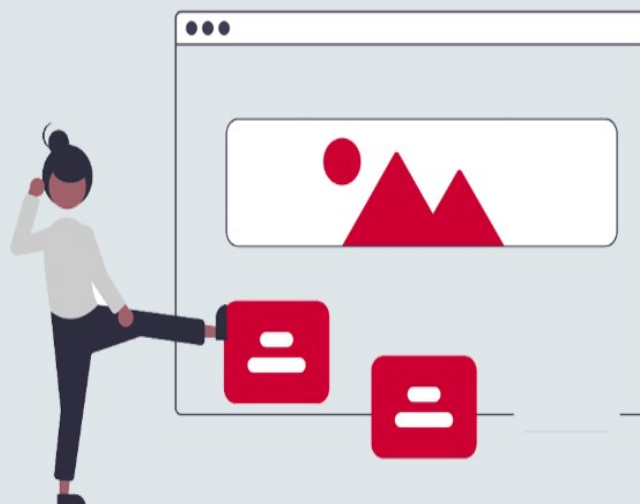


MAQUETTER UNE APPLICATION



Réalisé par :

Mounia AISSAOUI

AMINA JABIRY

Moustapha MAHAMAT

++ Day 01 : ++

1. Organisation du groupe (Trello, github)

Tout d'abord on a choisi Mounia AISSAOUI la principale pilote de l'équipe pour la gestion du projet.

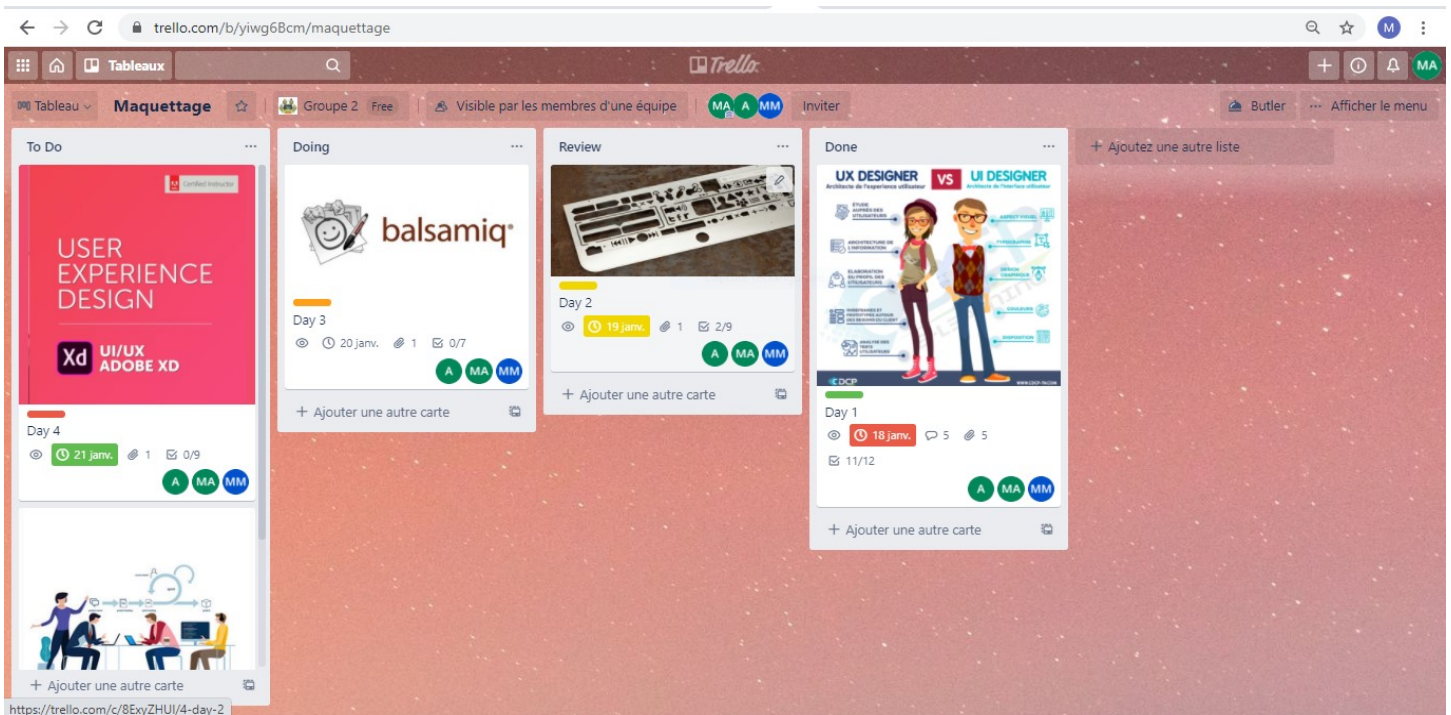
Le nom du groupe : DEVELOPMENT TEAM

Logo :



Le travail sur le projet a été planifié comme suit :

- Le travail passe par 4 étapes :
 - * To do : le travail à faire ;
 - * Doing : le travail qui est en cours de réalisation ;
 - * Review : pour réviser et vérifier ce qu'on a fait ;
 - * Done : le travail est terminé.



- Division de tâches par jour sous forme des étiquettes ;
- Chaque étiquette désigne un jour et contient les membres participés et la date limite pour finaliser le travail ;
- Chaque jour contient des taches listées sous forme de checklist ;
- L'échange des idées est fait dans les commentaires.

☒ Documentation sur les aspects

100%

☒ Définition : UX / UI design et Design Thinking;

☒ Rôle du UX designer vs UI designer vs Product designer;

☒ Objectifs de UI et UX designer;

☒ Le processus de UX designer et comment comprendre le client;

☒ Les compétences d'un UI/UX designer;

☒ La théorie des couleurs (Colour palettes);

☒ La typographie;

☒ Responsive Design: 8-points Grid-system; Vertical Rhythm; Modular Grid; Vertical Scale;

☒ Calcul de votre grille et de vos guides à l'aide d'outils en ligne;

☒ Planification de votre grille pour la vue du bureau;

☒ Livrables

50%

☒ Canva-Trello-logique et bien organisé avec le logo du groupe;

Amina-JABIRY il y a 6 heures

moustapha mahamat il y a 6 heures

Mounia AISSAOUI il y a 7 heures

Qst 9 : Lors de la conception d'une maquette de site Internet, l'utilisation d'une grille de mise en page permet d'obtenir un résultat plus structuré et plus harmonieux. Si le contenu est placé en fonction de cette grille, la page est plus lisible et plus agréable à parcourir. Quatre paramètres sont à renseigner : la largeur de la page, le nombre de colonnes, la largeur des marges externes et enfin la largeur des gouttières (à savoir les marges internes)
Exemple de grille : [grille_grid.jpg](#)

Amina-JABIRY il y a 8 heures

Pour GITHUB on a crée une repository sous le nom « Maquettage-site-vitrine » et le pilote d'équipe a invité les autres membres à collaborer.

main
1 branch
0 tags

Mounia-1 Initial commit

9e2c097
 6 hours ago
 1 commit

README.md

Initial commit

6 hours ago

README.md

Maquettage-site-vitrine

PUBLIC REPOSITORY

This repository is public and visible to anyone.

[Manage](#)

DIRECT ACCESS

2 have access to this repository. 2 collaborators.

Manage access

☐ Select all

Type

☐
JABIRYAMINA

 Collaborator

☐
Moustapha122

 Collaborator

2. Documentation sur les aspects :

• Définition : UX / UI design et Design Thinking :

UX Design se définit comme l'ensemble des moyens mis en œuvre pour concevoir une interface qui répond pleinement aux besoins en utilisabilité de chaque utilisateur. L'objectif étant de fournir la meilleure expérience utilisateur possible.

UI Design : UI, l'interface utilisateur, rentre dans le registre de la technologie de l'information et plus spécifiquement dans la conception d'interface homme-machine (IHM) le terme **UI** fait référence à l'interface par le biais de laquelle l'utilisateur interagit : être un site web, une application mobile ou un logiciel.

Le travail de l'UI designer est important pour toute entreprise ou organisation souhaitant marquer sa présence sur le web.

Le Design Thinking est tout simplement le terme utilisé pour désigner l'ensemble des méthodes et des outils qui aident, face à un problème ou un projet d'innovation, à appliquer la même démarche que celle qu'aurait un designer. C'est une approche de l'innovation et de son management qui se veut une synthèse entre la pensée analytique et la pensée intuitive. Il s'appuie beaucoup sur un processus de co-créativité impliquant des retours de l'utilisateur final. Ces méthodes ont été élaborées dans les années 80 par Rolf Faste sur la base des travaux de Robert McKim.

Les étapes d'une démarche de design thinking sont :

1. Identifier une problématique et comprendre son environnement ;
2. Trouver le concept, l'idée qui permettra de la résoudre ;
3. Concevoir la forme qui incarnera ce concept.

• Rôle du UX designer vs UI designer vs Product designer :

L'UX Designer a pour tâche de concevoir une interface qui anticipe les attentes des utilisateurs tout en répondant à leurs besoins. Il détient en cela un **rôle stratégique dans la conception d'interface**. Un UX designer doit être rigoureux et placer l'expérience utilisateur au centre de ses analyses et propositions.

L'UI son but étant d'améliorer l'interaction d'un utilisateur avec l'interface. L'UI designer est donc la personne en charge de réaliser une interface agréable et utile pour les utilisateurs. Selon les règles et méthodes dédiées à l'ergonomie des interfaces, il conçoit et positionne les différents éléments graphiques et textuels d'une interface web par exemple. Ses objectifs étant de faciliter la navigation des internautes en leur proposant des éléments ergonomiques intuitifs, utiles et pratiques.

Product designer a vocation à résoudre les problèmes inhérents à la conception d'un produit dont il supervise toute la durée de vie. Il le conçoit à la lumière des objectifs commerciaux et des contraintes budgétaires de l'entreprise. Il doit donc intégrer dans son travail de création, différents paramètres tels que l'expérience utilisateur, la conception technique, le marketing... Il met en place un plan qu'il s'efforce de respecter de façon intelligente : il définit le problème à traiter, il cherche des axes d'innovation fonctionnelles ou esthétiques, il crée différents prototypes expérimentaux, effectue des tests auprès d'un échantillon représentatif d'utilisateurs et affine le produit en fonction des différentes impressions qu'il peut recueillir.

RÔLES ET MISSIONS DU PRODUCT DESIGNER :

Le Product Designer présente un profil polyvalent, qui lui permet d'être spécialiste dans plusieurs disciplines :

- **UX design** : l'expérience utilisateur détermine une grande partie de son travail de conception. Il s'efforce de présenter un produit ergonomique qui satisfait les attentes des consommateurs. Son but est d'en faire des clients fidèles de l'entreprise ;
- **Design d'interaction**: il anticipe la manière dont le produit sera appréhendé au quotidien par l'utilisateur ;
- **User interface (UI) design** : il veille à ce que la dimension esthétique du produit soit attachante pour l'utilisateur ;
- **Architecture d'information (IA)** : le Product Designer s'assure que l'organisation du produit est optimale tant qu'au niveau de la structuration qu'au niveau du contenu ;

• Objectif de UI et UX designer :

Est de Comprendre les besoins et les attentes des utilisateurs et les concilier aux objectifs financiers de son client. Créer de la confiance et simplifier l'usage à travers la facilité et l'intuitivité de la navigation. Conjuguer l'ergonomie et la désirabilité d'une plateforme digitale.

• Le processus de UX designer et comment comprendre le client :

Le processus de l'UX Design permet ainsi de créer un cadre de travail pour un projet grâce à des étapes définies. Bien entendu, celui-ci peut être adapté pour répondre efficacement à la demande du commanditaire et de ses contraintes tel que le planning ou encore le budget.

Les 5 étapes clés du processus accordé au numérique :

- La stratégie : définition des objectifs du commanditaire (business), du produit (utilité), des besoins des utilisateurs.
- Le périmètre : définition des exigences fonctionnelles (fonctionnalités du produit) et de contenu (contexte du commanditaire, information(s) qui créent la valeur ajoutée) pour adapter le produit.
- La structure : organisation de l'architecture de l'information et conception de l'interaction pour permettre aux utilisateurs d'atteindre l'objectif.
- Le squelette : réalisation de l'interface prototype (zonings, wireframes) pour présenter la mise en page du contenu et la disposition des éléments.
- La surface : conception visuelle de l'interface utilisateur (maquette graphique).

• Les compétences d'un UI/UX designer :

L'UI designer doit être créatif et innovant. On lui demandera aussi d'avoir des connaissances en programmation, sociologie et psychologie. Il doit aussi avoir des compétences techniques en prototypage d'interfaces, des connaissances en Wireframe (structure du site) et en maquettage web.

L'UX designer doit être :

- Capable d'inventer au quotidien de nouvelles solutions créatives pour améliorer l'expérience utilisateur. Chaque projet est différent et les stratégies aussi selon des clients et des produits.

- Avoir des compétences doubles : technique et scientifique. Soit connaître les dessous d'une application ou d'un site, savoir communiquer avec une équipe de développeurs, être à jour dans sa veille technologique. Puis des connaissances ergonomiques.
- Être curieux de l'évolution numériques (veille digitale).

• La théorie des couleurs (Couleurs palettes) :

Une des grandes préoccupations du graphiste est le choix des couleurs à utiliser pour habiller la maquette du site. Il doit constituer une palette couleur. Il ne suffit pas seulement de choisir une couleur dominante, il faut aussi trouver les autres teintes qui pourront y être associées. En tenant compte des règles de colorimétrie, le web designer doit trouver les couleurs qui vont bien ensemble, les couleurs qui se marient bien, en rapport avec la thématique de son site web.

Comme chaque couleur a sa propre importance, il peut s'avérer difficile de choisir les couleurs de son futur site. En effet, les couleurs doivent ajouter une force et une qualité supplémentaires à votre site Web et doivent contribuer à son image de marque.

La théorie des couleurs aide à assembler les couleurs dans nos travaux. Ci-dessous, quelques termes à connaître :

La roue chromatique

Une roue de couleurs de base possède les 12 couleurs standard qui suit l'ordre de l'arc-en-ciel. La roue commence sur la couleur rouge. Nous percevons le rouge, le bleu et le jaune comme les couleurs de base et toutes les autres couleurs comme la combinaison de ces trois couleurs.

Les concepteurs créent des schémas de couleurs en combinant différentes couleurs de la roue chromatique.

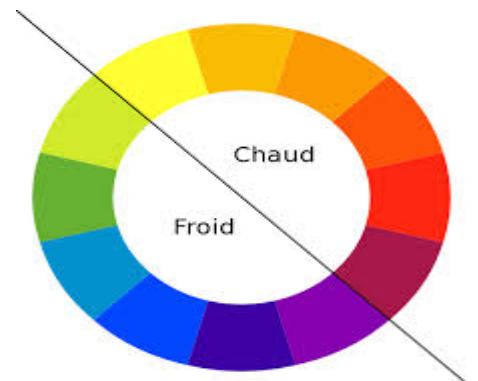


Couleurs chaudes et couleurs froides

Les couleurs sont classées comme couleurs **chaudes** et **froides**.

Les couleurs chaudes ont des quantités plus élevées de rouge et de jaune. Ils sont perçus comme énergiques et peuvent susciter un sentiment de passion dans un design. Les couleurs chaudes rappellent généralement le soleil ou le feu.

Alors que les couleurs froides contiennent plus de vert et de bleu, elles donnent une impression de calme et créent des impressions apaisantes. Les couleurs froides sont en réalité moins agressives et beaucoup plus apaisantes.



Combiner harmonieusement les couleurs

Les concepteurs créent des schémas de couleurs en combinant différentes couleurs de la roue chromatique. Cela fonctionne mieux lorsque vous utilisez l'un des modèles de couleurs suivants.

Monochrome

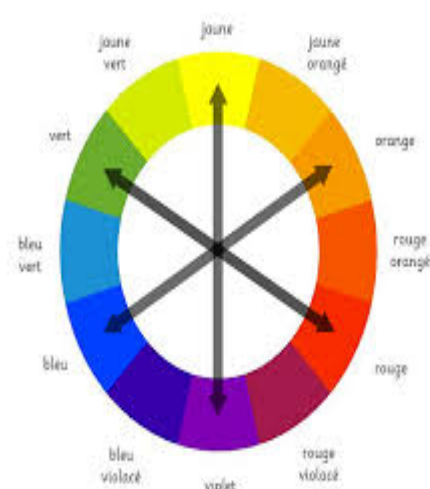
Cette combinaison utilise plusieurs nuances d'une même couleur. Ils sont très cohérents, mais peuvent vite devenir monotone.



Complémentaire

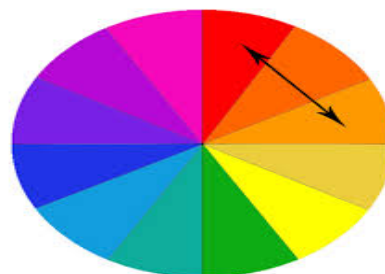
Les schémas complémentaires sont composés de deux couleurs opposées sur la roue chromatique. Ce schéma étant intrinsèquement très contrasté, il a un impact notable sur les personnes.

Astuce : l'utilisation d'un schéma complémentaire pour vos appels à l'action est très bénéfique. Par exemple, si l'arrière-plan de votre page Web est gris, vous pouvez utiliser la couleur la plus foncée, orange ou verte, pour un bouton.



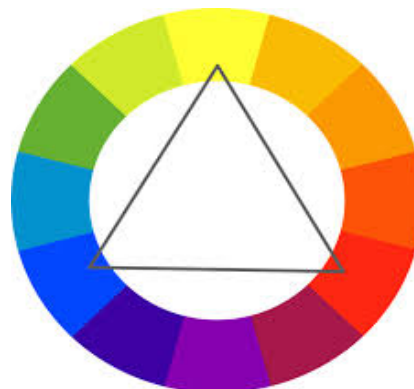
Analogue

Des schémas analogues utilisent trois couleurs côte à côte sur la roue chromatique. Grâce à leurs similitudes tonales, ils créent des designs très cohésifs, calmes et confortables.



Triadique

Le schéma triadique utilise des couleurs équidistantes autour de la roue chromatique. Il crée un aspect dynamique, visuellement contrasté et équilibré pour le design. Pour créer un schéma triadique, dessinez un triangle équilatéral sur la roue chromatique et sélectionnez les trois couleurs aux points du triangle.



Les outils pour combiner des couleurs

Vous manquez d'inspiration... Voici une liste de sites à connaître qui vous permet de récupérer les codes couleurs (pour certains à partir d'une image) :

- [Tineye](#)
- [Colorhunter](#)
- [Colormind](#)
- [Color Adobe](#)
- [Material Colors](#)
- [Contrast \(demo\)](#)
- [Flat UI colors](#)
- [Paletton](#)
- [Colourlover](#)
- [Colourco](#)

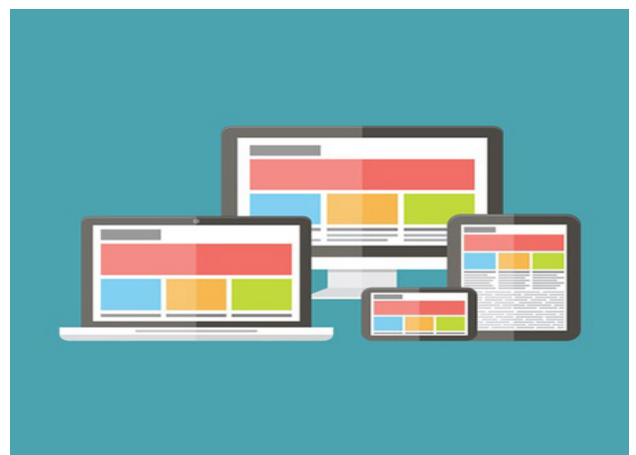
• La typographie :

À l'origine, la **typographie** était l'art d'assembler des caractères (lettres, signes,...), en général en plomb ou en bois. Aujourd'hui, ce terme désigne la manière de se servir des caractères : choix d'une police (c'est-à-dire un style d'écriture), de sa taille (appelée « corps »), respect des règles d'assemblage de ces éléments (par exemple quand mettre une majuscule, comment placer la ponctuation, etc...).

• Responsive Design:

Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d'interface digitale qui fait en sorte que l'affichage d'une quelconque page d'un site s'adapte de façon automatique à la taille de l'écran du terminal qui le lit. Il est différent de l'Adaptative Design bien que les deux concepts aient pour but d'améliorer l'ergonomie mobile du site web.

Le Responsive Design adapte la mise en page d'un site en fonction de la résolution d'écran

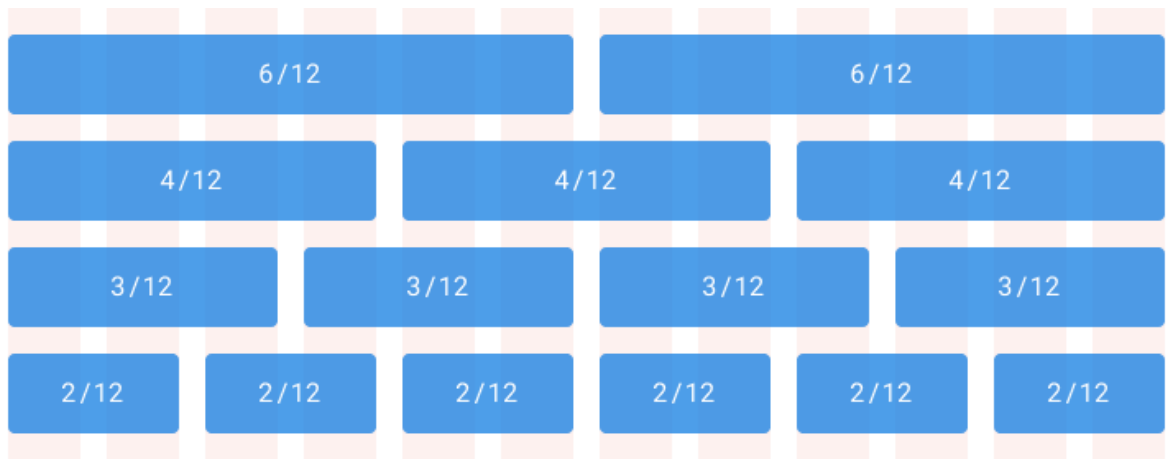


• 8-points Grid system :

La grille en 8 points est un système puissant pour créer des interfaces utilisateur (UI) cohérentes et visuellement attrayantes.

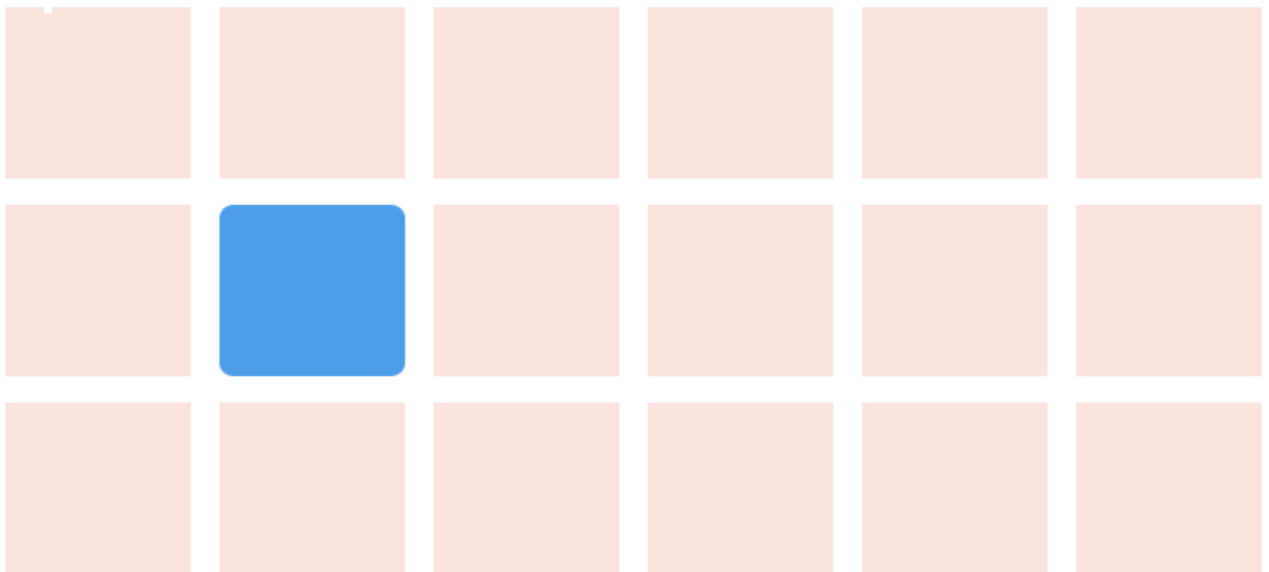
• Vertical Rhythm :

Une grille de colonnes vous aide à organiser le contenu en colonnes verticales régulièrement espacées. L'espace entre les colonnes est appelé la taille de la gouttière. L'application de vos règles de système spatial aux gouttières vous aidera à créer un rythme cohérent dans vos conceptions. Un exemple courant est la grille à 12 colonnes car elle vous permet de diviser la zone donnée en demi, tiers, quarts, sixièmes.



• Modular Grid :

Une grille modulaire prend en compte les colonnes et les lignes pour organiser le contenu dans une structure matricielle. Les grilles modulaires sont idéales pour une mise en page au format strict comme un livre, mais peuvent se décomposer pour une mise en page Web réactive de taille relative. Gardez à l'esprit que cela ne doit pas nécessairement englober la mise en page entière. Les grilles modulaires sont un outil d'organisation. Vous décidez où il commence et s'arrête.



• Vertical Scale :

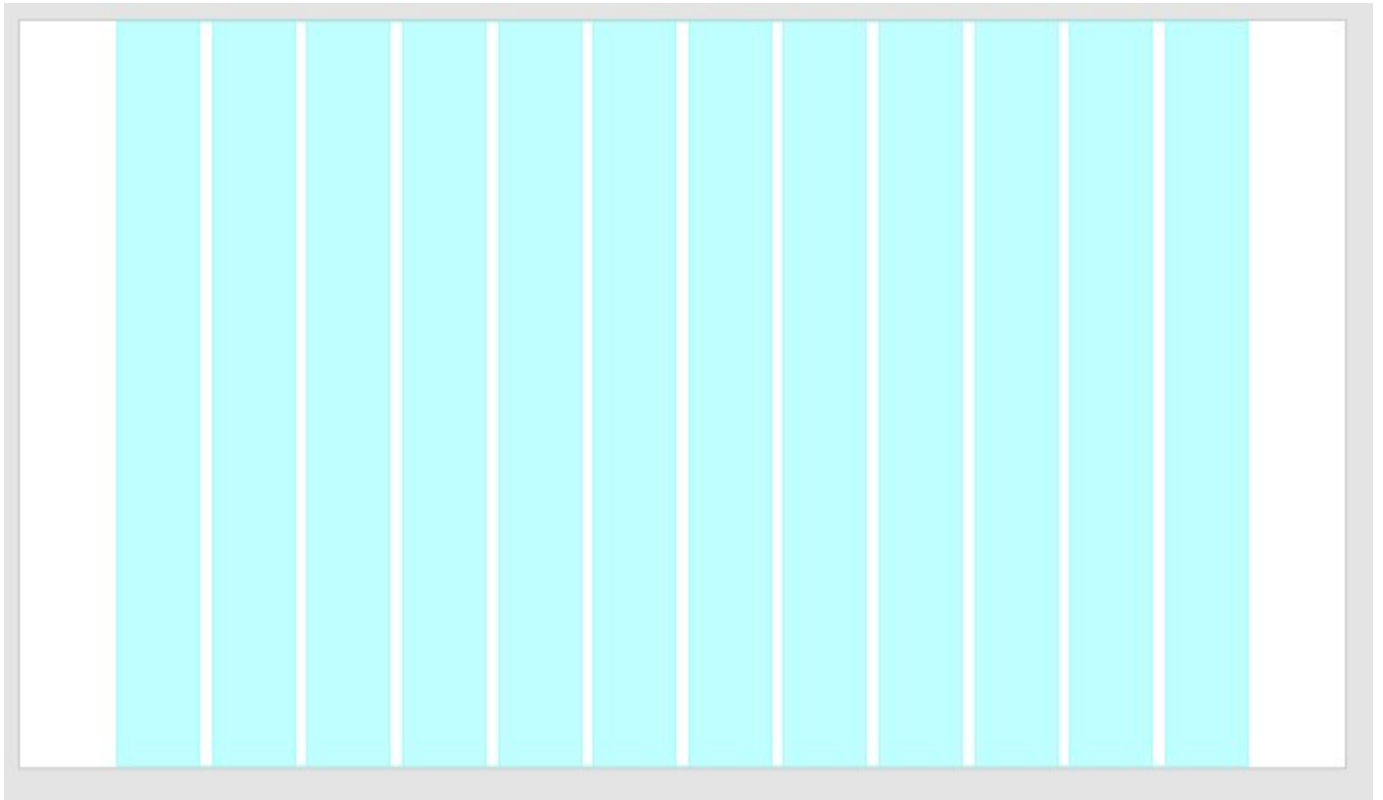
Est la possibilité de déplacer une seule instance vers une machine plus puissante. ... La mise à l'échelle verticale est beaucoup plus limitée que la mise à l'échelle horizontale car il y a une limite à la taille d'une seule machine. Le passage à des instances plus puissantes peut également être coûteux par rapport à l'ajout de nombreuses instances bon marché

• Calcul de votre grille et de vos guides à l'aide d'outils en ligne :

Lors de la conception d'une maquette de site Internet, l'utilisation d'une grille de mise en page permet d'obtenir un résultat plus structuré et plus harmonieux. Si le contenu est placé en fonction de cette grille, la page est plus lisible et plus agréable à parcourir. Quatre paramètres sont à renseigner : la largeur de la page, le nombre de colonnes, la largeur des marges externes et enfin la largeur des gouttières (à savoir les marges internes).

- **Planification de votre grille pour la vue du bureau :**

Exemple de grille



++ Day 02 : ++

- **Le maquetage en quelques mots...**

Le maquetage 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.

Un mockup, c'est une maquette Photoshop qui permet de représenter l'idée que l'on se fait d'un objet une fois réalisé, comme une sorte de prototype virtuel. Il montre de manière fictive ce que peut donner le résultat final. Par exemple, je crée les fichiers de cartes de visite pour un client.

Le principal avantage des mock-up, c'est que vous n'avez pas besoin de prendre le temps de photographier votre objet en prise de vue réelle : il vous suffit d'insérer le projet de votre graphisme sur une mise en situation existante !

18 outils gratuits pour faire des maquettes d'interfaces graphiques

1. **Balsamiq mockups** Fonctionne sous Mac, Windows et Linux. Gratuit dans sa version web et payante dans sa version client. Associez lui [Napkee](#) (outil payant) et vous pourrez générer des fichiers HTML/CSS/JS et Flex 3 en quelques clics
2. **Cacoo** Gratuit, uniquement sur le web (Mac, Linux et Windows)

3. **Cogtool (maj 2019 : n'existe plus)** Gratuit, sous licence GPL, et les binaires sont dispo pour Mac et Windows. Celui-ci a une petite particularité qui lui permet de calculer la durée que mettra un utilisateur de votre application pour effectuer telle ou telle action.
4. **Creately** Entièrement en ligne. La version gratuite vous permet d'associer 2 personnes de plus à votre unique projet et de le sauvegarder dans l'espace de 3 Mb qui vous est réservé. Des abonnements payants avec plus d'espace de stockage et la possibilité de créer plus de projets sont également dispo.
5. **Denim (maj 2019 : n'existe plus)** se rapproche plus du crayon et du papier que du soft de maquette mais c'est à essayer. Il est en java et fonctionne sous Mac, Windows, et Unix (Linux, Solaris...etc)
6. **Fluidia (maj 2019 : n'existe plus)** Outil en ligne sous licence GPL.
7. **Himalia Guilder (maj 2019 : n'existe plus)** Permet d'aller des Uses Cases aux maquettes finales. Fonctionne uniquement sous Windows.
8. **Hot Gloo** Gratuit pour 1 projet (et payant si vous en voulez plus). C'est un outil en ligne.
9. **Interface Builder** Visual studio windows forms designer et autre... On trouve Interface Builder dans le pack XCode sur mac qui permet de développer des applications pour OSX. C'est toujours bon à prendre et c'est gratos. Pour Windows Forms Designer, ce n'est pas gratuit car inclut dans Visual Studio mais si vous l'avez sous la main, vous savez maintenant que ça existe. Vous pouvez aussi créer des interfaces à partir des différents outils de développement dont vous disposez en utilisant l'IDE graphique.
10. **Iphone mockup** Cet outil en ligne est destiné uniquement à la réalisation de maquettes pour iPhone.
11. **Iplotz** Outil en ligne gratuit pour 1 seul projet. Sa petite touche personnelle est de rendre les maquettes cliquables !
12. **Lumzy (maj 2019 : n'existe plus)** Outil en ligne très sympa. Il est possible de placer des actions sur certains boutons ou autre... C'est gratuit et je crois encore en beta.
13. **Mockflow** Celui là est assez terrible. Il est dispo online ou via une application Air et permet de designer (avec des templates) des applications Facebook, iPhone, iPad, mobile, web, Android ou même des extensions pour Chrome. Il est dingue j'veus dis et en plus il est gratuit !
14. **Mockingbird** Outil en ligne complètement gratuit. Une des références d'après ce que j'ai pu lire à gauche et à droite. A tester donc.
15. **Pencil** Il fonctionne soit sous forme d'extension Firefox, soit en solo sous Linux et Windows.
16. **Prototype composer** Complètement gratuit mais fonctionne uniquement sous Windows.
17. **Simulify** Gratuit en version online pour 1 seul projet et payant (89 \$) en version client.

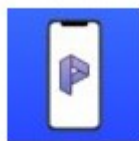
Les 4 meilleurs outils Mockups



Mockup World

Gratuit

Une banque de mockups gratuits pour les graphistes et webdesigners



Previewed

Gratuit

Un outil de création de mockups d'applications mobiles et web



Device Shots

Gratuit

Un outil pour créer des mockups de sites ou d'applications mobiles



Screenshot Rocks

Gratuit

Un outil gratuit pour créer des mockups de navigateur et de mobile

- **Brainstorming sur les sites web vitrine**

Dans une entreprise, le brainstorming est une technique qui consiste à réunir un groupe de collaborateurs afin qu'ils produisent collectivement un maximum d'idées nouvelles sur un thème donné.

La réussite d'une séance de brainstorming repose sur plusieurs piliers fondamentaux : un petit groupe motivé, la création d'un état d'esprit créatif, le respect de la règle du jugement différé, la proposition d'idées, leur confrontation à la réalité puis le suivi des idées émises.

- **Le design copié d'un site web existant sur le net**

Choix libre.

- **Documentation sur la charte graphique d'un site web**

Voir Document PDF.