

RAPPORT DE PREMIER BRIEF

ENCADRER PAR

YOUSSEF WAKHIDI

REALISER PAR

ALAE EL OULA

HAYTAM BENIAZZA

FADWA CHERQUI

SOMMAIRE

01 Étude de benchmarking

02 Définitions

2.1 charte graphique

2.2 éléments d'ergonomie

2.3 responsive design

03 Les définitions et les différences

3.1 zoning

3.2 wireframe

3.3 maquette

3.4 prototype

3.5 mockup

ÉTUDE DE BENCHMARKING

Adobe xd

Figma

Penpot



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.

Il met à disposition de nombreuses fonctionnalités :

- **en mise en page et en design** : il est possible de créer de la profondeur et de la perspective, des composants réutilisables (boutons recherche, par exemple), de dupliquer des éléments par simple glisser-déposer. Intervertissez et redimensionnez du contenu, la mise en page s'ajuste en fonction des ajouts et des modifications.
- **en prototypage et en animation** : il permet d'ajouter des animations, de créer des commandes vocales ou ajouter du son, de réaliser des carrousels interactifs ou encore d'ajouter des menus de navigation.
- **en collaboration et en transferts** : il offre la possibilité de travailler à plusieurs simultanément sur un même document, de laisser des commentaires, de partager facilement des liens vers vos designs ou transférer des fragments de code choisis.
- **en systèmes de design** : il donne la possibilité d'enregistrer des ressources dans le cloud, lier les composants à plusieurs documents pour que vos modifications se fassent de manière uniforme pour tous vos designs.
- **en intégration et en automatisation** : il permet d'automatiser certaines tâches et d'ajouter des plug-ins personnalisés.

Complémentaire avec les autres outils Adobe, il est très simple d'importer des documents depuis Photoshop, Illustrator ou encore Sketch.

Adobe XD propose plusieurs formules d'abonnement :

- 11,99 € par mois : pour un nombre illimité d'éditeurs et de documents partagés
- 59,99 € par mois : pour une version complète comprenant 20 applications Creative Cloud dont Adobe XD, Photoshop, Illustrator et After Effects.

Une version gratuite existe pour une utilisation personnelle



Figma

Figma est une plateforme collaborative pour éditer des graphiques vectoriels et faire du prototypage. Elle permet de concevoir des design systems pour faciliter la création de sites web et d'applications mobiles. C'est une solution à destination des UI et UX designers et des développeurs. L'interface propose de nombreuses fonctionnalités :

- **de design** : avec des outils de conception pour le web, des fonctions de mise en page automatique, des plugins pour réduire les tâches répétitives.
- **de prototypage** : pour tester les concepts très tôt en cours de design.
- **de design system** : pour concevoir des design cohérents avec des bibliothèques mises à jour en permanence.
- **collaboratives** : pour travailler à plusieurs et en même temps sur un projet, revenir sur une version antérieure si nécessaire ou encore afficher le travail d'un seul collaborateur par exemple.

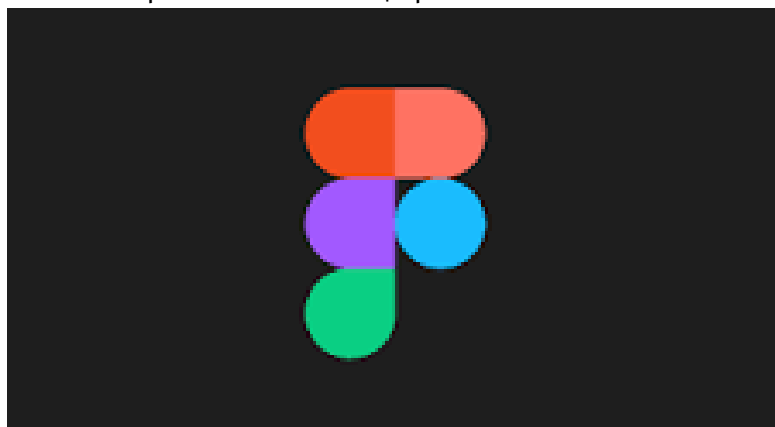
Une version gratuite de Figma est disponible. Elle permet de découvrir les fonctionnalités autour d'un projet. À savoir : l'historique de travail est limité à 30 jours. Pour bénéficier de toutes les fonctionnalités, il existe deux abonnements :

- **12 \$ par éditeur par mois** : pour travailler autour d'un nombre illimité de projets, avoir une sauvegarde infinie de votre travail et bénéficier entre autres d'une bibliothèque partagée.
- **45 \$ par éditeur par mois** : pour accéder à des plugins privés, partager des polices ou encore bénéficier d'un suivi analytics des performances.

Figma est accessible depuis tous les navigateurs. Il existe également une version desktop pour macOS et Windows, et une solution de visualisation des design (Figma Mirror) pour iOS et Android.

Prix

- Version gratuite
- Version payante : À partir de 12 \$ par mois



Penpot

Penpot est un outil de prototypage qui permet de concevoir des interfaces UX/UI de sites web et d'applications mobiles. La plateforme est open source et alimentée par une communauté dont les contributions sont nombreuses (modules et plugins complémentaires, fonctionnalités supplémentaires...).

Les principales fonctionnalités de Penpot sont les suivantes :

- Conception de prototypes : la plateforme propose de créer des prototypes de sites web ou d'applications interactifs grâce à des outils intuitifs de création de composants tels que des boutons.
- Partage de vos prototypes : vous pouvez partager les prototypes avec les parties prenantes, présenter plusieurs propositions à votre équipe et lancer des tests utilisateurs avec vos conceptions, directement depuis l'outil.
- Collaboration : tous les membres d'une équipe de projet peuvent travailler en simultané et en temps réel sur Penpot. L'outil permet de déposer facilement des commentaires directement sur les prototypes.
- Accès à une bibliothèque de modèles préconçus : la plateforme bénéficie de nombreux modèles partagés et proposés par sa communauté. Vous pouvez télécharger ou importer un template pour l'utiliser dans le cadre de votre projet.

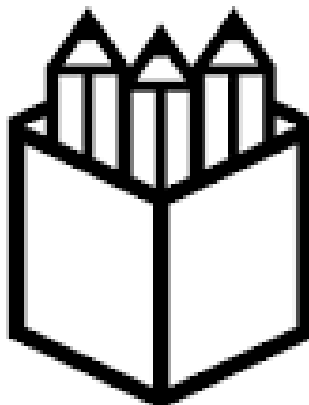
Basé sur le web et accessible via les principaux navigateurs, cet outil ne dépend pas des systèmes d'exploitation et ne nécessite pas d'installation au préalable. Il fonctionne avec les normes web ouvertes (SVG).

Prix

- Version gratuite

Disponible sur...

- Navigateur web



DÉFINITIONS

charte graphique
éléments d'ergonomie
responsive design



1-Chart graphique:



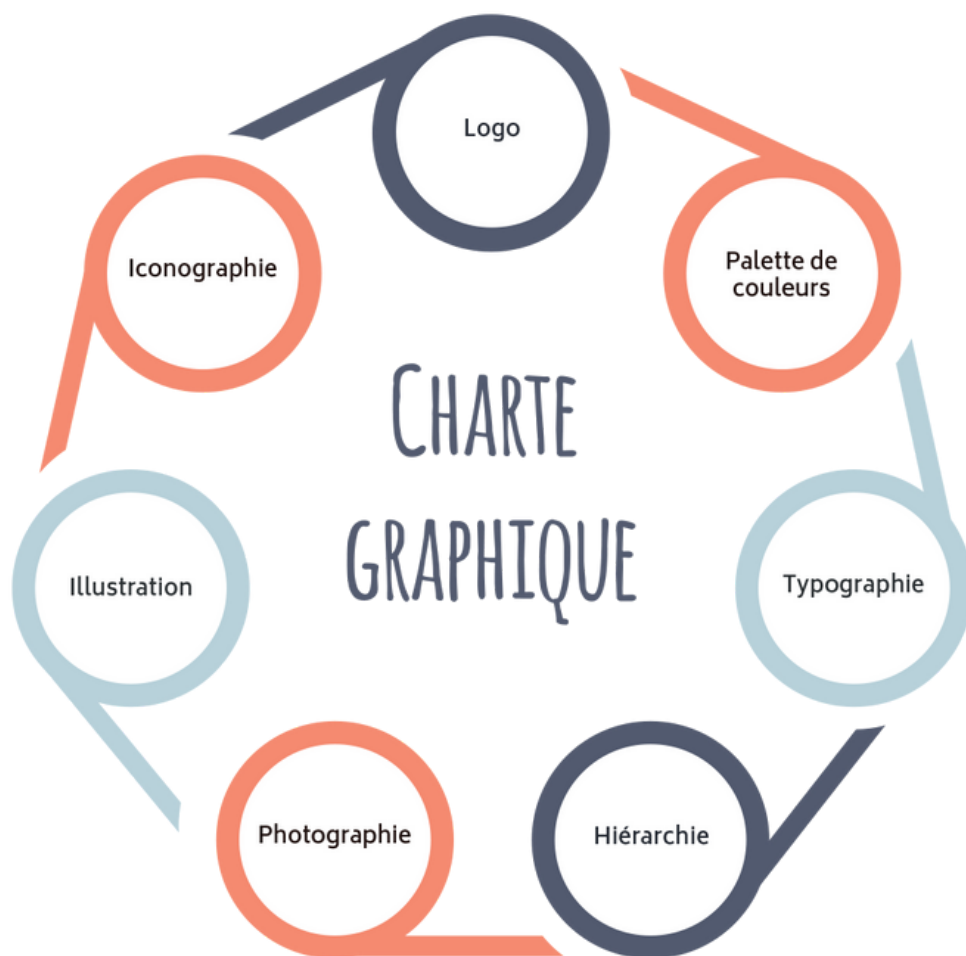
Definition:

est un document de travail qui contient l'ensemble des règles fondamentales d'utilisation des signes graphiques qui constituent l'identité graphique d'une organisation, d'un projet, d'une entreprise. Le terme vient du latin charta qui signifie « papier » et qui en français a pris le sens de « loi, règle fondamentale

les composants d'une charte graphique

L'élément central d'une charte graphique est le logo ou logotype

Le logotype doit refléter l'image de l'entreprise et ses activités, il doit également renforcer son image et rassurer ses clients. Le logo doit pouvoir s'adapter et se décliner (différentes couleurs, avec ou sans baseline, carré ou rectangulaire...) sur l'ensemble des supports de communication de l'entreprise.



Le Logo :

Votre logo est la clef de voûte de votre identité graphique ! Vous avez certainement déjà vu des présentations ou des documents où un logo est étiré, déformé, minuscule, limite méconnaissable ou illisible... c'est pour éviter ça que la charte graphique va définir les conditions de son utilisation : ses proportions, sa taille minimum et son positionnement par rapport aux autres éléments (texte, titres, marges, etc.).

La Typographie :

(police d'écriture) La charte définit les règles de mise en page et d'utilisation de la typographie dans un document. Le caractère et la personnalité d'une ou plusieurs typographies apportent une signification et peuvent changer la vision et la portée d'un texte en permettant de créer différents niveaux de textes tout en assurant un confort de lecture. En plus bien sûr de participer à la cohérence générale de la communication tant au sein de votre entreprise qu'en dehors.

Les Couleurs :

Le choix des couleurs doit être limité pour permettre une meilleure mémorisation et une distinction rapide.

Si vous devez imprimer votre logo sur une surface colorée (voiture, farde plastique, etc.), ce qui est permis et ce qui ne l'est pas sera impérativement stipulé dans la charte graphique... certaines couleurs ne sont pas souhaitables avec votre logo.

L'utilisation de vos signes graphiques sera également spécifiée pour le noir et blanc (photocopies par exemple).

Éléments graphiques / icônes / pictogrammes :

Certaines sociétés possèdent une mascotte ou des éléments graphiques différents de leur logo, par exemple pour créer une identité pour chaque produit. On doit cependant chaque fois y retrouver votre société.

Utilisation des Images, illustrations, photos :

Certaines images pourront être sélectionnées dans la charte et le fait de les utiliser régulièrement les associera au bout d'un moment avec votre société de manière systématique.

Règles d'insertion de ces éléments sur chaque support :

Il est important de conserver toujours les mêmes rapports de proportions sous peine de déformer les éléments graphiques. On définira dès lors les règles d'utilisation comme par exemple les marges nécessaires dans un document, les espaces entre le logo et le texte, etc.

Les objectifs et les intérêts d'une charte graphique :

L'un des objectifs d'une charte graphique est de conserver une cohérence graphique dans toutes les réalisations graphiques d'une entreprise.

L'autre objectif est de permettre au récepteur d'identifier facilement l'émetteur par la cohérence associée à la récurrence des différentes réalisations graphiques. Autre intérêt non négligeable, une charte graphique complète permet d'accélérer et de faciliter la production de nouveaux supports de communication. Il suffit de reprendre les fondamentaux existants pour créer de nouveaux supports.

Le role:

Le rôle de la charte graphique est de garantir une cohérence graphique dans tous les réalisations de supports de communication d'une entreprise ou d'une organisation. Tous les acteurs dans la communication, de la graphiste à l'assistance commerciale doivent respecter la charte pour chaque création graphique.

2-Ergonomie:



Definition:

L'ergonomie est l'étude scientifique de la relation entre l'homme et ses moyens, méthodes et milieux de travail. Son objectif est d'élaborer, avec le concours des diverses disciplines scientifiques qui la composent, un corps de connaissances qui dans une perspective d'application, doit aboutir à une meilleure adaptation à l'homme des moyens technologiques de production, et des milieux de travail et de vie.

Éléments d'ergonomie:

L'ergonomie d'un site web peut être définie par sa capacité à répondre efficacement aux attentes des utilisateurs et à leur fournir un confort de navigation.

Quant à ses principaux critères d'ergonomie, ils peuvent être énumérés de la manière suivante :

- La sobriété
- La lisibilité
- L'utilisabilité
- La rapidité
- L'interactivité
- L'accessibilité
- La disponibilité

3-Responsive Design:



Definition:

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.

More explanation:

Le terme de responsive design a été inventé par Ethan Marcotte en 2010, et décrit la combinaison de trois techniques. La première était l'idée des grilles fluides, une idée déjà explorée par Gillenwater, que l'on peut lire dans l'article de Marcotte, Fluid Grids (publié en 2009 sur A List Apart). La deuxième technique était l'idée d'images fluides. En utilisant une technique très simple de réglage de la propriété max-width à 100%, les images deviennent plus petites si leur colonne de contenu devient plus étroite que la taille intrinsèque de l'image, mais ne deviennent jamais plus grandes.

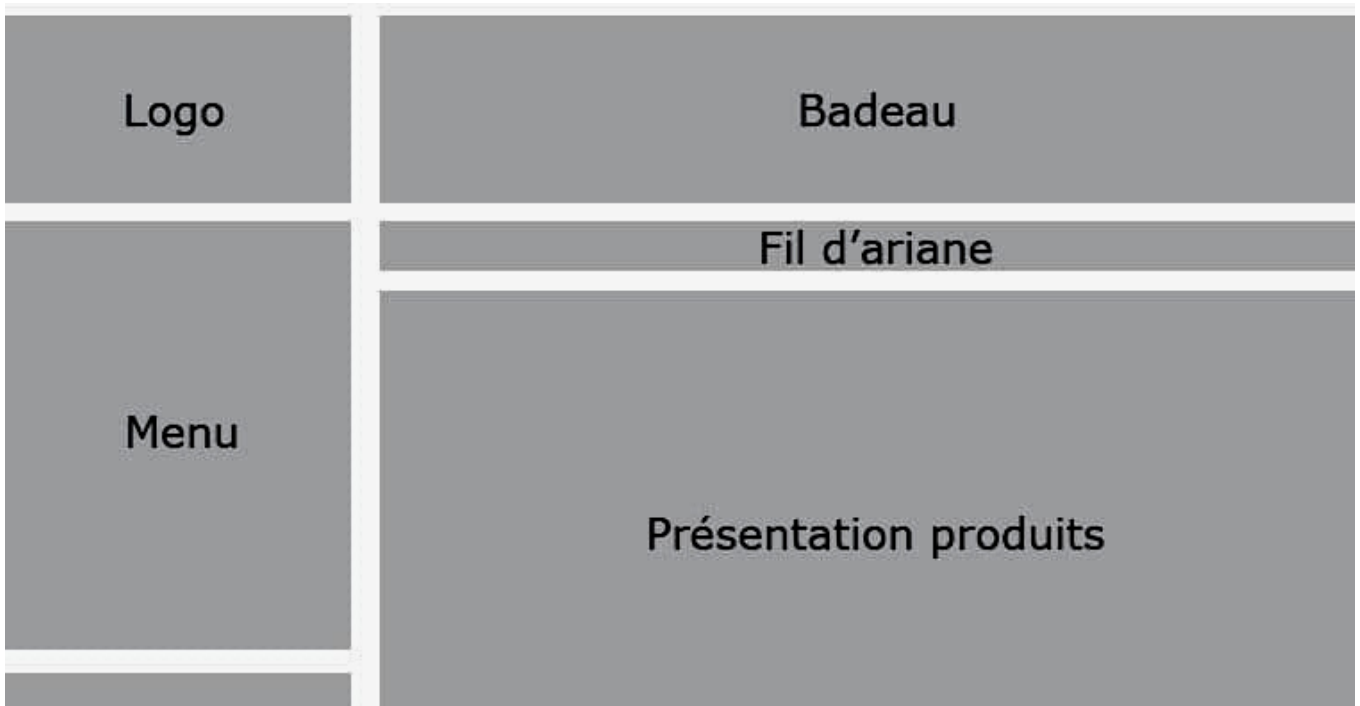
Cela permet à une image de se réduire pour s'intégrer dans une colonne de taille flexible, plutôt que de la déborder, mais de ne pas s'agrandir et de devenir pixélisée si la colonne devient plus large que l'image. Le troisième élément clé était la media query. Les Media Queries permettent de changer le type de mise en page que Cameron Adams avait précédemment exploré en utilisant JavaScript, en utilisant uniquement CSS. Au lieu d'avoir une seule mise en page pour toutes les tailles d'écran, la mise en page pouvait être modifiée. Les barres latérales pouvaient être repositionnées pour l'écran plus petit, ou une autre navigation pouvait être affichée.

DÉFINITIONS ET DIFFÉRENCES

zoning / wireframe
maquette / mockup
prototype



QU'EST-CE QUE LE ZONING ?



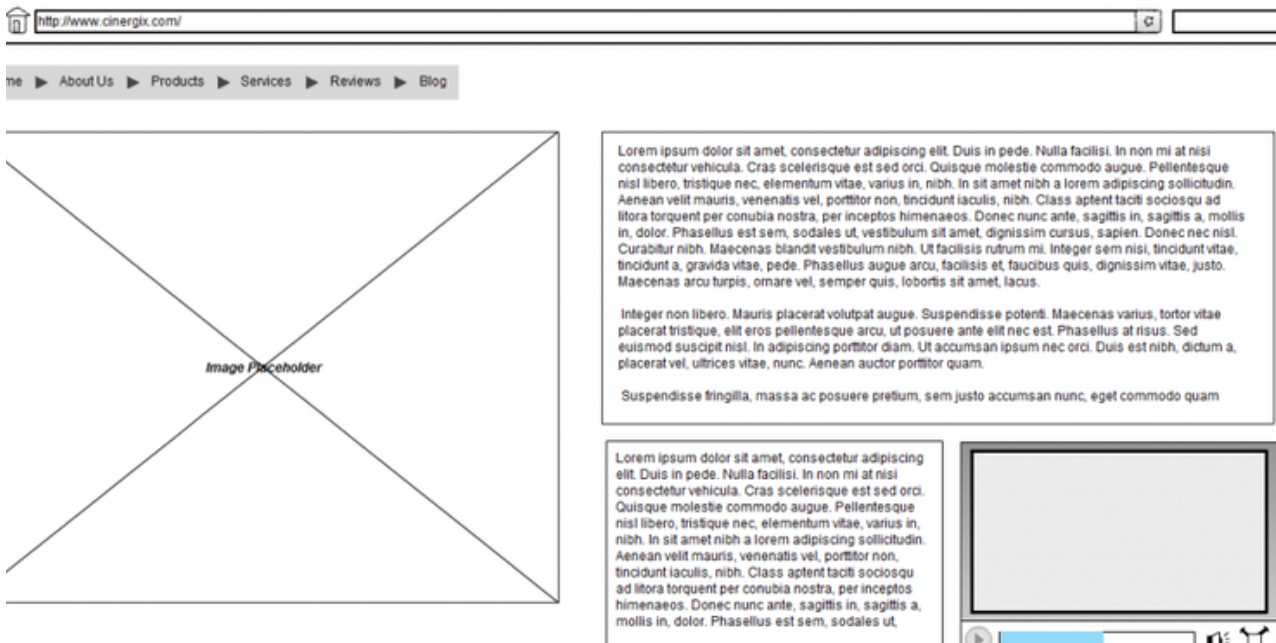
Le **zoning** est représentation globale d'une page permet de schématiser "grossièrement" une page web grâce à l'utilisation de blocs.

Le **zoning** permet de présenter une première approche d'une page web afin d'en valider les grands axes

La validation des **zonings** constitue une étape déterminante, préalable à la définition des **Wireframes**.

***schéma
simple***

QU'EST-CE QU'UN WIREFRAME ?



Vient ensuite l'étape du **wireframe**.

Il s'appuie sur le **zoning** et détaille

le type de contenu des blocs :
images, textes...

Il intègre également les animations et permet ainsi de montrer le fonctionnement de la page.

Cette étape permet de s'assurer que l'expérience utilisateur (UX) et l'ergonomie seront en adéquation avec les objectifs.

Même si aucun design n'est encore appliqué, le **wireframe** permet de visualiser plus concrètement le projet et les fonctionnalités.

**maquette
fil-de-fer**

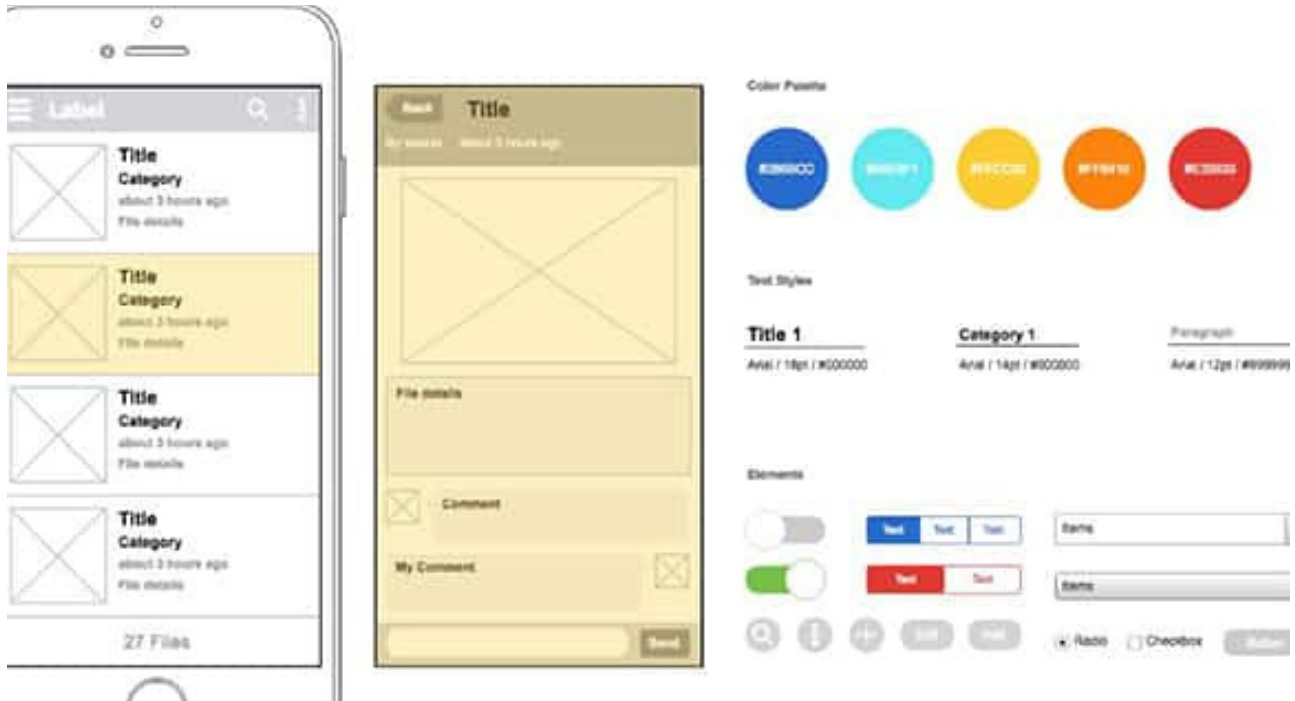
Pour comprendre la définition du **Wireframe**, faisons une analogie avec les plans d'un bâtiment de l'architecte. Dans tout projet de construction, il faut commencer par dessiner la structure. Les maquettes fil-de-fer sont l'équivalent pour les produits numériques. Elles se présentent sous la forme d'un diagramme avec des lignes et des annotations. Cette représentation évolue au fur et à mesure des itérations.

Wireframe



Le Wireframe est l'équivalent d'un plan d'architecte

QU'EST-CE QU'UNE MAQUETTE ?



Une fois les **wireframes** validés, ils servent de base de réflexion et de travail aux créatifs (Directeur Artistique, UI Designer, ou Webdesigner), afin de concevoir les maquettes.

Les créatifs viendront les enrichir en respectant bien entendu le cahier des charges et les grands principes validés. Elle présentera pour chacun des gabarits de page, le rendu et la mise en page finale : respect de la charte graphique, identité visuelle, choix des polices, micro-interactions, ...

maquette

QU'EST-CE QU'UN MOCKUP ?



Le **zoning** est une représentation globale d'une page permet de schématiser "grossièrement" une page web grâce à l'utilisation de blocs.

Le **zoning** permet de présenter une première approche d'une page web afin d'en valider les grands axes

La validation des **zonings** constitue une étape déterminante, préalable à la définition des **Wireframes**.

*interactions
de
l'interface*

QU'EST-CE QU'UN PROTOTYPE ?



Un **prototype** est une version d'échantillon ou une simulation d'un produit pour évaluer un processus ou un concept.. En fait, un **prototype** ressemble beaucoup au produit final lui-même : pour clore la métaphore, si le **wireframe** est un plan et le mockup une photo de synthèse d'un bâtiment, le prototype serait une maquette réalisée en 3D et à l'échelle.

Mais ce n'est donc pas encore le produit final ! Il n'est pas codé qu'à moitié et ne sert qu'à valider le front-end. En effet, on peut recourir au prototype afin de réduire les coûts de développement jusqu'à l'approbation de l'interface utilisateur. Une fois que le prototype est testé, l'équipe peut poursuivre le codage

***Choix et
validation
des
technologies***

L'avantage principal du **prototype** est qu'il est interactif, ce qui permet aux utilisateurs de tester l'interface et de découvrir ce qui marche et ce qui ne marche pas. Un prototype peut aussi aider à trouver de nouvelles idées, amenant à modifier une partie du design et ainsi améliorer l'interface utilisateur, avant que le projet ne soit codé. Il est toujours mieux de se rendre compte de ces petites erreurs avant que le projet n'arrive aux mains de celui ou ceux qui seront chargés de le coder.

***Choix et
validation
des
technologies***