



ABORDER LA PHASE DE CONCEPTION

Table des matières

I.	Comprendre le processus de conception et de création d'interfaces web.....	3
A.	Vocabulaire du processus de conception pour les interfaces.....	3
	CRÉATION.....	3
	CONCEPT.....	4
	WORKFLOW.....	4
	EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX, User Experience).....	5
	INTERFACE UTILISATEUR (UI, User Interface).....	6
B.	Documents (livrables) du processus de conception graphique pour les interfaces.....	7
	LE ZONING.....	7
	LE ROUGH.....	8
	WIREFRAME.....	9
II.	Travailler avec une grille pour la création de vos maquettes.....	10
	GRILLES.....	10
III.	Préparer votre travail de conception sur PHOTOSHOP.....	11

I. COMPRENDRE LE PROCESSUS DE CONCEPTION ET DE CRÉATION D'INTERFACES WEB

Pour travailler de manière professionnelle, il est important de bien maîtriser le "jargon technique" de votre domaine d'activités. Je vous invite grandement à mener une veille sur votre secteur, en particulier en webdesign et design d'interfaces afin de vous tenir informé des termes employés en milieu professionnel et découvrir les nouveautés.

Cette partie a vocation à vous donner du vocabulaire de base et une idée des documents & livrables à produire dans vos projets. Vous verrez combien il est important de bien distinguer un zoning d'un rough, un wireframe de mockups, l'UX de l'UI Design ... pour éviter toute confusion et bien comprendre les demandes de vos clients ou vous mettre d'accord avec eux sur les livrables à produire !

A. Vocabulaire du processus de conception pour les interfaces

Avant de visionner vos vidéos de formations, nous allons commencer par passer ensemble en revue le vocabulaire technique qui vous permettra de comprendre le processus de **conception** de sites web.

CRÉATION

Définition



La **création** est un acte consistant à produire et à former un besoin qui n'existait pas auparavant.

→ Dans quelle mesure pouvons-nous parler de "création" en webdesign ?

Faire le design de quelque chose, c'est entrer dans le processus de réunir des idées, de les arranger et les concevoir de façon esthétique, en étant guidé par les principes liés au support à designer.

Le webdesign s'inscrit dans ce processus de création, avec l'intention de présenter le contenu de façon numérique, sur des pages web, que l'utilisateur pourra consulter à l'aide d'un navigateur internet. On pourrait donc résumer en disant que le webdesign consiste à **concevoir un site** du côté **interface, structure, navigation, ergonomie, couleurs, typographie** et **graphisme**.

CONCEPT

Définition



Un **concept** est une représentation mentale générale et abstraite d'un objet. C'est une idée que l'on se fait de quelque chose.

→ Pourquoi la définition de concept est-elle importante ?

Il est important de distinguer les étapes de **conception** (graphique, technique ou fonctionnelle) d'une interface de ses étapes d'**intégration** et de **développement**. L'étape de la conception est une étape que l'on pourrait qualifier de "**travail préparatoire**" incontournable permettant d'imaginer / d'anticiper / de cadrer, *in fine*, le plus précisément possible l'interface à produire, avant d'en lancer le développement technique.

WORKFLOW

Définition



Le **workflow** est "un processus d'automatisation des tâches permettant un enchaînement automatisé des différentes opérations et étapes de validation d'une tâche plus ou moins complexe."

(Source : definitions-marketing.com)

Le "**workflow**" est un **élément essentiel et incontournable** dans la réalisation d'un projet web, que vous serez amenés à utiliser durant toute votre **carrière** professionnelle. Face à un client, votre démarche prendra ainsi une tournure beaucoup plus professionnelle si vous maîtrisez ce workflow.

EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX, User Experience)

Définition



"L'**expérience utilisateur** recouvre la façon dont un site web ou une application est **perçue et ressentie** par ses utilisateurs en fonctions de ses **qualités ergonomiques, de navigation et de contenu**. L'expérience utilisateur joue un rôle très important dans l'**efficacité** d'un site web ou d'une application mobile et constitue également un **facteur de fidélisation**."

(Source : [definitions-marketing.com](https://www.definitions-marketing.com))

→ Et concrètement, comment les problématiques de l'UX sont-elles prises en compte en conception d'interfaces ?

L'UX Design a pour objectif d'**optimiser l'expérience utilisateur** de manière "cross-platforms" (ex : ordinateur, tablette, smartphone). La démarche consiste à faire des recherches et des tests utilisateurs au moyen de différentes **méthodologies et expériences** en travaillant directement **avec les utilisateurs**, en analysant leurs besoins, leurs attentes, **la manière dont ils interagissent avec une interface**. On s'intéresse notamment aux aspects psychologiques et physiologiques des utilisateurs et on peut être amené à intégrer une dimension de storytelling dans l'expérience utilisateur (mettre en récit pour faire naître l'émotion). L'UX Design nécessite de travailler également sur l'**architecture de l'information**, optimiser les parcours utilisateurs avant de créer des prototypes.

Actuellement, la démarche UX est **de plus en plus intégrée et valorisée/recherchée** au sein du processus de **conception d'interfaces** pour le web, le mobile, mais aussi de manière plus générale. Il est donc important d'avoir des notions d'UX dans les métiers auxquels vous vous préparez.

INTERFACE UTILISATEUR (UI, User Interface)

Définition



"L'**interface utilisateur (UI** pour User Interface) est un élément important pour un site performant. La conception d'une bonne interface utilisateur est **codifiée** et est essentiellement liée au **zoning des pages** ainsi qu'à leur **apparence graphique** (contrairement aux idées reçues, le design web est méthodique, et très peu artistique). L'expérience utilisateur va au delà : l'interface utilisateur n'en est qu'une **composante**."

(Source : [Agence 1min30](#))

→ Quelle est alors la différence entre l'UX et l'UI Design ?

L'UI Design porte plus spécifiquement sur l'**amélioration des aspects visuels et des contenus de l'interface**. On travaille ainsi sur le rendu global de l'interface en **créant** et **déclinant** les différents éléments graphiques. L'objectif est de veiller à la qualité des contenus graphiques et textuels, à la clarté de leur organisation dans l'interface et la clarté de la navigation. L'UI Design englobe aussi le travail sur les animations et transitions visibles sur l'interface. Cela vient donc compléter les recherches et spécifications auxquelles on a abouti avec la méthodologie d'UX Design : l'UI Design apporte de la **créativité** et des **choix stratégiques en matière de design d'interfaces**.

On peut considérer que l'UI Design est une partie de la démarche globale UX, comme la "**partie émergée de l'iceberg**" car ce travail est directement visible sur l'interface finale.

B. Documents (livrables) du processus de conception graphique pour les interfaces.

LE ZONING

Définition



Le **zoning** sert à réaliser l'**identification des zones de l'écran utilisateur**.

→ Comment réalise-t-on un zoning ?

Le zoning est avant tout un travail de réflexion : « Comment placer mes blocs de contenus, sont-ils pertinents et en quantité suffisante, communiquent-ils le bon message, la navigation est-elle intuitive ? ... ». On aura compris que la création d'un zoning vous fera gagner un temps fou, car il mettra en évidence toutes les problématiques liées à l'ergonomie et aux messages que l'on veut véhiculer.

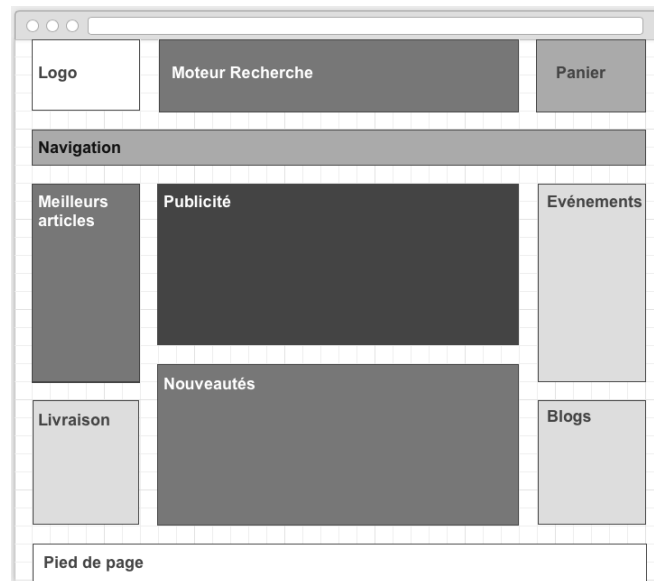
C'est simplement une sorte de schéma / représentation schématique qui va déterminer le nombre de blocs (ou zones) dont vous aurez besoin pour vos futures maquettes et qui accueilleront vos contenus, tels que :

- Des logos
- Des éléments de navigation
- Des textes
- Des images
- Des vidéos ...

Le zoning doit être réalisé tout simplement **en noir en blanc**, ce qui permet de commencer à **hiérarchiser l'information** et l'adapter ensuite en fonction du support final : tablette, smartphone, sur les contenus principaux ou secondaires pour vos sites conçus en **responsive design**. Nous détaillerons ce qu'est le **Responsive Design** un peu plus bas.

Pour conclure sur cette notion, retenez bien cette information : **un zoning ne contient ni textes, ni images, ni couleurs.**

Exemple de zoning :



Pour réaliser rapidement des zonings en ligne, je vous conseille l'outil très simple et gratuit Wireframe.cc (le nom prête à confusion mais oui, vous pouvez bien faire vos zonings dessus !). Pour ce faire, [cliquez ici](#).

Au niveau des solutions simples et gratuites, vous pourrez également travailler avec les outils [Draw.io](#) ou [Cacoo.com](#).

D'un point de vue professionnel, je vous conseille néanmoins dans vos futurs projets d'utiliser des outils "professionnels" tels qu'[Axure](#) ou [Balsamiq Mockup](#).

LE ROUGH

Définition



De manière générale, un rough est une "maquette plus ou moins élaborée d'une illustration, servant d'avant-projet à une campagne publicitaire. (Recommandation officielle : crayonné, esquisse.)"

(Source : larousse.fr)

→ Pourquoi parle-t-on de roughs dans le processus de création d'interfaces ?

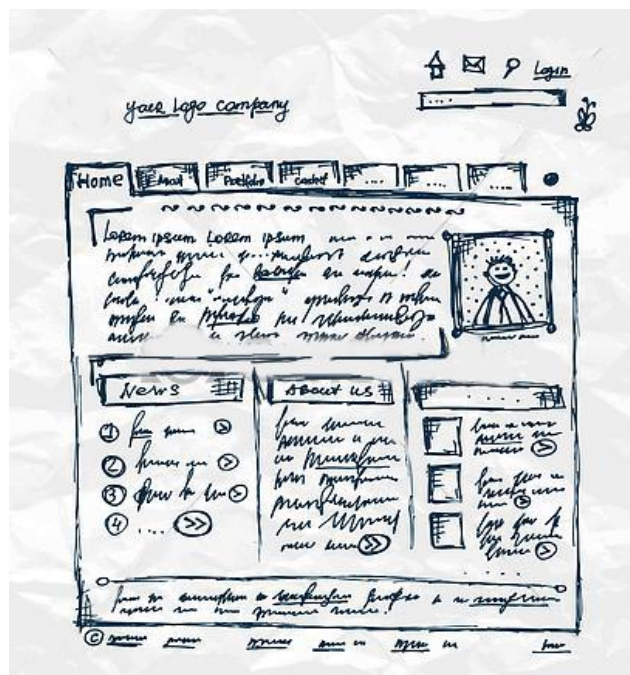
En création d'interfaces, l'étape de la réalisation d'un rough intervient avant la création d'un wireframe. Le rough reprend les grandes lignes de votre zoning pour la construction de votre site, mais avec des ajouts graphiques que vous réalisez à la main.

Réaliser un rough consiste à dessiner à la main une **ébauche** ou une **esquisse**, **illustration sommaire** d'une idée à réaliser sous forme de **croquis**.

Toutefois il existe plusieurs types de roughs :

- **Le rough "intention"** : Approche d'une idée, la constitution d'un dossier documentaire de référence est en adéquation avec la demande.
- **Le rough à main levée** : Croquis réalisé très rapidement, en un temps express
- **Le rough finalisé** : La qualité des déclinaisons finalisées est conforme aux exigences d'une présentation au client.

Exemple de rough dessiné à la main :



WIREFRAME

Définition



Le **wireframe**, ou "maquette fil de fer" / "maquette filaire" en français, consiste à **schématiser sa page Web** de façon plus ou moins complète. Cette schématisation peut se faire à l'aide d'un **logiciel spécialisé** et permet de mettre en place l'**architecture** de ses pages Web.

C'est l'étape indispensable avant de faire appel à un graphiste web. Un wireframe vous sert à :

- Confirmer que votre travail satisfait aux exigences de l'interface utilisateur et des possibilités (fonctionnalités) du site web
- Simuler le fonctionnement du site web, en amont de son développement, selon les objectifs qui avaient été fixés au départ
- Avoir une première estimation du temps et du coût de développement.

La démarche de recourir à des wireframes s'inscrit donc dans une réflexion sur l'ergonomie du site. Dans ce chapitre, je vous propose une multitude d'outils pouvant vous aider dans la création de vos wireframes.

II. TRAVAILLER AVEC UNE GRILLE POUR LA CRÉATION DE VOS MAQUETTES

GRILLES

Définition



"La grille, c'est un **ensemble de repères** servant à **organiser** les éléments d'une page : elle aide le webdesigner dans son travail de composition. Structurant la page et permettant la **hiérarchisation des informations**, la grille va contribuer au **confort de lecture et d'interaction**."

(Source : lahautesociete.com)

Je vous propose maintenant de consulter un document vous récapitulant les bonnes pratiques en termes d'utilisation de grilles lorsque vous concevrez vos sites web. Nous nous intéressons ici uniquement à la première partie de ce document.

Pour ouvrir ce slider, [cliquez sur ce lien](#).

Je vous invite vivement à travailler avec un système de grilles pour vous aider à présenter un travail professionnel, **intelligemment organisé** et **positionné au pixel près**, qui fera toute la différence aux yeux de vos clients !

Pour travailler avec des grilles, vous pouvez composer vos propres grilles sur Photoshop mais vous pouvez aussi utiliser des modèles "standards" disponibles sur le Web.

L'un des systèmes de grilles les plus connus est 960 Grid System, mais en faisant quelques recherches, vous pourrez trouver d'autres exemples intéressants.

III. PRÉPARER VOTRE TRAVAIL DE CONCEPTION SUR PHOTOSHOP

Ne tombez pas dans le piège de vous attaquer à la création de votre maquette tout de suite sur Photoshop ! C'est très tentant, mais cela peut ajouter de la difficulté à votre projet.

Si vous avez bien suivi les chapitres qui précèdent, vous aurez compris que l'on passe par différentes étapes avant de mettre en forme une maquette sur Photoshop, il est vraiment préférable (et professionnel) d'arriver sur le logiciel en ayant effectué ce travail de conception en amont.

Faire la création d'une maquette graphique directement sur Photoshop reviendrait à mettre la charue avant les bœufs ... Car si vous réfléchissez en même temps à la structure et à la stylisation de vos pages sur le logiciel, vous allez vite être contre-productif.

Ne laissez pas le logiciel brider vos idées, d'où l'intérêt de travailler sur papier avant toute chose, qui vous laissera toute spontanéité.

Dans la playlist qui suit, vous découvrirez comment planifier votre projet webdesign et vous servir ensuite des règles et repères de Photoshop, qui vous seront d'une aide précieuse tout au long de votre travail. Bon visionnage !

Planifier votre projet webdesign

