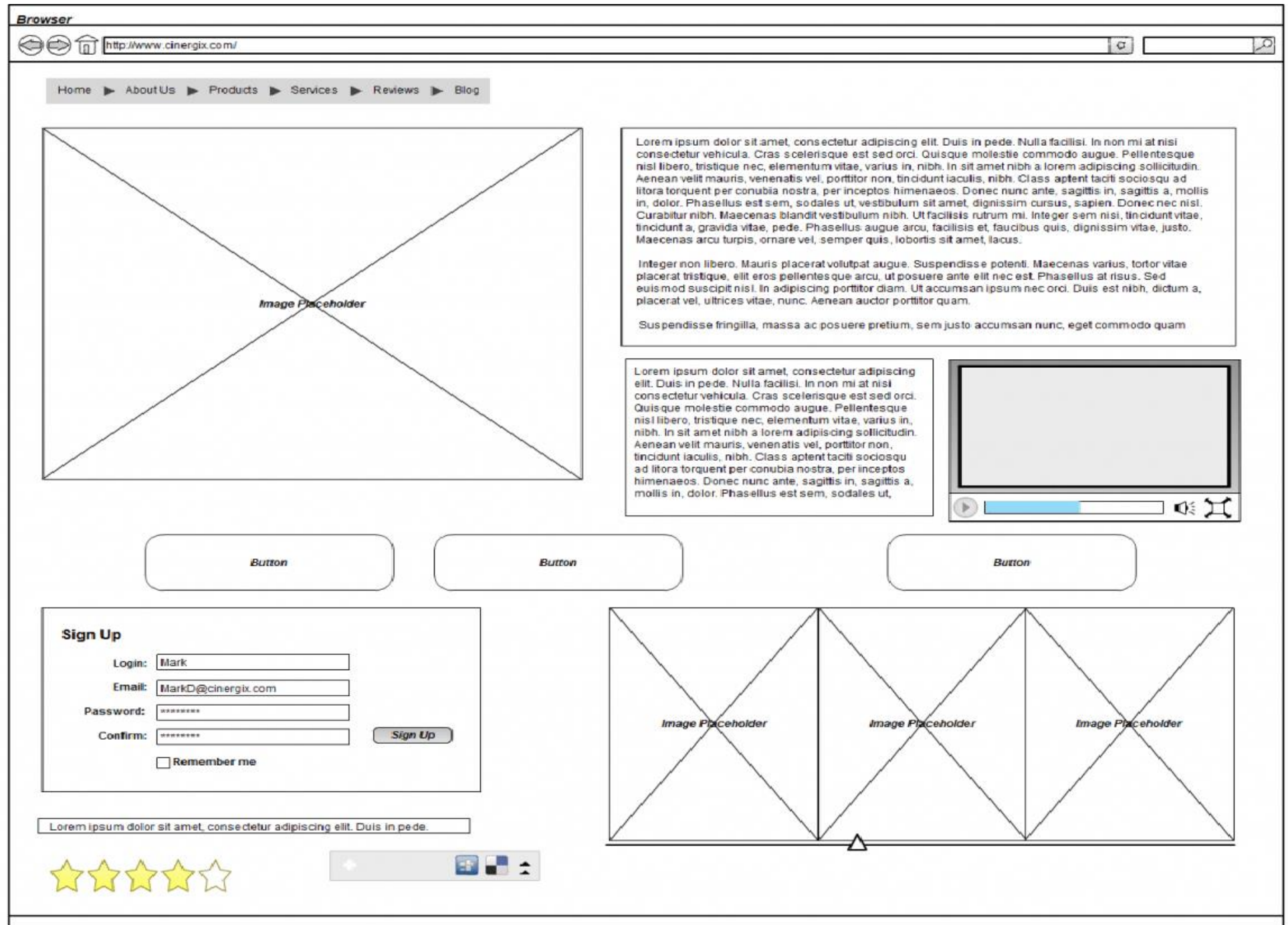
Exemple



Qu'est-ce qu'un Wireframe ?

- Le wireframe (on parle de « maquette fil de fer » en français) est la suite logique du zoning. Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet.
- L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler l'aspect visuel, le graphisme n'interviendra que plus tard. On se base davantage sur les standards et souhaits ergonomiques pour orienter la réflexion.
- Là encore, un échange avec le client est nécessaire pour valider les avancées. Le wireframe, en bon outil de communication, l'aide à se projeter. Il évite surtout la rédaction d'un cahier des charges fonctionnel où les besoins peuvent être incomplets ou mal définis, ce qui entraînerait une refonte coûteuse de la plateforme finale. Les wireframes jouent le même rôle en présentant chaque fonctionnalité et spécification associée.
- Les wireframes validés servent de base aux web designers pour la conception des maquettes. L'organisation des éléments et le système de navigation imaginés ne sont pas immuables mais les « créatifs » doivent respecter les fonctionnalités souhaitées et validées par le client ainsi que le budget alloué au projet.

Wireframe





Une **maquette** est une représentation partielle ou complète d'un objet (existant ou en projet) afin d'en tester et valider certains aspects et/ou le comportement (maquette fonctionnelle).

Les différents types de maquettes site web

Maquette filaire (ou *wireframe*)

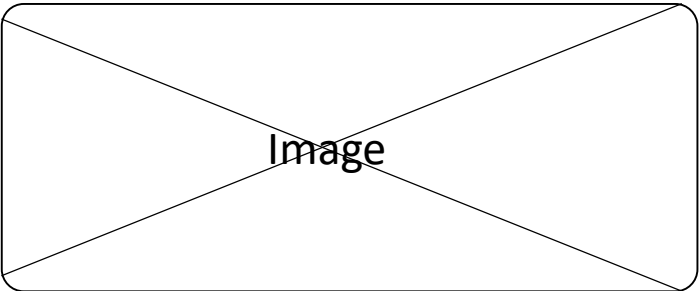
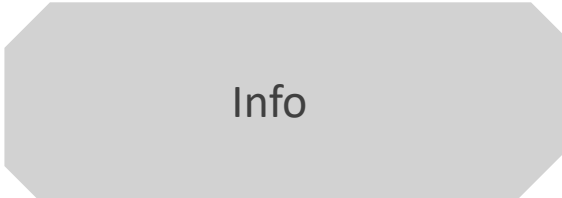
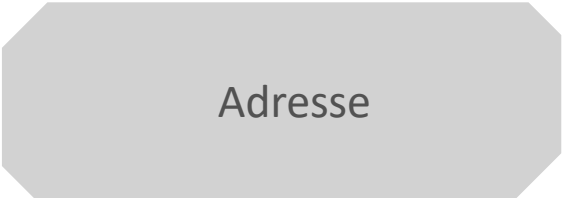
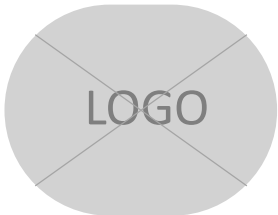


Maquette graphique (ou *mock-up*)



Maquette HTML (ou intégration)





TITLE OF PARAGRAPH

- [Text line]
- [Text line]
- [Text line]
- [Text line]



Qu'est-ce qu'un Mockup ?

Un **mockup** est une image d'interface qui a été transformée en page HTML dynamique et navigable (opération réalisée via des logiciels de conception d'interfaces). Ce nouveau format autorise l'insertion de liens vers des pages notamment. Il permet aussi de rendre un formulaire fonctionnel afin d'effectuer des simulations. Grâce à l'intégration des exigences techniques, les messages de confirmation ou d'erreur apparaissent. Autant d'actions, qui, même si elles restent sommaires, sont utiles au client pour se projeter davantage.

Search

[Create Account](#) or [Sign-In](#)

[Home](#)

| [Videos](#)

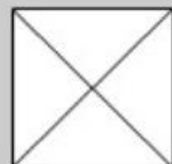
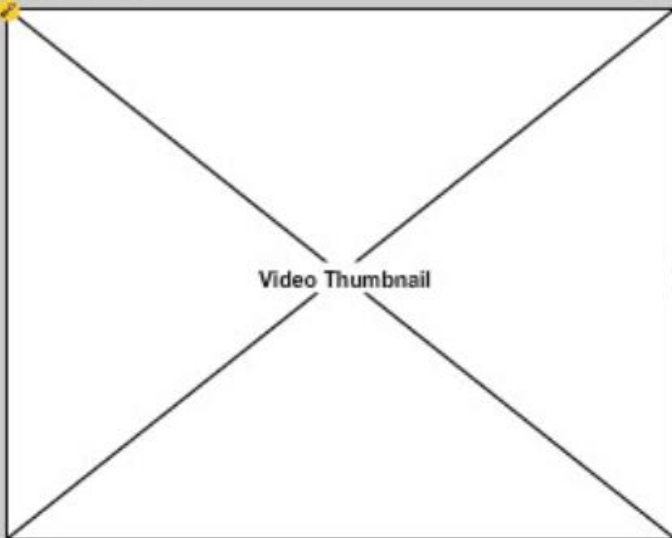
| [Channels](#)

[Subscriptions](#)

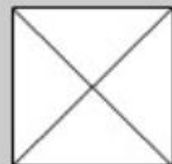
[History](#)

[Upload](#)

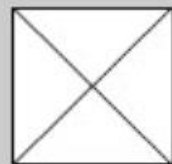
Featured



Placeholder text lines



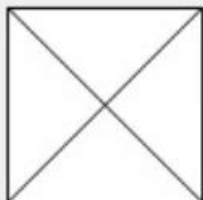
Placeholder text lines



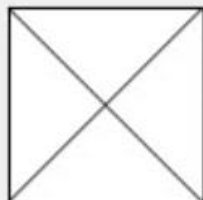
Placeholder text lines

Square Pop-Up
251x264

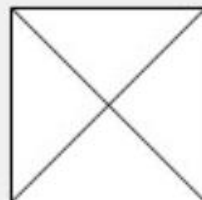
More Videos



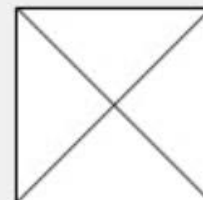
Placeholder text lines



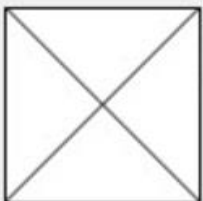
Placeholder text lines



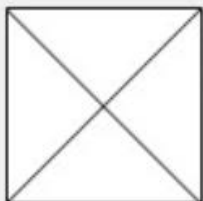
Placeholder text lines



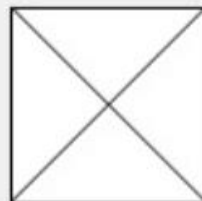
Placeholder text lines



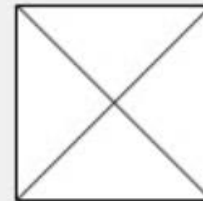
Placeholder text lines



Placeholder text lines



Placeholder text lines



Placeholder text lines

- Qu'est-ce qu'un prototype ?

C'est une version de simulation ou d'exemple d'un produit digital final qui va être utiliser pour les tests avant le lancement.

Le but d'un prototype de tester des produits ou bien des idées de produits avant de consacrer beaucoup de temps et d'argent dans le produit final. Le prototypage est sensuel pour résoudre les problèmes avant le lancement Pour résumer un prototype c'est :

Une simulation du futur produit digital Le prototype est interactif

Il peut être réaliser de différentes façons Il peut être exécuter à différents moments