**Conception des IHM**

Marquette → brouillon et statique

Prototype → dynamique, low-fi, hi-fi, non complet

Développement

**Conception centrée Utilisateur**

**Maquettage - Fil de fer (Wireframe)**

**Conception de la partie graphique de l’IHM**

-statique

-noir et blanc

-base fidélité (low-fi)

**Consiste à**

-définir le “zoning” des écrans

-choisir les bons objets d’interaction

-prévoir des enchaînements d’écran

**support pour**

-test des idées de conception

-discussion avec le client

brouillon rejetable et modificable

Papier -à favoriser pour la 1ère itération

Outils -migration vers un prototype possible frontière floue

**Avantages du papier**

**Conception** :

Réflexion autant ou plus efficace (l’ordinateur n’apporte rien de significatif à la créativité : il peut même constituer un frein)

**Aspect : effort à fournir très réduit**

Création et modification : plus rapide sur le papier

Degré de finition : meilleur avec un outil, mais plus long d’où perte de temps car le prototype n’est pas encore stabilisé (modification fréquentes)

**Codage :**

Papier : toujours 0 Variable avec un outil informatique (peut être très long)

**Bénéfices psychologiques pour le client :**

Moins intimidants (le support papier est à l’évidence, une base de travail)

Plus de remarques créatives (l’utilisateur peut facilement suggérer les modifications)

Moins de critiques superficielles (alignement, couleur)

**Avantages d’un outil**

Conception :

utilisation d’objets stantards (ios, androïde, web)

frame et fenêtres réutilisable

contrôle des tailles

partage des fichiers/travail de groupe