



AOUT 2022

Wireframes Maquettes

SOMMAIRE

Le zoning

Éléments principaux du zoning

Le wireframes

À quoi servent les wireframes

Éléments principaux des wireframes

Guide pour réaliser les wireframes

L'UX Design / Métier

Définition

Rôles de l'UX Designer

Prototyping / Maquettage

Éléments principaux du zoning

Présentation de maquettes

L'Utilisabilité

Critères de l'utilisabilité

Principes du design

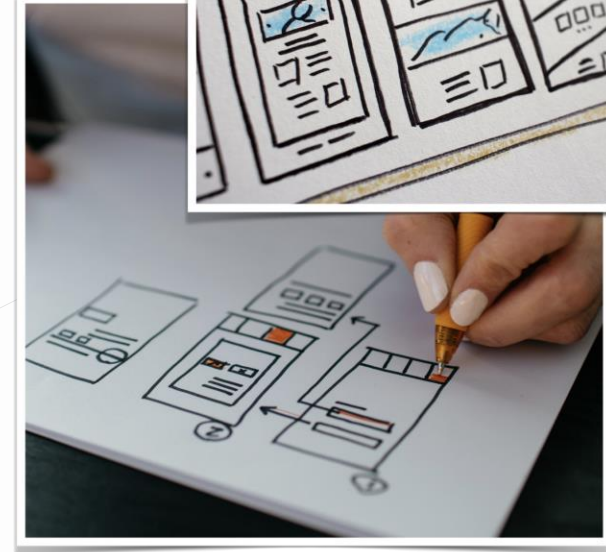
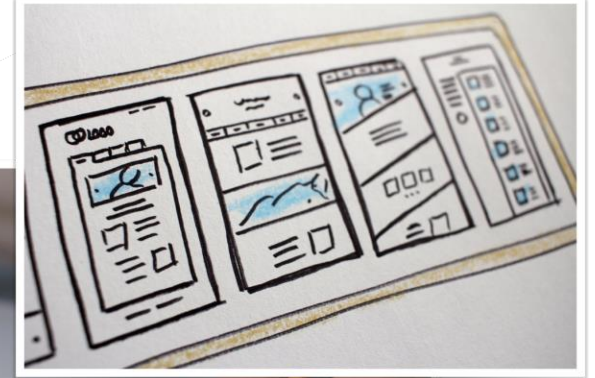
Résumé étapes de conception UX/UI

ZONING

Avant la création de wireframes

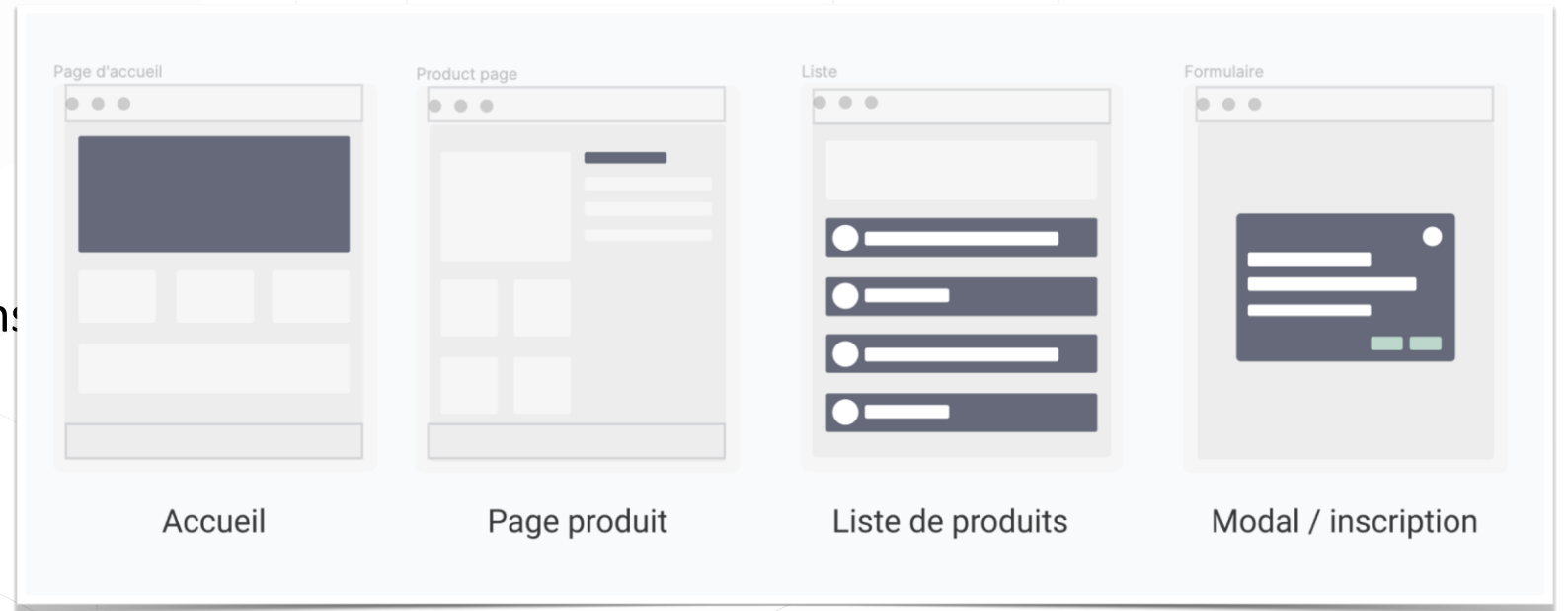
- Définir les grandes zones de l'interface
- Positionner les différentes zones fonctionnelles (les blocs)
- Organisation schématisée suivant la conception de l'arborescence (site map)
- Aucun design n'est appliqué

Pour réaliser le zoning il est important de réunir l'ensemble des éléments préalablement définis comme le sitemap, le brief, les fonctionnalités demandées et le parcours de l'utilisateur (les interactions que votre "persona" réalisera pour atteindre ses objectifs sur le site).



ZONING

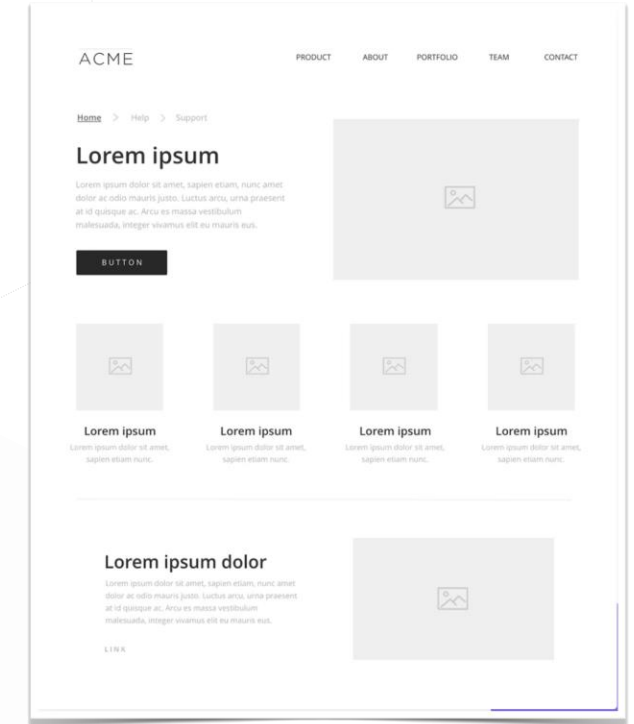
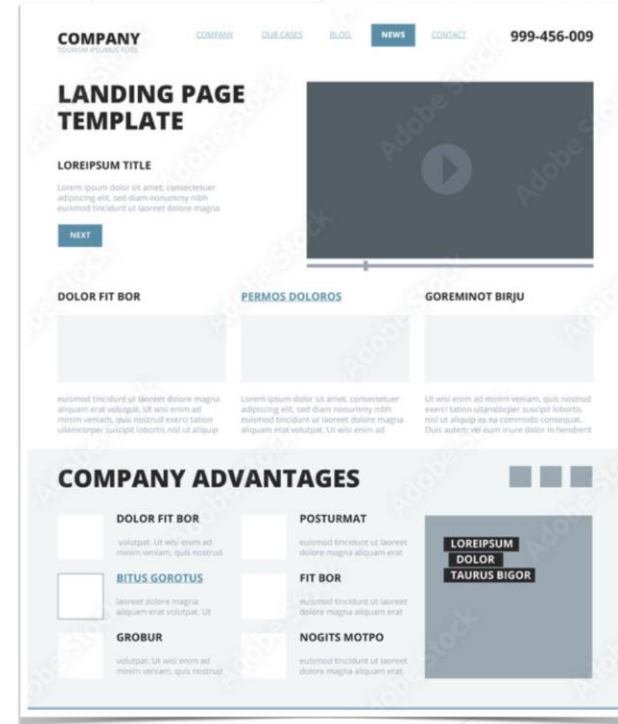
- Le logo,
- [LSEP] Le menu de navigation,
- [LSEP] Les photos et illustrations
- [LSEP] Le texte,
- [LSEP] Les sidebar et footer



Qu'est-ce qu'un wireframe ?

Un wireframe est une représentation bidimensionnelle de l'interface d'un site ou une application qui se concentre spécifiquement sur l'allocation d'espace et la hiérarchisation du contenu, les fonctionnalités disponibles et les interactions attendues. Les wireframes n'incluent généralement aucun style, couleur ou graphique.

Ils utilisent des formes simples pour créer les représentations visuelles des mises en page de chaque section du produit.

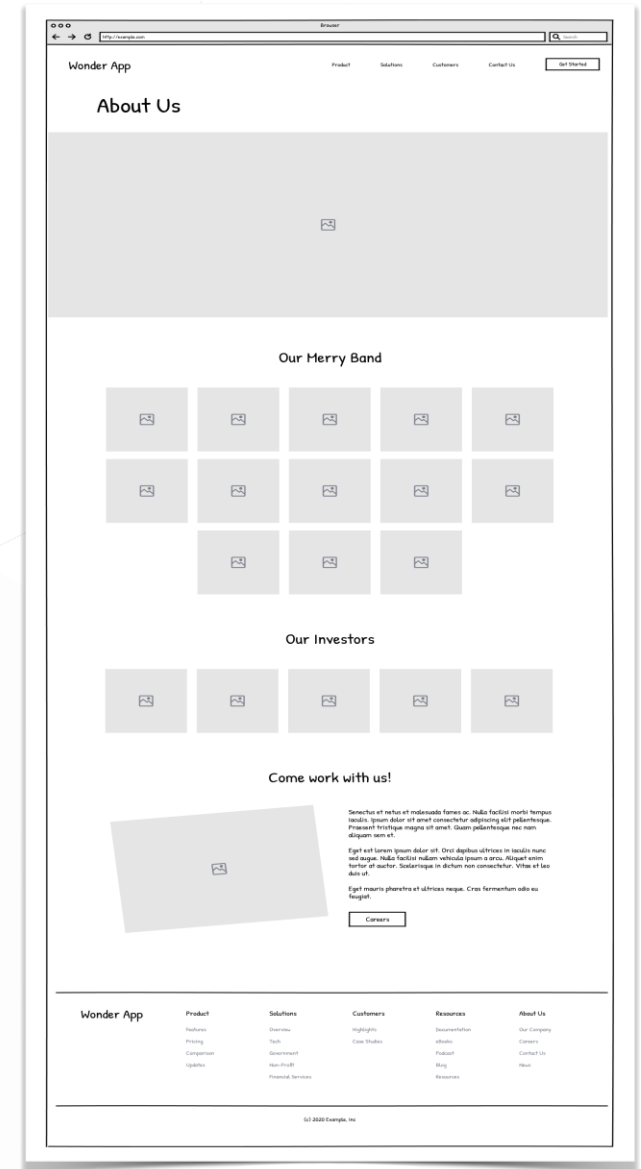


Il existe des milliers des sites ou applications construits de différentes manières, mais tous ne transmettent pas le message correctement et donnent lieu à un logiciel ou à un site web facile à utiliser (**ergonomie**). Définir une bonne structure d'interface est peut-être la partie la plus importante de la conception d'un logiciel (**UX Design**).

On utilise les wireframes pour :

- Relier l'architecture d'information du site à sa conception visuelle en montrant les chemins entre les pages.
- Afficher de manière cohérente les différents types d'informations sur l'interface utilisateur.
- Déterminer les fonctionnalités prévues dans l'architecture du site.
- Prioriser le contenu en déterminant l'espace à allouer à un élément donné et l'emplacement de cet élément.

- Logo
- Bar de recherche
- Fil d'Ariane
- Header, y compris le titre du site. Hiérarchie de titres et sous-titres H1-H2...
- Bar de navigation (NavBar, y compris la navigation globale et la navigation locale)
- Contenu du corps
- Bouton principal CTA (call to action) et boutons secondaires
- Informations de contact
- Footer



Pour réaliser les wireframes

- Indiquez où les meilleurs éléments de la navigation et du contenu de votre site vont apparaître sur la page. Étant donné que le but des illustrations n'est pas de représenter la conception visuelle, il faut rester simple.
- N'utilisez pas de couleurs. Comptez plutôt sur divers tons de gris pour communiquer les différences.
- N'utilisez pas d'images. Les images détournent l'attention de la tâche à accomplir. Pour indiquer où vous avez l'intention de placer une image et sa taille, vous pouvez à la place utiliser une boîte rectangulaire dimensionnée avec un "x" à travers elle.
- Utilisez une seule police générique. La typographie ne devrait pas faire partie de la discussion sur le wireframing. Vous pouvez toujours redimensionner la police pour indiquer la hiérarchie des titres et des contenus.

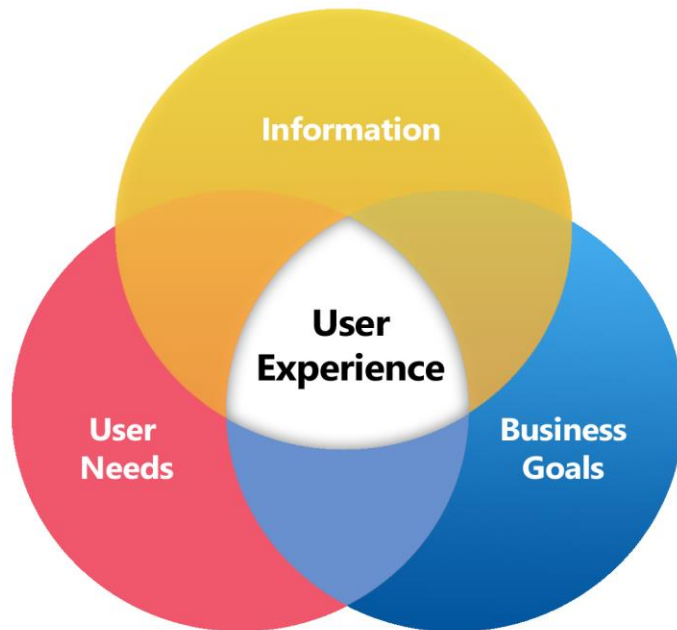


ARIAL

Roboto

Le métier d'UX design

L'UX designer ou l'user expérience designer est le concepteur d'interfaces numériques dont la mission est centrée sur **l'utilisateur**. Le métier correspond à une évolution de celui de webdesigner. Il est donc chargé, en tant que designer, de répondre aux attentes des internautes en termes de navigation sur les plateformes web.



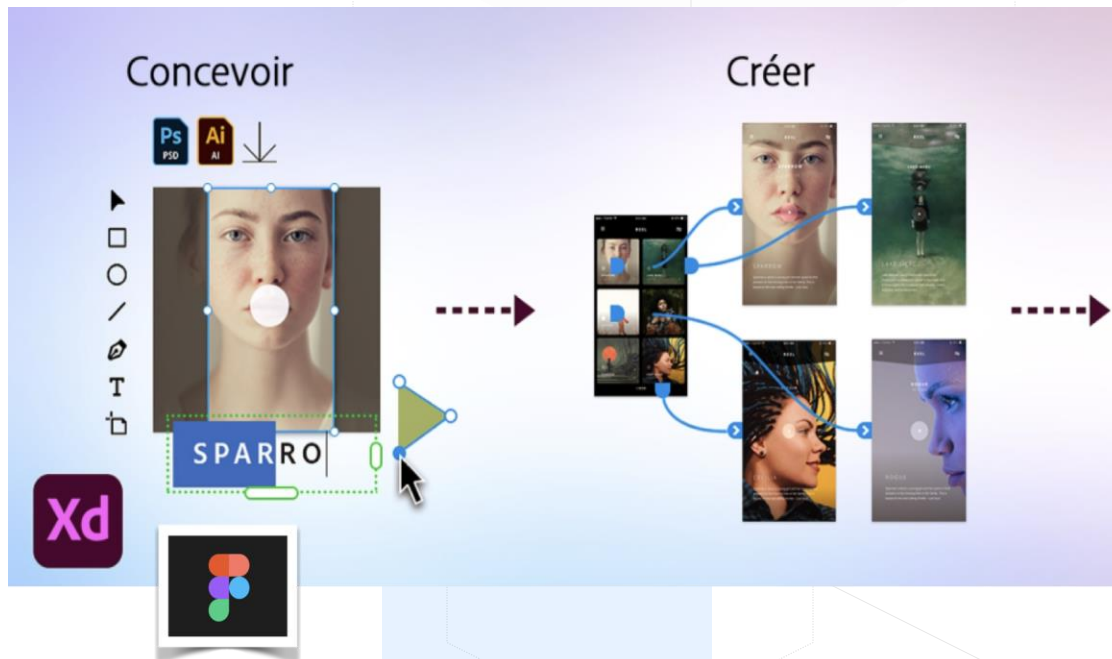
La conception de l'expérience utilisateur est le processus de définition ou d'optimisation du parcours utilisateur d'une plateforme d'un produit, service ou marque, afin de générer fidélité, conversion, confiance, présence sur le web, ventes, souscripteurs, selon les objectifs de la marque.

Rôles de l'UX Designer

- Identifier les principaux enjeux de l'application ou de la plateforme web.
- Réaliser des tests et des études auprès des utilisateurs sur les points à améliorer
- Elaborer le profil des utilisateurs (Personas)
- Analyser et adapter le projet en conformité avec l'image de la marque
- Proposer des mock-ups (ébauches de l'évolution du design)
- Réaliser les wireframes et maquettes destinées aux développeurs
- Tester l'efficacité des améliorations apportées et apporter des modifications

PROTOTYPING / MAQUETTAGE

Les prototypes agissent comme un pont vers le produit réel. Le but d'un prototype est de simuler l'interaction entre l'utilisateur et l'interface et de comprendre comment le produit final fonctionnera.



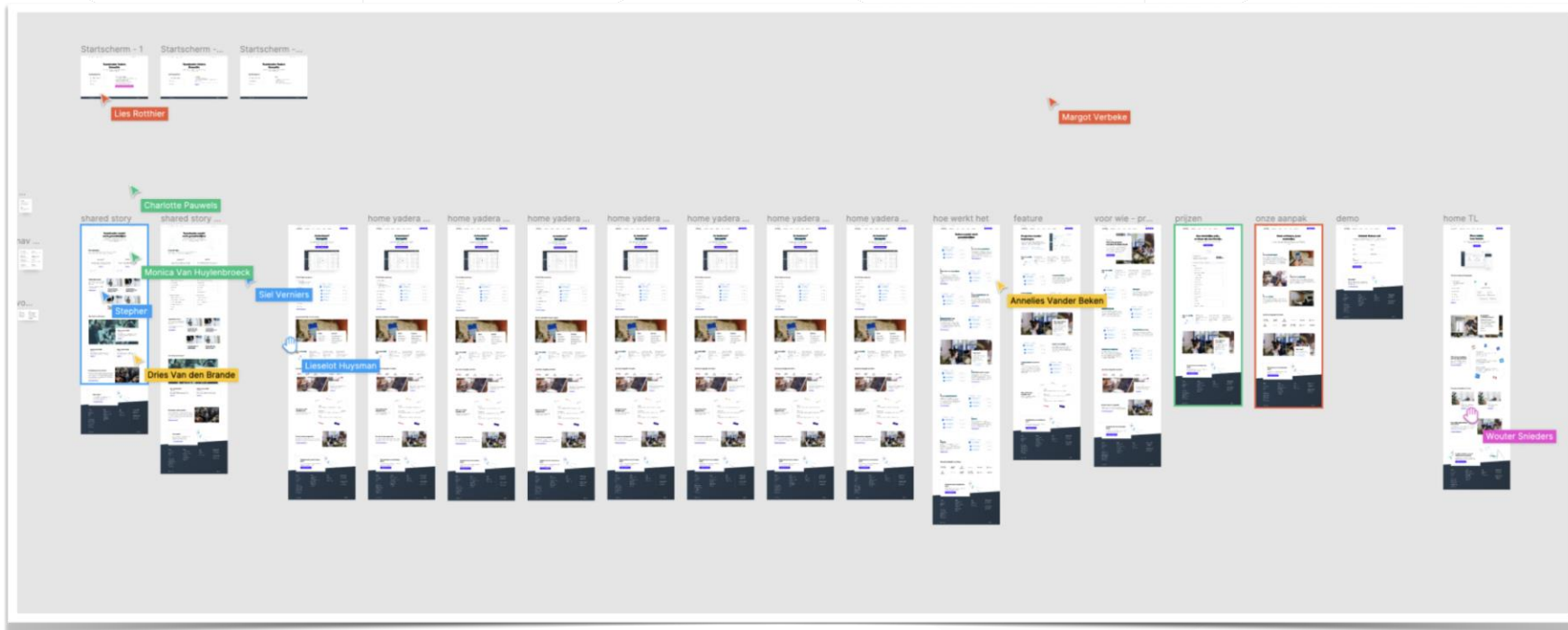
Essentiel pour :

- Proposer des idées.
- Validation de la proposition.
- Recherche de la marque et l'audience cible

PROTOTYPING / MAQUETTAGE

Les maquettes présentées aux clients sont cliquables généralement et répondent aux actions de l'utilisateur, pour imiter l'interaction authentique de l'interface. (**Testing**)

Leur esthétique et contenus sont plus précis que les wireframes dans le spectre de fidélité, car les concepteurs (UI designers) se concentrent sur le raffinement des graphiques, les choix d'images, l'espacement, la disposition exacte et de l'aspect esthétique et visuel de l'interface.

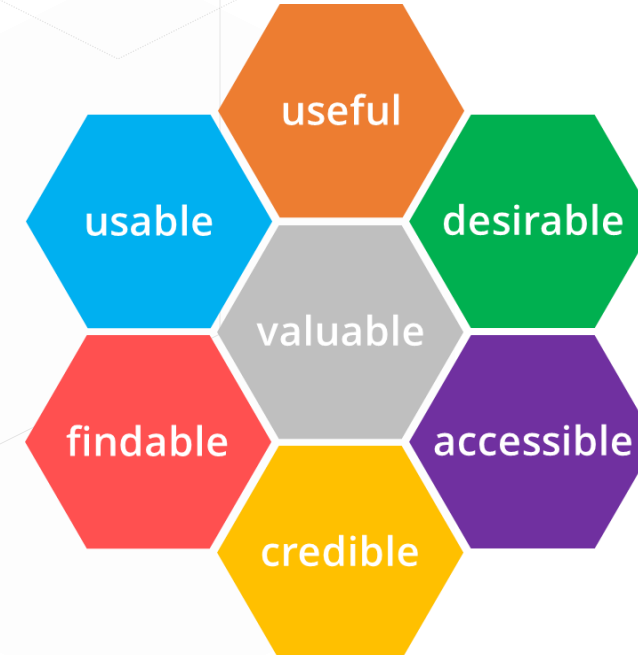
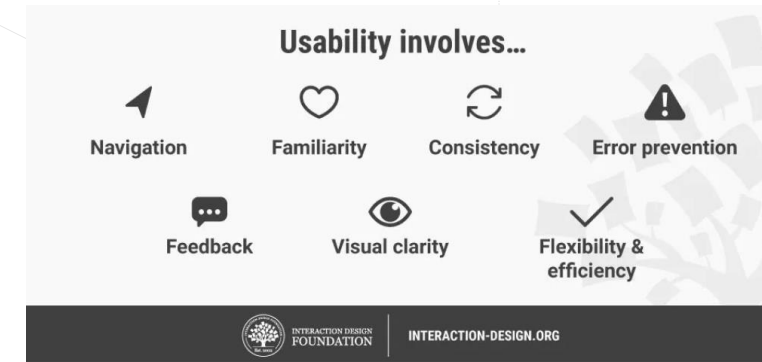


PROTOTYPING / MAQUETTAGE

L'utilisabilité

Un terme important dans la conception est l'utilisabilité et repose sur plusieurs critères :

- L'efficacité, la facilité avec laquelle l'utilisateur atteint son objectif.
- La satisfaction ressentie par l'utilisateur de l'interface.
- La facilité d'apprentissage en découvrant le site.
- La facilité d'appropriation, de mémorisation.
- La fiabilité, le faible taux d'erreurs.



PROTOTYPING / MAQUETTAGE

L'utilisabilité

Principes de design CRAP : (Davis Travis, auteur de l'UX)
Contraste, Répétition, Alignement, Proximité

Contraste

Le contraste dans la conception visuelle aide à diriger les yeux du spectateur vers ce qui est important et l'aide à se concentrer sur ce qu'il faut faire ensuite. Cela permet de faire remarquer votre “call to action” (appel à l'action ou bouton principal) - ou quel que soit le centre d'attention sur votre page.

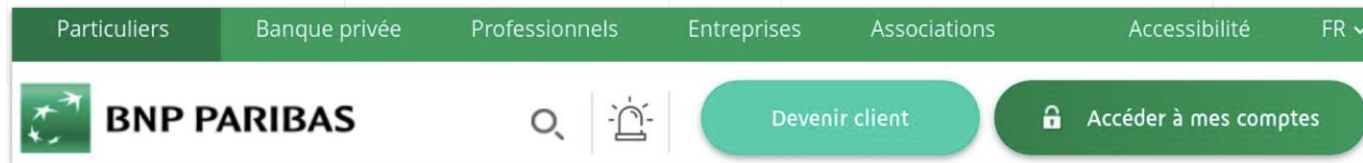
Utilisation de contraste

[Voir Plus](#)[Voir Plus](#)

PROTOTYPING / MAQUETTAGE

L'utilisabilité

Principes de design CRAP : (Davis Travis, auteur de l'UX)
Contraste, Répétition, Alignement, Proximité



Répétition

Ce principe stipule que les produits digitaux sont plus utilisables (et plus facile à découvrir) lorsque des éléments similaires sont présentés de manière consistante. Assurez-vous donc que les utilisateurs peuvent trouver les éléments communs d'une page Web (tels que les titres de page, la navigation sur le site, la navigation dans la page, la recherche, etc.) dans les emplacements standard.

PROTOTYPING / MAQUETTAGE

L'utilisabilité

Principes de design CRAP : (Davis Travis, auteur de l'UX)
Contraste, Répétition, Alignement, Proximité

Alignement

L'alignement signifie simplement s'assurer que tous les éléments de la conception s'alignent horizontalement et verticalement. Ceci peut être mieux réalisé en concevant l'interface avec une grille sous-jacente. (Ex. Grille sur Figma)

The image displays two identical wireframe screenshots of a 'TSA Secure Flight Program Information' form. The form is designed with a clear grid system to ensure alignment. Key elements include:

- Header:** 'Traveler #1 - Adult' and a note: 'Note: Spelling of names must exactly match your government-issued ID'. There is a checkbox for 'Enter frequent flyer information'.
- Form Fields:**
 - Title (dropdown), First Name (text input), Last Name (text input).
 - Gender (dropdown), Date of Birth (DD/MM/YYYY date input).
 - Email address (text input with validation icon), Phone number (text input with validation icon).
 - Password (text input with validation icon), Re-type password (text input with validation icon).
- Footer Section:** 'TSA Secure Flight Program Information' with a link to 'TSA Privacy Notice'.
 - Optional TSA items: Passport Number, Expiry Date (DD/MM/YYYY), Passport Issuing Country (dropdown), Citizenship (dropdown).
 - Address Number (text input with validation icon), Known Traveler Number (text input with validation icon).

The two screenshots are identical, showing the same form layout from slightly different angles or as a duplicate to emphasize the consistent alignment of all elements across the interface.

PROTOTYPING / MAQUETTAGE

L'utilisabilité

Principes de design CRAP : (Davis Travis, auteur de l'UX)
Contraste, Répétition, Alignement, Proximité

Proximité

Le principe de proximité signifie que si vous placez des éléments d'une interface utilisateur à proximité les uns des autres, les gens penseront qu'ils sont liés ou qu'ils appartiennent à la même catégorie.

La façon dont vous organisez les informations sur la page aide les gens à construire un modèle conceptuel de la structure de l'interface ou à mieux visualiser la taxonomie du site.

Appliances
Audio, TV & Home Theatre
Blu-ray
Camera & Photo
Computers & Office
DVD
Electronics
Garden & Outdoors
Home & Garden
Houseware & Furnishings
iPod, MP3 & Accessories
Kitchen & Dining
Lighting
MP3 Downloads
Music
Music, DVD & Games
Office Products & Supplies
PC & Video Games
PCs & Laptops
Peripherals & Accessories
Sat Nav, Phones & PDA
Software

Music, DVD & Games

Music
MP3 Downloads
DVD
Blu-ray
PC & Video Games

Electronics

Camera & Photo
Audio, TV & Home Theatre
iPod, MP3 & Accessories
Sat Nav, Phones & PDA

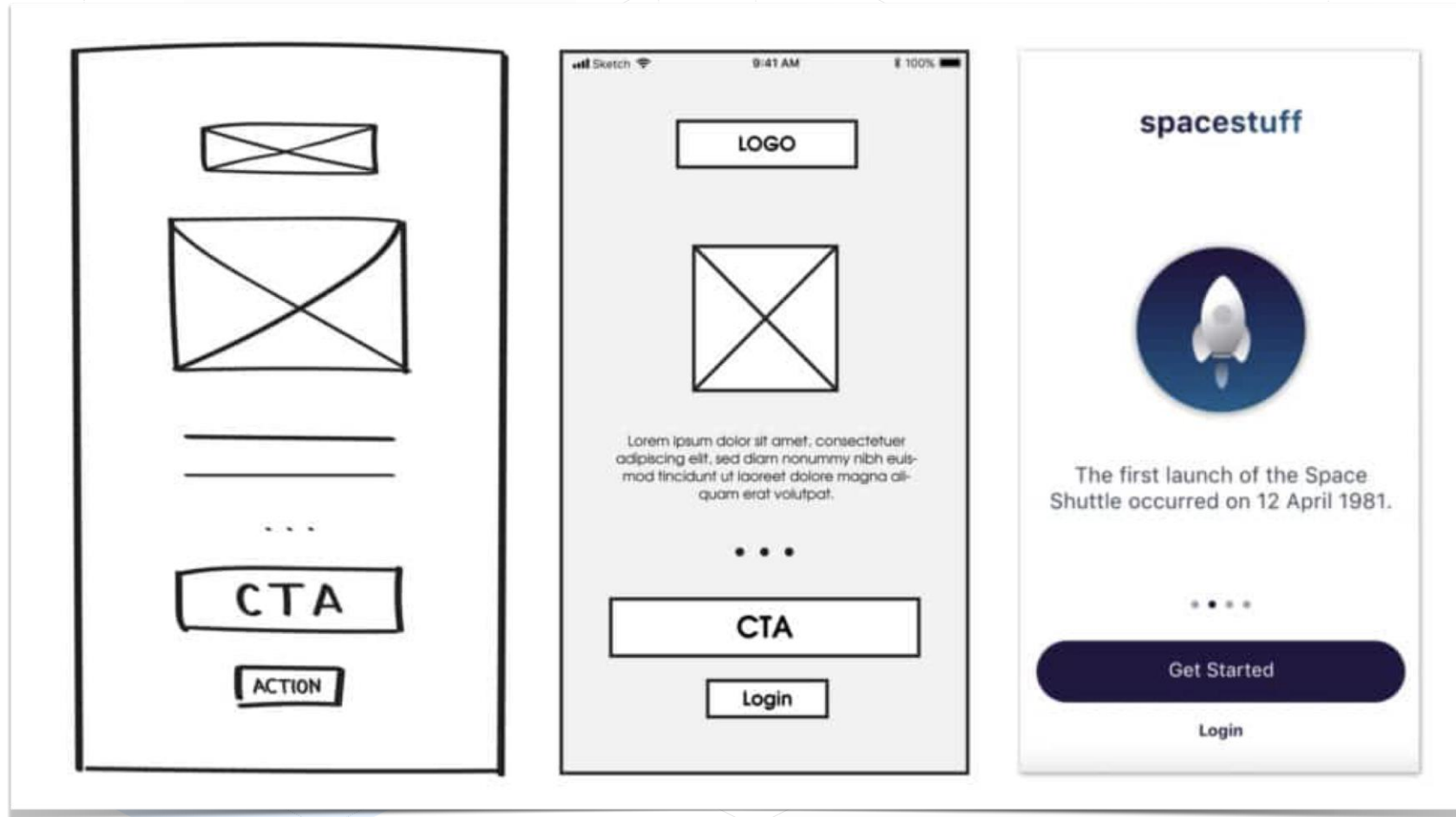
Computers & Office

PCs & Laptops
Peripherals & Accessories
Software
Office Products & Supplies

Home & Garden

Kitchen & Dining
Appliances
Houseware & Furnishings
Lighting
Garden & Outdoors

Résumé des étapes de conception UX/UI



Critères pour la conception UX/UI

- ✓ Suivre le processus de conception de UX: sympathisez avec les utilisateurs, définissez les points faibles, imaginez des solutions, créez des structures filaires et des prototypes, testez et réitérez les conceptions.
- ✓ Comprendre les bases de la recherche UX, comme planifier des études de recherche, mener des entretiens et des études d'utilisabilité, et synthétiser les résultats de la recherche.
- ✓ Appliquer les concepts UX fondamentaux, comme la conception centrée sur l'utilisateur, l'accessibilité et la conception axée sur l'équité.

Prise en main de l'outil de maquettage



Merci de votre attention