



I. Étude de benchmarking entre Adobe XD|Sketch|Figma.

1. DIFINITION

Adobe XD:

Adobe XD est un outil de prototypage d'interface et de conception de sites web ou d'applications mobile. Il s'adresse aux designers UX/UI.

Sketch:

Sketch est une puissante application de dessin conçue pour les artistes et les designers. Il est livré avec une variété de plugins et d'extensions pour personnaliser le flux de travail. La plate-forme est également équipée d'outils de collaboration flexibles pour concevoir des graphismes exceptionnels.

Figma:

Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage. Il est principalement basé sur le web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau pour macOS et Windows.

2. BENCHMARKING:



	Figma	Adobe XD	Sketch
Contact	San Francisco,	San Jose,	Hague,
Number/Address	California	California	Netherlands
APIs	oui	N/A	oui
SaaS/Web/Cloud	oui	oui	oui
Mobile-Android	oui	oui	non
Mobile-iOS	oui	oui	non
Mobile-Windows	non	non	non
Installed-	oui	oui	non
Windows			
Installed - Mac	oui	oui	oui
Individuals	non	oui	oui
Freelancers	non	oui	oui
Large	oui	oui	oui
Enterprises			
Medium	oui	oui	oui
Business			
Small Business	oui	oui	oui
Free Trial	non	oui	non
Freemium	oui	non	non
One-time license	non	non	oui
open source	non	non	non
Quotation Based	non	oui	oui



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

1. DIFINITION:

Zoning:

Le zoning c'est la méthode de conception la moins élaborée, elle consiste à schématiser une page sous forme de blocs de contenu grossier afin de déterminer l'organisation de la page et de son contenu.

Wireframe:

Le wireframe(maquettage papier) est un schéma utilisé lors de la conception d'une interface utilisateur pour définir les zones et composants qu'elle doit contenir. À partir d'un wireframe peut être réalisée l'interface proprement dite par un graphiste.

Maquette:

c'est pareil que le mockup...avec des couleurs. Son but est de permettre de se projeter et de tester aussi bien le fond (le contenu) que la forme (le design). En ajoutant les bonnes couleurs et les bonnes images, vous pourrez avoir un aperçu plus réaliste de votre futur site ou application.

Prototype:

Prototype est un mockup avec les interactions et les animations en plus,il represente vraiment la version final d'un projet,il permet de visualiser l'UX/UI du produit fini et de faire les derniers rajouts avant de coder

Mockup:

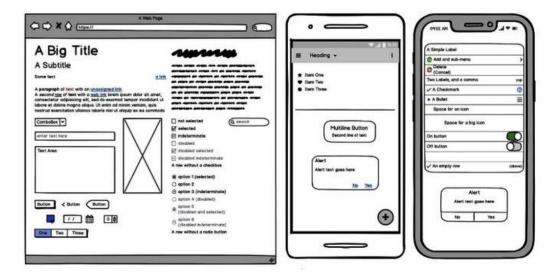


Le mockup:

c'est tout simplement un wireframe transformé en page HTML. Il permet de se projeter, car une fois la page dynamique on peut naviguer entre les pages, tester des formulaires...

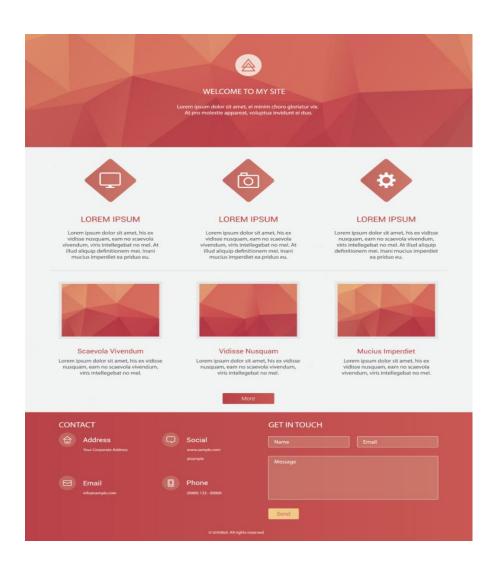
2. La difference entre zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup:

Pour realiser un site web d une bonne qualite ,il faut poursuivre les etapes principles ,premierement un renccontre avec le client pour collecter les données et les besions ,apres on commence par ZONING ,cette etape pour schématiser une page sous forme de blocs de contenu(header,footer..),apres on passe a WIRFRAME pour la conception d'une interface utilisateur pour définir les zones et composants avec balsamiq par exemple ,voir l'image ci ci dessus:

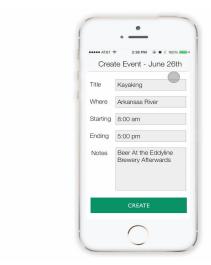


Après on passe a la MAQUETTE pour détailler un peu design et colorer et mettre des image mais d'une façon statique comme l'image :





Pour rendre le design dynamique et faire des interactions avec le client(button,lien,animations...),alors on ajoute le PROTOTYPE:





Et finalemet on donne a le client Le MOCKUP si il accepte le design on le transferer a aune page web avec html ,css ,javascript

III. Définition des notions suivantes:

charte graphique, éléments d'ergonomie, responsive design

1. charte graphique:

La **charte graphique** d'un site web est donc en ceci primordiale qu'elle permet d'un côté d'être cohérent dans sa communication et de l'autre de travailler à la bonne qualité de son image. Elle assoit la crédibilité d'une entreprise, donne des repères aux visiteurs, facilite la prise d'informations.

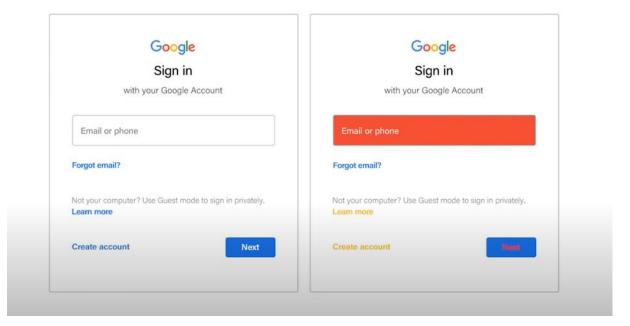
La charte graphique d'un site se compose de plusieurs éléments essentiels : le logo, les couleurs, la typographie, les icônes mais aussi les images / photos / illustrations et dans certains cas les boutons de navigation ou encore l'agencement des blocs de contenus.



exemple role de charte graphique:

avec bine charte graphique

avec mauvaise charte graphique



2. L'ergonomie

L'ergonomie ne doit pas être négligée dans la réalisation d'un projet internet. En effet, en plaçant l'expérience de vos internautes au coeur de tout, vous augmentez vos chances qu'ils l'apprécient, y reviennent plus souvent et en parle autour d'eux.

En tenant compte des points précédents, investir dans un tel site web sera donc plus rentable car permettra d'atteindre plus facilement vos objectifs (augmentation des ventes, des inscriptions, des visites, etc.)

Le site web doit être efficace

L'internaute doit réussir à réaliser l'action pour laquelle il a pénétré sur le site web de manière simple.

❖ Le site web doit être efficient

L'internaute doit pouvoir effectuer ses actions rapidement et de manière intuitive avec



le moins d'erreurs possible (ou une grande facilité à les corriger).

Le site web doit apporter satisfaction

Un site web doit être au service des ses utilisateurs et non pas répondre à un ego personnel. Les internautes doivent donc en être satisfaits une fois leur action terminée et réalisée avec succès.

3. Définition Responsive Design :

Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d'interface digitale qui fait en sorte que l'affichage d'une quelconque page d'un site s'adapte de façon automatique à la taille de l'écran du terminal qui le lit. Il est différent de l'Adaptative Design bien que les deux concepts aient pour but d'améliorer l'ergonomie mobile du site web

