

DES NOTIONS INFORMATIQUES

DEFFINITIONS ET
DIFFERENCES

Les Définitions

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.



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.



Maquette :

Une maquette est ce que voient vos utilisateurs à l'écran de votre site web ou application mobile...



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.



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. Un prototype permet également d'aller démarcher d'éventuels investisseurs.



PARTI 2

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.



éléments d'ergonomie :

l'ergonomie consiste à adapter le produit à l'usage souhaité par l'utilisateur. Un produit ou un matériel est ergonomique lorsqu'il est adapté à l'utilisateur et au contexte d'usage.



UX/UI :

Un concepteur **UX/UI** combine ces deux domaines en effectuant d'abord des recherches sur les utilisateurs, puis en mettant en œuvre les résultats dans la conception visuelle sous la forme de maquettes, de structures filaires et de prototypes.



Responsive design :

Le Responsive design a été traduit en français par Design réactif/adapté/réceptif. Ce design permet de modifier la mise en page d'un site afin que le contenu s'adapte à l'écran quel que soit le terminal utilisé (smartphone, tablette, ordinateur de bureau, TV...). Il s'agit d'adapter le site à toutes les résolutions.. Autrement dit, les blocs de contenus (textes et images) se redimensionnent et se réorganisent en fonction de l'espace disponible sur l'écran.



Réalisé par :

**Mohcine khribech
Imad Eddine ZAOUI**