

Le maquettage:

La maquettage est une représentation visuelle précise de votre produit. Faire une maquette peut vous sembler être une étape complètement inutile, surtout si vous avez déjà vos idées en tête. Mais, ce n'est pas le cas, une maquette vous aidera entre autres à construire l'arborescence de votre site .

La réalisation de votre maquette vous permettra de :

- Détecter les éventuels problèmes
- Se faire une idée précise
- Réfléchir au parcours utilisateur
- Gagner du temps

La réalisation d'une maquette se fait en plusieurs étapes :

Le Zoning:

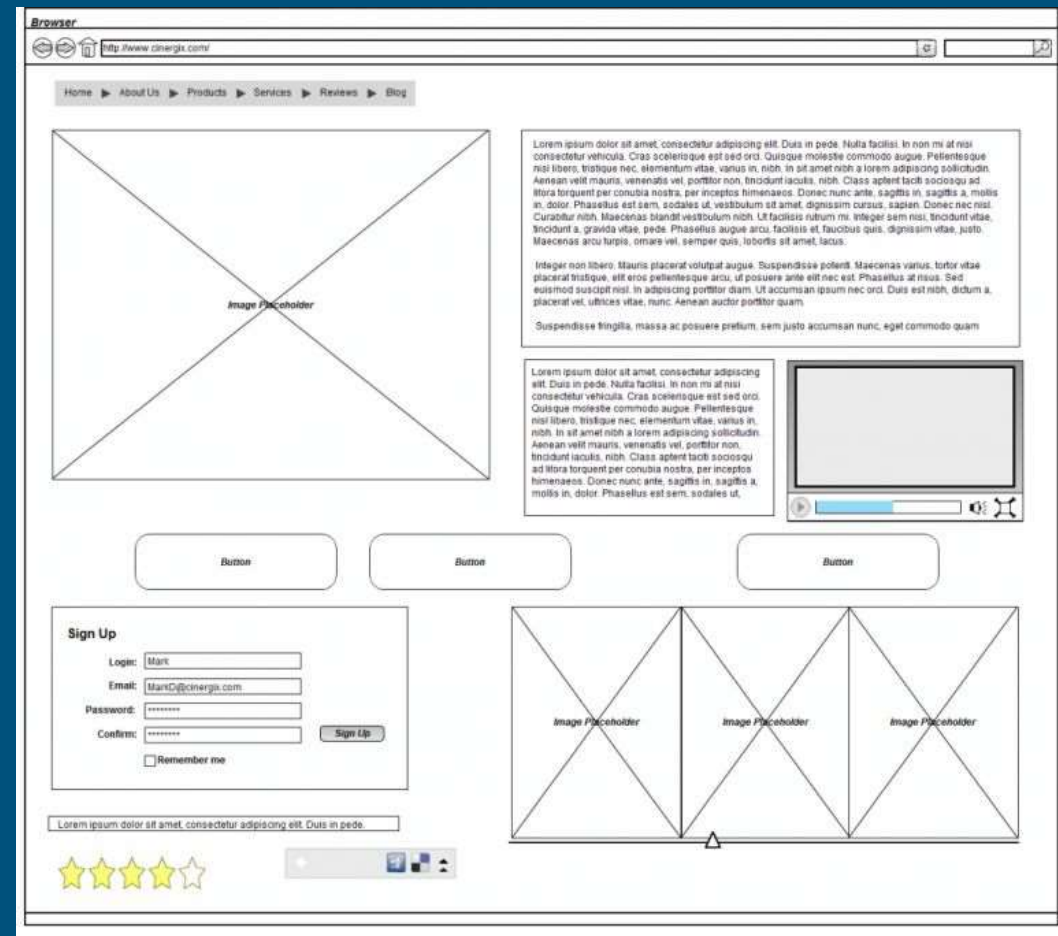
Le **zoning** est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouveront les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive quelquefois qu'elle soit réalisée en parallèle.

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



Le wireframing:

Le **wireframe** 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.



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. 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.

prototyping

This step involves transforming each of the pages produced in the previous step into interactive pages. This step is generally following a mock-up, the aim of which is to present the final result of the site

Tools to do all the processes

Many tools on the web but if we want to mention popular ones:

- Sketch
- Adobe XD
- Figma

Sketch

- A famous design application that is widely used by experienced organizations.
- Specializes on working design processes.
- Only available on mac.

Figma

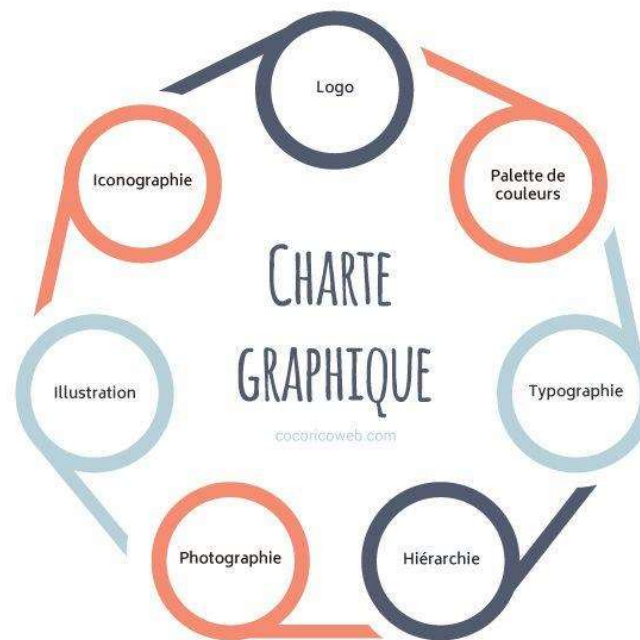
- A multiplatform design application which specializes on all design processes.
- Has a huge and ever growing community.

charte graphique

l'expression charte graphique correspond à l'ensemble des éléments qui définissent l'identité visuelle d'une marque, d'une organisation ou d'une entreprise. C'est un document qui rassemble toutes les règles à suivre par les différents intervenants, qui parlent au nom de la structure représentée.

COMMENT FAIRE UNE

CHARTE GRAPHIQUE



cocoricoweb.com

UX :

L'UX Design (User eXperience Design, UXD) est une méthode de conception centrée sur l'utilisateur. C'est du moins de cette manière que l'on définit le plus communément l'UX Design. Mais le Design de l'expérience utilisateur ne se limite pas à cette simple définition et comprend de nombreuses dimensions.

UI :

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.

Responsive :

Le Responsive Web Design (RWD) ajuste automatiquement l'affichage d'une page web à la taille d'écran du terminal utilisé. Cette technique de conception de site web, ou d'interface digitale, répond à un besoin des utilisateurs, toujours plus nombreux à se connecter sur le web depuis un appareil mobile