

Réaliser la maquette d'un site web

- Apporter des modifications à la [maquette du site web](#)
- Ajouter les maquettes des 3 pages suivantes : Service, Project, Contact
Tout en respectant la chronologie des livrables attendus.

Critères de performance

- La maquette respecte les normes.
- La charte graphique est respectée.
- Le planning respecte le délai d'exécution du projet.

Premier livrable : Temporalité : 1 Jour (fichier docs, google slides, google docs ...)

- Étude de benchmarking entre 3 outils de maquettage et mockup de votre choix.
- Définition des notions suivantes : charte graphique, éléments d'ergonomie, responsive design.
- La définition et la différence entre : zoning, wireframe, maquette, prototype et mockup.

HAMZA EL BAKKOURI
NEZHA LEMNISSIR
OUTMAN OUHARRI

Sketch Vs Figma Vs Adobe XD:

Vous cherchez le meilleur outil UX ?

Le choix entre Sketch, Figma et Adobe XD pour concevoir des prototypes et des d'interfaces d'applications web et mobiles prête à confusion. En effet, durant une certaine période, Sketch a détenu le trône en termes d'outil de conception d'interface graphique. D'ailleurs, seulement deux ans après son lancement en 2011, ce logiciel a remporté un Apple Design Award.

Figma et Adobe XD n'ont pas manqué de le défier. Ces deux derniers ont amélioré et développé leurs fonctionnalités tout en s'imposant à une échelle internationale. Les deux ont connu plusieurs révisions en gardant à l'esprit un objectif clair : offrir tout ce dont un UX/UI designer a besoin avec d'excellentes performances.

Est-il temps pour les designers UX et UI de passer de Sketch à Figma ou Adobe XD ? Quel est le meilleur outil UX et UI design ?

Petite introduction de ces différents outils:



Sketch:

Sketch est un logiciel de conception graphique destiné à la création des interfaces des applications et des sites web. Il a été lancé en 2010 et fonctionne exclusivement sur MacOS. L'outil s'est rapidement imposé sur le marché car il propose des fonctionnalités développées spécialement pour aider les designers à concevoir les UI.

Via l'application Sketch Mirror, disponible seulement sur iOS, le designer

peut voir en direct son travail en cours sur son smartphone.

Étant disponible uniquement sur MacOS, l'expansion de Sketch s'est un peu freinée surtout avec l'apparition d'autres outils qui misent sur ses points faibles pour devenir ses concurrents.



Figma:

Figma est un logiciel de conception graphique vectorielle destiné à la création des interfaces d'applications mobiles et de sites web. Il a été lancé en 2016 et a reçu un grand succès auprès des spécialistes de l'UX et UI design. En fait, les points forts de ce logiciel sont le fait qu'il est disponible en ligne via un navigateur web et qu'il est collaboratif.

Peu de temps après, les développeurs du logiciel proposent une version desktop pour MacOS et Windows. Figma a su ainsi se proposer comme une vraie alternative à Sketch avec sa grande portabilité et son accessibilité.

Son application iOS et Android dédiée permet de tester ses travaux et prototypes en direct.



App Adobe XD:

Adobe XD

Connu pour sa large gamme de logiciels d'édition graphique et vidéo, Adobe a souhaité proposer une solution dédiée aux UI et UX Designers en créant un logiciel d'édition graphique vectorielle spécialisé dans la conception d'applications mobiles et de sites web. La version beta du logiciel a été lancée en 2016 pour s'officialiser une année plus tard.

Adobe XD est un logiciel desktop disponible sur Windows et MacOS avec

des versions pour Android et iOS permettant de tester les créations dans un environnement mobile.

Comparaison de ces différents outils :

Des interfaces similaires

Sketch, Figma et Adobe XD proposent des interfaces utilisateurs similaires. Le premier étant le précurseur des logiciels de conception des expériences utilisateurs, on estime que ses deux concurrents ont choisi de ne pas trop différencier leurs interfaces pour faciliter l'adaptation et la migration des designers vers Figma ou Adobe XD.

L'interface de ces logiciels est divisée en 4 parties :

A gauche : le panneau des pages, plans de travail et calques

Au centre : l'espace de travail

A droite : le panneau des propriétés appelé « Inspecteur » dans Sketch, « Propriétés » dans Figma et « Inspecteur des propriétés » dans Adobe XD

En haut : la barre des outils

Les symboles :

Les symboles sont un outil crucial pour l'UX ou l'UI Designer. Une fois un symbole créé, il suffit de le modifier une seule fois pour que toutes ses instances dans les différents plans de travail soit impacté.

Encore aujourd'hui, Sketch est l'application donnant le plus de possibilités et de souplesse aux symboles. Les « Components » de Figma permettent une très grande souplesse mais manquent d'organisation, tout espace de travail pouvant héberger des « Components » mères. Enfin, Adobe XD n'a

pas misé sur cette fonctionnalité, ainsi les deux autres logiciels prennent donc de l'avance sur ce nouveau-né d'Adobe.

Les styles :

En ce qui concerne les styles du texte et des calques, les trois logiciels proposent une grande flexibilité permettant de les éditer et les raffiner. Figma semble aussi être très flexible sur ce point permettant aux designers de personnaliser leurs conceptions en toute liberté.

Importation des données :

Voilà qu'Adobe XD gagne finalement la première position face à Sketch et Figma. Ce dernier manquant de fonctionnalités permettant l'importation des données et Sketch ne permettant que d'importer des données statiques, Adobe XD, quant à lui, permet de connecter des fichiers Google Sheets pour intégrer directement des données textuelles mais aussi des images.

Création des prototypes :

Adobe XD semble le logiciel le plus puissant en ce qui concerne la création des prototypes prêts à tester. Des fonctionnalités permettant l'intégration des sons et des animations automatiques font d'Adobe XD le leader de la création et le partage des prototypes. Sketch est encore un peu en retard car ses capacités de prototypage sont limitées. Figma permet de partager les prototypes via un simple lien, mais malgré des plug-ins permettant des fonctionnalités plus avancées, il reste devancé par le logiciel d'Adobe.

La définition des notions : charte graphique ,elements
dergonomie,responsive design :

Charte graphique :

Votre marque a une personnalité bien à elle, il s'agit d'établir un document unique comme un passeport, où vont être répertoriés tous les éléments visuels et typographiques propres à votre identité : illustrations, police d'écriture, pictogrammes, code couleurs, logo,... et le protocole d'utilisation.

Cette charte graphique, sert de référence en interne, auprès de vos collaborateurs, pour l'utilisation des éléments visuels propres à votre marque!

Cette charte sert également et surtout votre image de marque en externe, auprès de vos prestataires d'une part et de votre public-cible surtout. C'est ce qui va faire votre crédibilité commerciale, et l'unité de votre stratégie marketing.

Une charte graphique bien conçue doit permettre d'identifier rapidement votre entreprise.



exemple de charte graphique

éléments d'ergonomie:

Les éléments d'ergonomie est l'ensemble des outils qui facilité l'utilisation des site web pour l'utilisateur . parmi les éléments les plus importants, nous les citons:

- **Travaillez la hiérarchie visuelle** : Il est nécessaire de travailler la hiérarchie de l'information afin de mettre en avant l'essentiel et pour offrir une réponse adaptée à la recherche de l'utilisateur.
- **Adaptez votre site web à tous les écrans** : Il faut que votre site web, soit accessible et visible, pour chaque support (ordinateur, portable, tablettes ...). Pour cela, ayez recours au Responsive Design, qui permettra d'adapter de façon automatique le contenu en fonction du terminal.
- **Ayez un site cohérent et stable** : Lorsque l'on est sur votre site, il faut avoir le sentiment que vous êtes une marque fiable et stable. Pour ce faire, respectez votre charte graphique, votre identité visuelle mais également le lexique propre à votre secteur/marque afin de créer un ensemble harmonieux et cohérent
- **Respectez les conventions de navigation** : Parmi les conventions, le logo présent sur les pages, l'accueil, les liens hypertexte ...
- **Inspirez la confiance** : Il existe plusieurs façons de gagner la confiance de l'utilisateur. Tout d'abord dans votre contenu ; insérez une rubrique contact avec des coordonnées claires, si vous disposez de certifications ou d'avis clients partagez les, détaillez précisément vos services/offres.
- **Texte lisible** : Lire sur un écran peut être fatigant pour les yeux de l'utilisateur. Alors, nous nous devons de lui faciliter la tâche avec des textes lisibles et visibles.
- **Un affichage rapide** : Les internautes sont des gens pressés en règle générale. Si vous ne souhaitez pas que votre visiteur ressorte aussi vite qu'il est entré, diminuez le poids de vos pages.

responsive design:

Responsive design est la faculté d'un site internet a s'adapter au support de lecture comme les tablettes ou les smartphones ,le principe du responsive design est

d'adapter la résolution d'affichage en fonction de la zone d'affichage , un site web peut alors avoir différents formats être autant lisible sur l'un ou sur l'autre ,le format ordinateur, le format tablette ,paysage et portable et le format smartphone en résumé ,le site ne change pas peu importe le support utilis

voici une figure qui représente le concept du "responsive design"

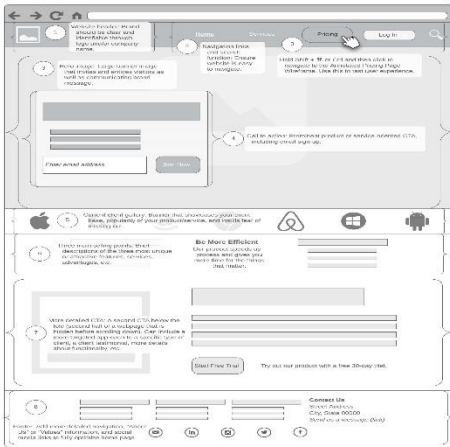


La définition et la différence entre : zoning, wireframe, maquette, prototype et mockup :

Zoning :

- Schématisation grossière
- Représenter rapidement les différentes pages
- Déterminer le contenu de chaque page
- Représenter une première approche



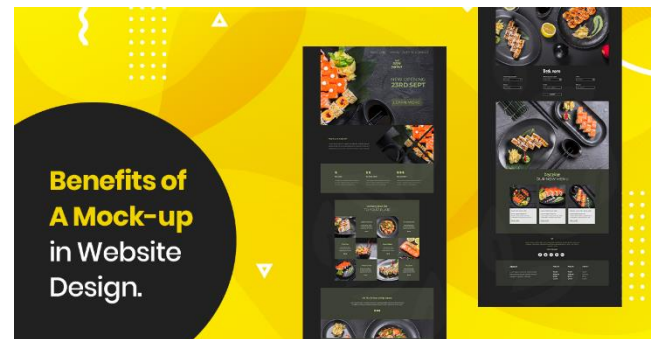


Wireframe :

- Maquette basse définition
- Organiser les différents éléments et formes
- Orienté réflexion en respectant l'ergonomie
- Présenter l'ensemble des fonctionnalités

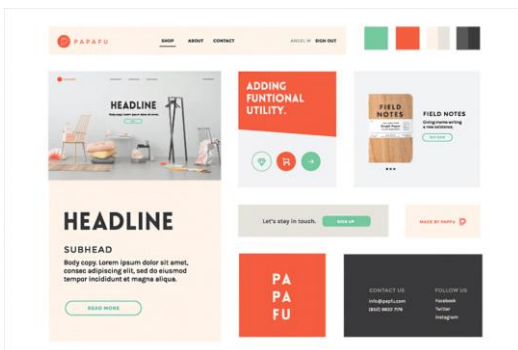
Mockup :

- Un wireframe *HTML* au format interactif
- (Aujourd'hui) un modèle d'une interface utilisateur présenté dans la vie réelle



Maquette :

- La représentation graphique d'un produit digital
- Validation de tous les aspects visuels
- Donne un bon aspect du produit final



Prototype :

- Une simulation du futur produit digital
- Le prototype est interactif
- Il peut être réaliser de différentes façons
- Il peut être exécuter à différents moments

