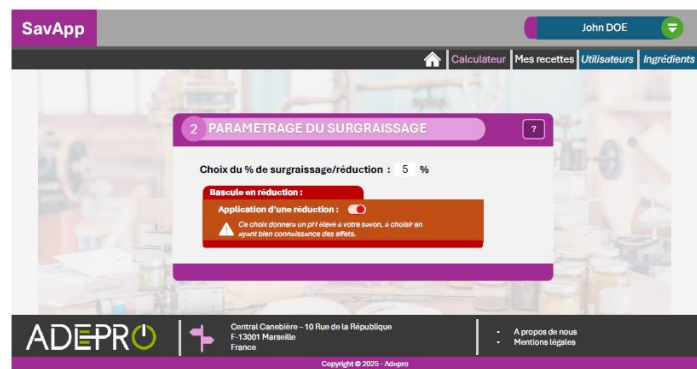


# GUIDE GÉNÉRAL

## Réalisation de la Maquette d'une Application Web ou d'un Site Web



# **OBJECTIFS DU MAQUETTAGE**

# OBJECTIF DU MAQUETTAGE

**Avant de coder une application Web, il est essentiel de :**

- Concevoir **son interface utilisateur** (***UI** User Interface*)
- D'anticiper l'**expérience utilisateur** (***UX** User eXperience*).

Dans ce cadre, il est d'usage de produire une ou plusieurs maquettes afin d'anticiper et évaluer partiellement l'**UI** et l'**UX**.

# OBJECTIF DU MAQUETTAGE

## Définitions :

- **Interface Utilisateur :**

- L'interface utilisateur désigne **l'ensemble des éléments visuels et interactifs** qui permettent à un utilisateur d'interagir avec une application ou un site web.
- Elle englobe tout ce que l'utilisateur voit et manipule :
  - Boutons, menus, icônes
  - Champs de formulaire, zones de texte
  - Couleurs, typographies, images
  - Organisation des sections et des pages (mise en page)

# OBJECTIF DU MAQUETTAGE

## Définitions :

- **Expérience Utilisateur :**

- L'expérience utilisateur englobe la **perception globale**, les **émotions** et la **satisfaction** ressenties par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une application ou d'un site web.
- Elle inclut :
  - La facilité à comprendre l'interface
  - La fluidité de navigation
  - La rapidité d'accès aux informations importantes
  - Les émotions positives (confiance, engagement) ou négatives (frustration)
  - L'efficacité pour atteindre un objectif (ex. : s'inscrire, commander, chercher une info)

# OBJECTIF DU MAQUETTAGE

## Le maquettage permet de :

- Visualiser la structure des pages (navigation, contenu, interactions)
- Tester l'ergonomie et la logique fonctionnelle
- Communiquer entre les différents acteurs du projet (client, développeur, designer)
- Gagner du temps et éviter des erreurs de conception coûteuses (limiter les erreurs et insatisfactions durant la phase de développement)

# **LES NIVEAUX DE MAQUETTE**

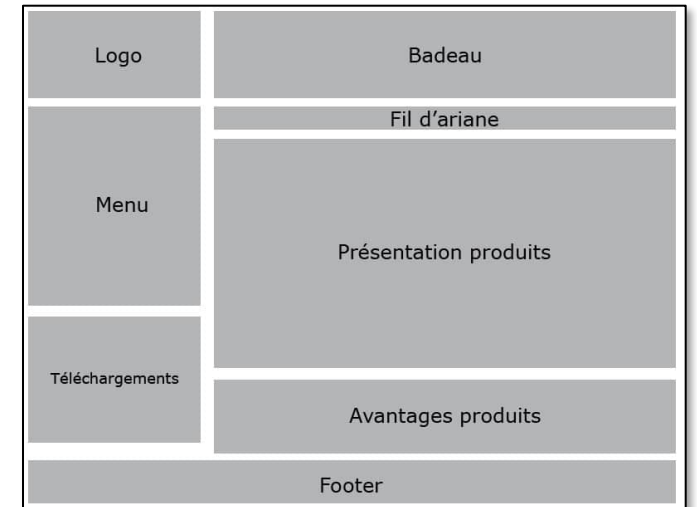
# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

Niveau	Objectif	Contenu	Détails
<b>Zoning</b>	Définir la structure générale	Organisation des zones principales (header, menu, contenu, footer)	Croquis rapide sur papier ou outil simple
<b>Wireframe</b> (maquette fonctionnelle)	Représenter la disposition des éléments	Boutons, champs, textes, images, menus, etc.	Pas de couleurs ni de graphisme
<b>Mockup</b> (maquette graphique)	Définir le rendu visuel	Couleurs, typographies, images, icônes, styles CSS	Peut être <i>pixel perfect</i>
<b>Prototype interactif</b>	Simuler la navigation et les interactions	Liens, clics, transitions, comportements dynamiques	Utile pour les tests utilisateurs



# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

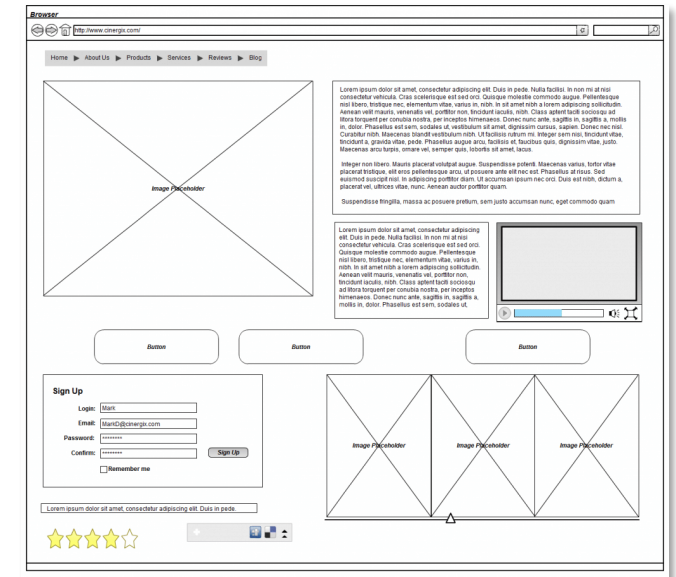
- **Le zoning :**
  - Le zoning est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive quelquefois qu'elle soit réalisée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



# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

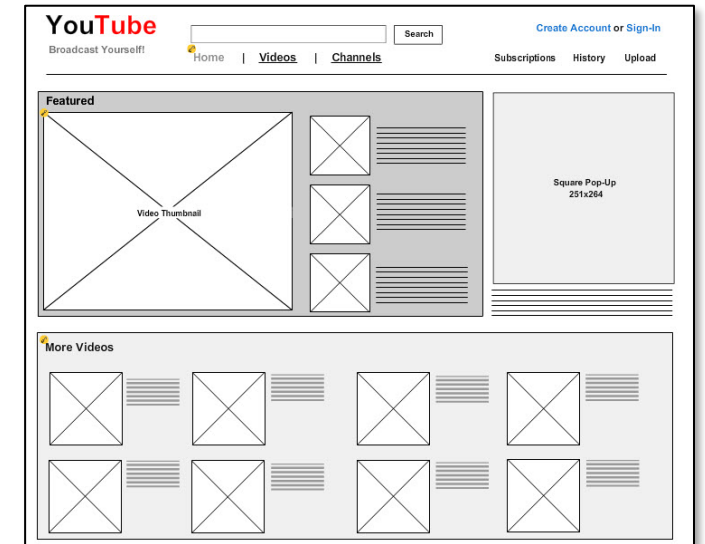
- **Le wireframe :**

- 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



# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

- **Le 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 afin d'effectuer des simulations.



# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

- **Le prototype :**
  - Un prototype vient valider les technologies en rendant les interfaces fonctionnelles, tout est testé pour détecter d'éventuels problèmes.



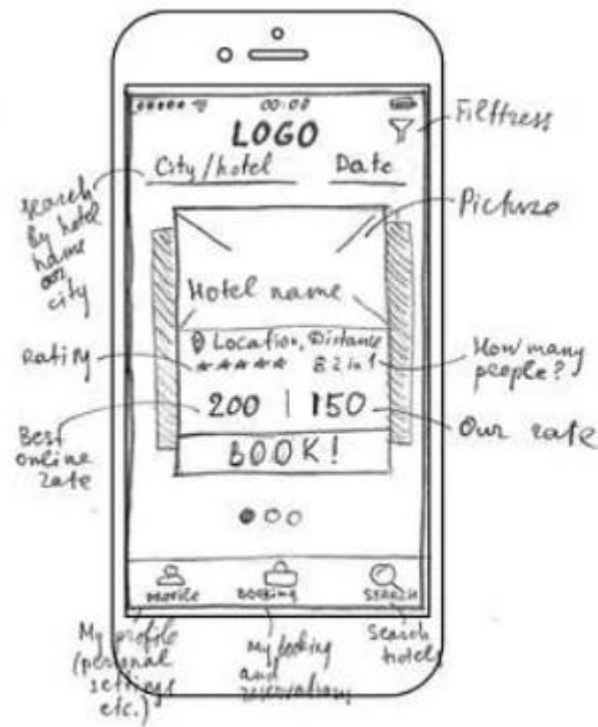
**Wireframe**



**Mockup**

# LES NIVEAUX DE MAQUETTE

- Comparaisons & exemples



**Wireframe**



**Mockup**



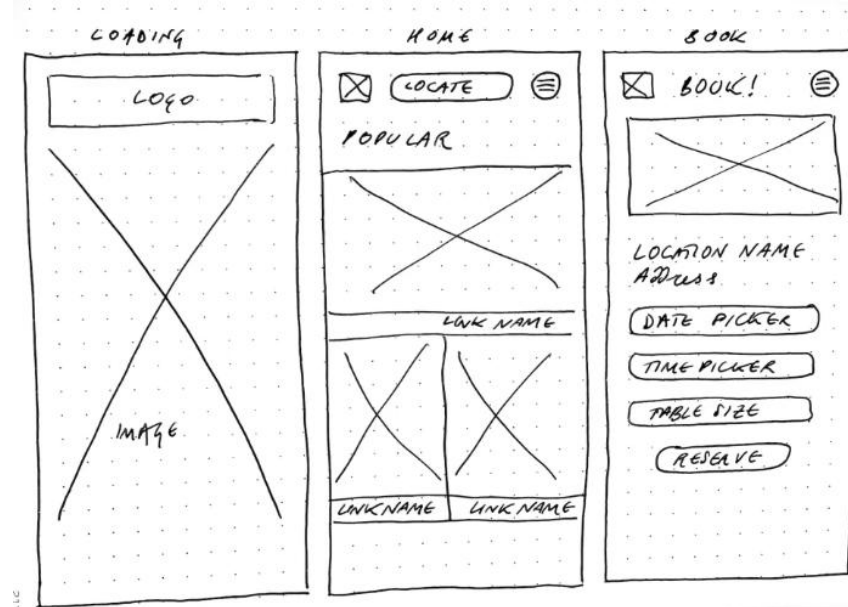
**Prototype**

# **LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE**

# LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE

## Approche papier :

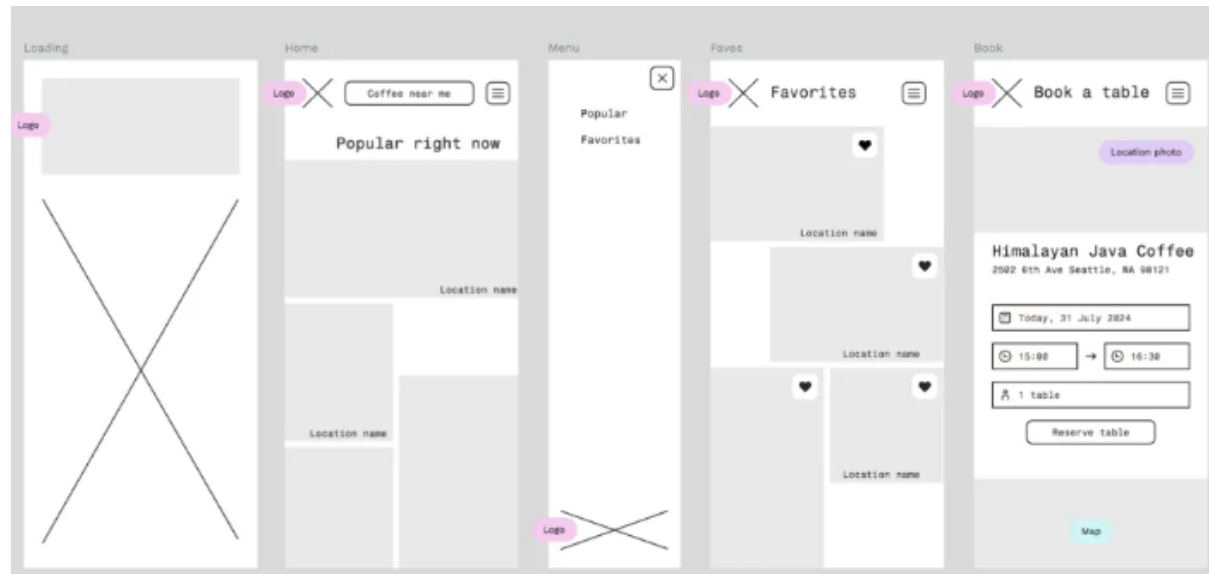
- Dessiner à la main les écrans de l'application
- **Avantages** : rapide, peu de matériel, idéal en brainstorming
- **Inconvénients** : peu précis, difficile à partager ou modifier



# LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE

## Approche numérique statique :

- Création de wireframes ou mockups statiques (non interactifs)
- **Avantages** : propre, partageable, modifiable
- **Inconvénients** : pas d'interactions ni de test d'ergonomie





# LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE

## Approche numérique interactive :

- Création d'un prototype cliquable simulant la navigation
- **Avantages** : très utile pour les retours utilisateurs, meilleure visualisation de l'expérience
- **Inconvénients** : temps de conception plus long

Les solutions gratuites permettant de réaliser des prototypes interactifs sont quasi inexistantes.

En pratique on réalisera ce prototype en développant des pages statiques en HTML + CSS. Une fois la conception validée par le prototype, on pourra réaliser le template durant la phase de développement en reprenant les éléments HTML et CSS du prototype en intégrant les éléments de langage du moteur de templating (*Jinja2*; *Thymleaf*; etc).

# LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE

- **Le prototype HTML/CSS :**

- Une page statique **en HTML + CSS** (et même avec un peu de JavaScript en utilisant un framework comme **Bootstrap**) constitue un prototype fonctionnel de type “haute fidélité”.
- Il ne contient pas encore la logique dynamique (base de données, contrôleurs, templating, etc.), mais elle reproduit :
  - La structure visuelle exacte des écrans finaux
  - Le positionnement des éléments (zoning précis)
  - La charte graphique (couleurs, polices, boutons, icônes...)
  - Les interactions de base (hover, transitions, navigation entre pages, etc.)

# LES STRATÉGIES DE MAQUETTAGE

- **Place dans le cycle de développement**

Étape	Objectif	Livrable
1. Zoning / Wireframes	Concevoir la structure fonctionnelle	Croquis ou maquettes simples (Figma, Balsamiq, etc.)
2. Mockup graphique	Définir le rendu visuel final	Maquette figée (Figma, Photoshop, etc.)
3. Prototype statique HTML/CSS	Tester l'intégration visuelle réelle sur navigateur	Pages HTML/CSS statiques
4. Intégration dans le framework	Rendre l'interface dynamique et connectée aux données	Templates + contrôleurs (Spring, Django, Angular, etc.)

# **LES OUTILS DE MAQUETTAGE**

# LES OUTILS DE MAQUETTAGE

- **Outils simples** (zoning / wireframes rapides) :

Outil	Type	Avantages	Plateforme
<b>Draw.io / Diagrams.net</b>	Gratuit	Intuitif, intégré à Google Drive	Web
<b>Whimsical</b>	Freemium	Rapide, collaboratif	Web
<b>Balsamiq Mockups</b>	Payant	Style "dessin à la main", facile à prendre en main	Web / Desktop

# LES OUTILS DE MAQUETTAGE

- **Outils graphiques avancés** (mockups visuels) :

Outil	Type	Avantages	Plateforme
<b>Figma</b>	Freemium	Collaboration en temps réel, populaire	Web & Desktop
<b>Adobe XD</b>	Gratuit en version limité	Liens interactifs, export vers développeurs	Windows & macOS
<b>Sketch</b>	Payant	Référence sur macOS	macOS
<b>Penpot</b>	Open Source	Gratuit, compatible Linux	Web

# LES OUTILS DE MAQUETTAGE

- Outils de prototypage interactif

Outil	Intégration / Collaboration	Spécificités
<b>Figma</b> (mode prototype)	Lien interactif, tests utilisateurs	Excellent pour les projets collaboratifs
<b>Adobe XD</b> (prototypes interactifs)	Lien cliquable exportable	Simple à utiliser
<b>Marvel App</b>	Création rapide de prototypes à partir d'images	Idéal pour présentations clients