



**Realisee par :**

**ABDELMALEK ACHKIF,**

**SALAH EDDINE AZARG ,**

**AMINE HATIM .**

# Premier Livrable

## Etude de Benchmarking (Figma,Sketch,Adobe XD) :



### **Figma :**

**Figma** est un graphique vectoriel basé sur le cloud et un outil de prototypage utilisé pour une gamme de tâches de conception graphique. Depuis sa sortie en 2016, il est devenu une option populaire pour les concepteurs d'interface utilisateur grâce au fait qu'il fonctionne directement dans un navigateur. Vous pouvez accéder à vos projets depuis n'importe quel ordinateur et plate-forme sans avoir à installer de logiciel ou à acheter plusieurs licences.



### Sketch :

**Sketch**, un éditeur de graphiques vectoriels de bureau pour macOS sorti en 2010, a été le choix incontournable de nombreux concepteurs d'interface utilisateur et d'expérience utilisateur. Sketch est orienté vers la conception numérique, il n'est donc pas alourdi par des fonctionnalités de conception d'impression. Travaillez sur vos projets sur l'application MacOS native, puis collaborez en ligne avec une application Web synchronisée.



### Adobe XD:

**Adobe XD** est un outil de conception vectoriel spécifiquement conçu pour la conception UX. Il a été publié en 2016 avec des fonctionnalités spécifiques à UX qui n'étaient pas disponibles pour les concepteurs utilisant Photoshop ou Illustrator. Vous pouvez l'utiliser comme application de bureau sur votre ordinateur ou comme application cloud sur des appareils mobiles.

## Comparaison:

Tous les trois sont d'excellents logiciels, mais chacun a ses points forts. Si la collaboration est essentielle à votre processus de conception, Figma est clairement le gagnant. Si vous appréciez la personnalisation des plugins tiers, vous préférerez peut-être Sketch. Si vous connaissez déjà l'interface Adobe de son écosystème Creative Cloud, Adobe XD pourrait avoir une courbe d'apprentissage plus facile.

## Tableaux de Comparaison :

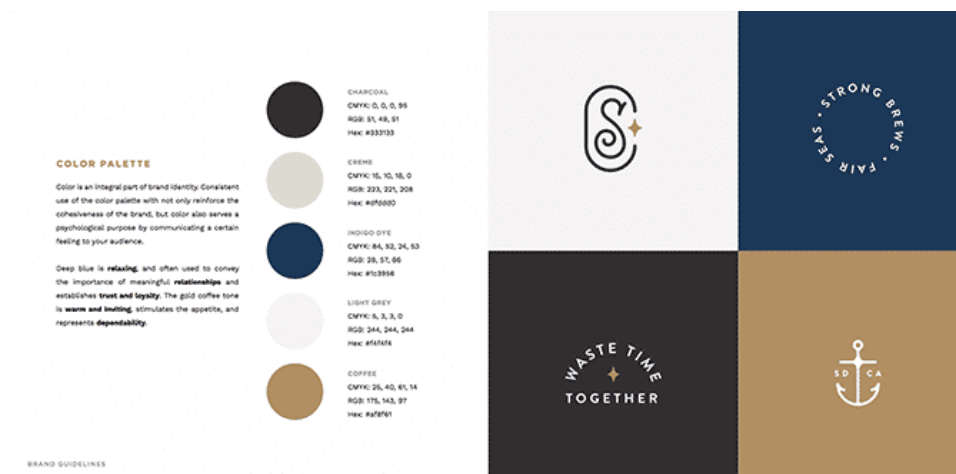
	Figma	Sketch	Adobe XD
Plateforme	Application basée sur un navigateur	Application de bureau et Web	Application de bureau et mobile
OS	MacOS, Windows, iOS, Android	MacOS	MacOS, Windows, iOS, Android
Collaboration	Collaboration en temps réel	Collaboration en temps réel pour <b>les abonnés</b> MacOS Sketch <b>uniquement</b>	Collaboration en temps réel sur des projets synchronisés avec Creative Cloud d'Adobe.
Plugins	Bibliothèque croissante disponible dans l'application	Grande bibliothèque, téléchargée en externe	Bibliothèque croissante disponible dans l'application
prix	<b>gratuite</b> ou 12 \$/mois	<b>Essai gratuit</b> de 30 jours, puis 9 \$/mois	<b>Essai gratuit</b> de 7 jours, puis 9,99 \$/mois

# Définition des notions dans le Web Design :

## La charte graphique :

La charte graphique est un guide contenant des recommandations d'utilisation et des caractéristiques des différents éléments graphiques (logos, couleurs, polices, typographie, icônes, calques, etc.) utilisables sur les différents supports de communication de l'entreprise. La charte graphique permet d'assurer l'homogénéité et la cohérence de la communication visuelle à l'intérieur et à l'extérieur de l'entreprise.

## Exemple de charte graphique :



## L'ergonomie :

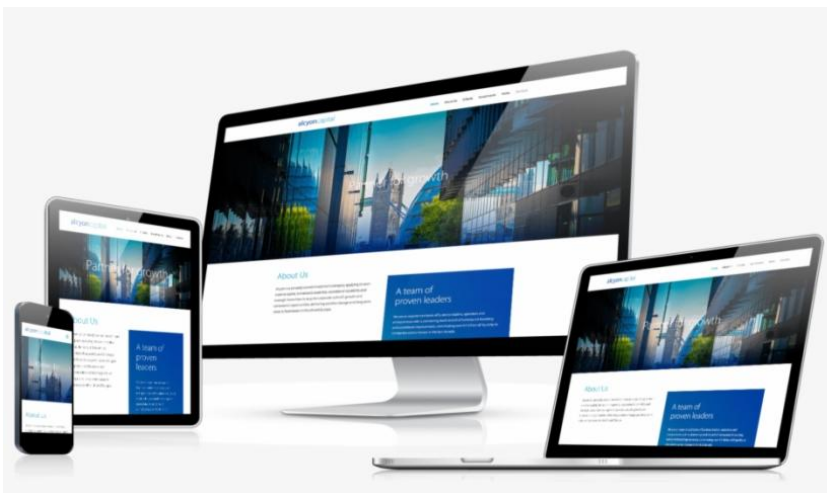
### Définitions :

L'ergonomie est l'étude scientifique de la relation entre l'homme et ses moyens, méthodes et milieux de travail. Son objectif est d'élaborer, avec le concours des diverses disciplines scientifiques qui la composent, un corps de connaissances qui, dans une perspective d'application, doit aboutir à une meilleure adaptation à l'homme des moyens technologiques de production, et des milieux de travail et de vie.

## Eléments d'ergonomie :

 <b>SLOGAN</b> Quelques mots simples et clairs pour décrire ce que vous vendez.	 <b>SIMPLICITÉ</b> Utilisez le blanc de votre page pour mettre en avant votre contenu.
 <b>LISIBILITÉ DE LA PAGE</b> Hiérarchisez vos éléments pour faciliter l'accès à l'information.	 <b>LISIBILITÉ DES TEXTES</b> Oubliez les grands paragraphes illisibles, mettez en forme vos textes.
 <b>CONTRASTE</b> Choisissez vos palettes de couleurs et créez du contraste entre vos éléments.	 <b>BOUTON D'ACTION</b> Ne changez pas l'emplacement de vos boutons, donnez leurs juste plus de peps.
 <b>NAVIGATION</b> Privilégiez un menu simple et en haut de votre page comme l'utilisateur s'y attend.	 <b>MOBILE</b> Ne manquez aucun utilisateur, pensez au responsive mobile.
 <b>FORMULAIRE</b> Simplifiez au maximum vos formulaires, et peut-être même qu'ils ne sont pas utiles.	 <b>CHARGEMENT</b> Rendez le chargement de vos pages le plus rapide possible sur tous les supports.
 <b>RECHERCHE</b> Ajouter un champ de recherche à votre site pour aider l'utilisateur à trouver l'info.	 <b>PAGE 404</b> Personnalisez votre page 404 pour diriger l'utilisateur ailleurs sur votre site.

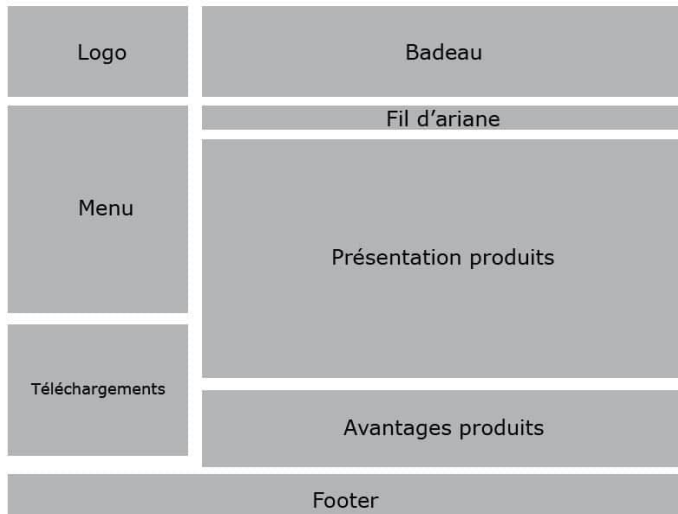
## Responsive design:



**Responsive Design** est une approche de la conception Web qui vise à ce que les pages Web s'affichent correctement sur une variété d'appareils et de tailles de fenêtre ou d'écran, de la taille d'affichage minimale à maximale, pour garantir la convivialité et la satisfaction.

# La définitions et différence entre des notions :

## Zoning:



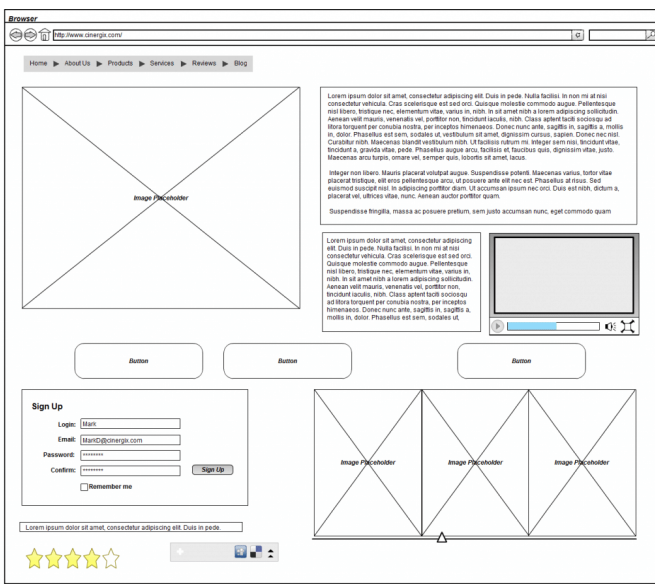
Le zoning est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive quelquefois qu'elle soit réalisée en parallèle.

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.

## Wireframe:

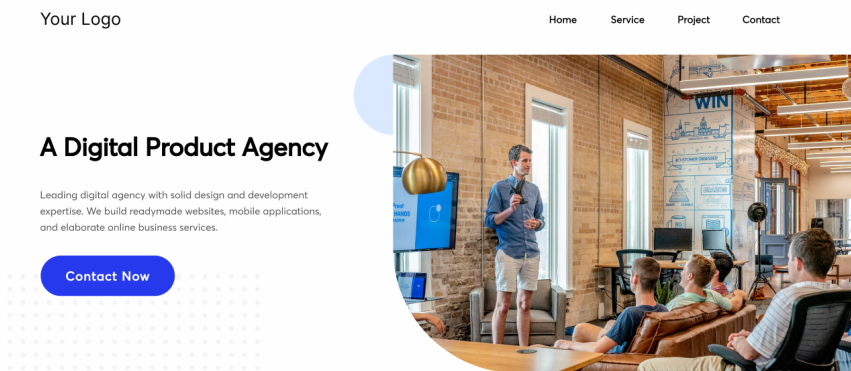


Le wireframe (on parle de « maquette fil de fer » en français) est la suite logique du zoning. Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet. 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.

## Mockup :



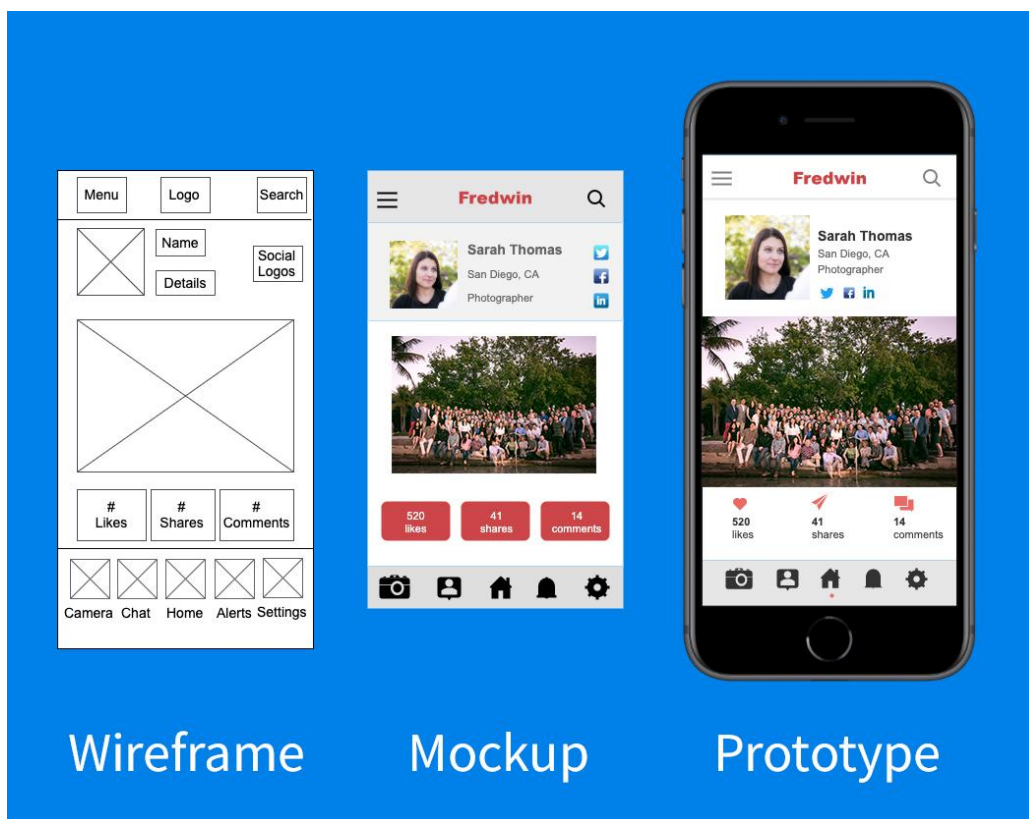
Un mockup est une image d'interface qui a été transformée en page HTML dynamique et navigable (opération réalisée via des logiciels de conception d'interfaces). Ce nouveau format autorise l'insertion de liens vers des pages notamment. Il permet aussi de rendre un formulaire fonctionnel afin d'effectuer 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.

## Prototype :

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. Le but n'est pas d'inciter le testeur à acheter le produit, il doit seulement le rendre meilleur. Un prototype permet également d'aller démarcher d'éventuels investisseurs.

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.



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

	Wireframe	Mockup	Prototype
Fidélité	Faible	Medium	Haute
Interactivité	None	Limiteé	Plein
Style	Niveaux de gris avec formes génériques, espaces réservés et zones de texte, lignes grises .	Couleurs, logos, texte n'importe où, du brouillon à la qualité finale	Détails au pixel près et fidèles à la marque