

MAQUETTAGE D'APPLICATIONS ET SITES WEB



SOMMAIRE

Présentation du TP : Maquetter un Site Promotionnel

A. Qu'est-ce qu'une Maquette ?

- Définition
- Son Rôle

B. Quelques Notions de Design

- Le Design UX
- Le Design UI
- L'Accessibilité

C. Les Outils de Maquettage

- Basalmiq Wireframe
- Pencil Project

D. Les Etapes du Maquettage

- L'Analyse du Cahier des Charges
 - Les Besoins du Client
 - Les Utilisateurs Ciblés

L'Arborescence

- Maquetter l'UX

Le Zoning

Le Wireframe

Le Prototype

- Maquetter l'UI

Le Moodboard

Le style Tile

Le Mockup

- Un Outil pour le Mockup : Gimp

- Quelques Outils Supplémentaires

E. Maquetter en mode Agile

F. Quelques Ressources Utiles

PRÉSENTATION DU TP - MAQUETTER UN SITE PROMOTIONNEL

OBJECTIF

La marque Fragrance sort un nouveau parfum, Evasion, et souhaite réaliser pour cette occasion un site promotionnel.

C'est pourquoi le directeur a fait appel à vous pour concevoir le site. Il s'attend à ce que vous lui soumettiez une maquette du site, avant de lancer la phase de développement.

Lors de votre prochaine réunion, il vous fournira le cahier des charges, ainsi que des informations sur la clientèle visée.



QU'EST-CE QU'UNE MAQUETTE

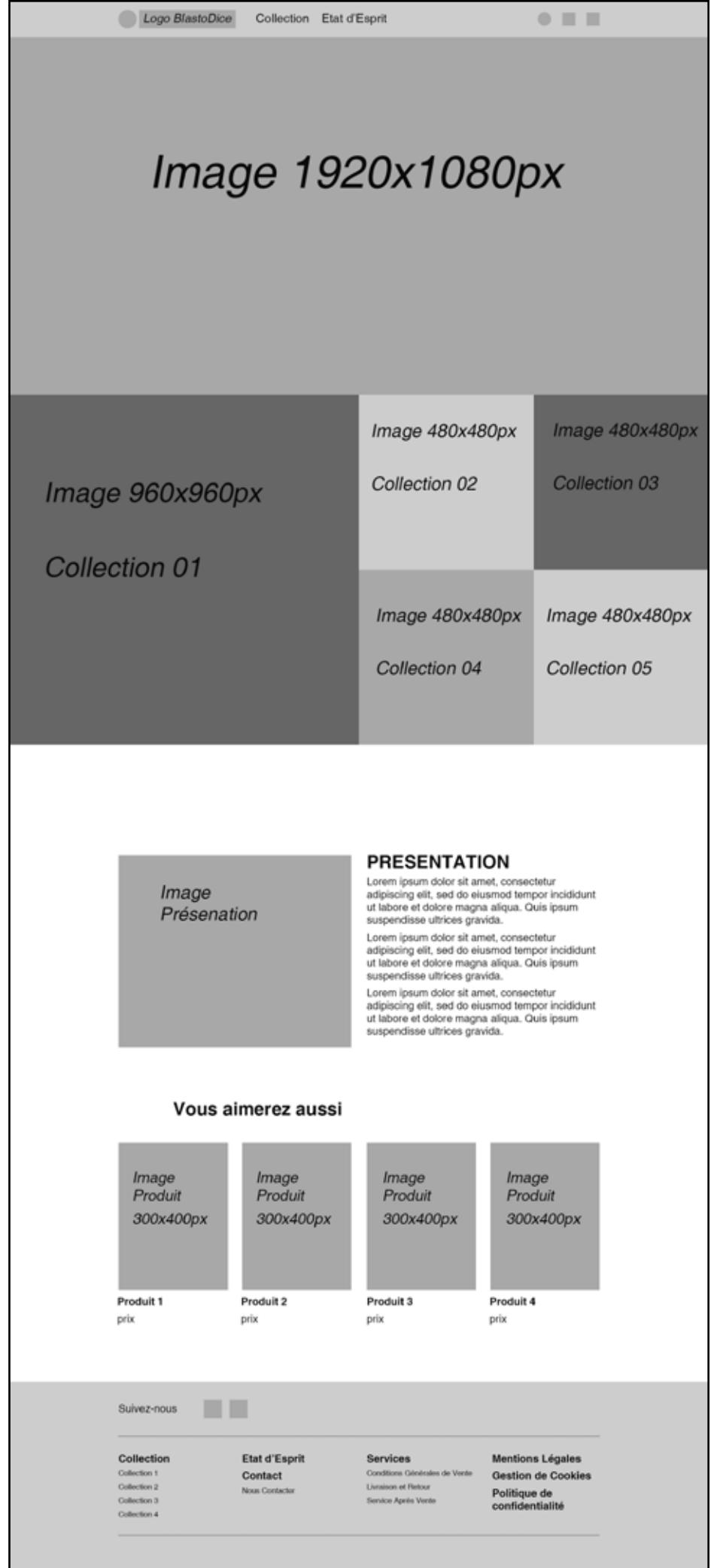
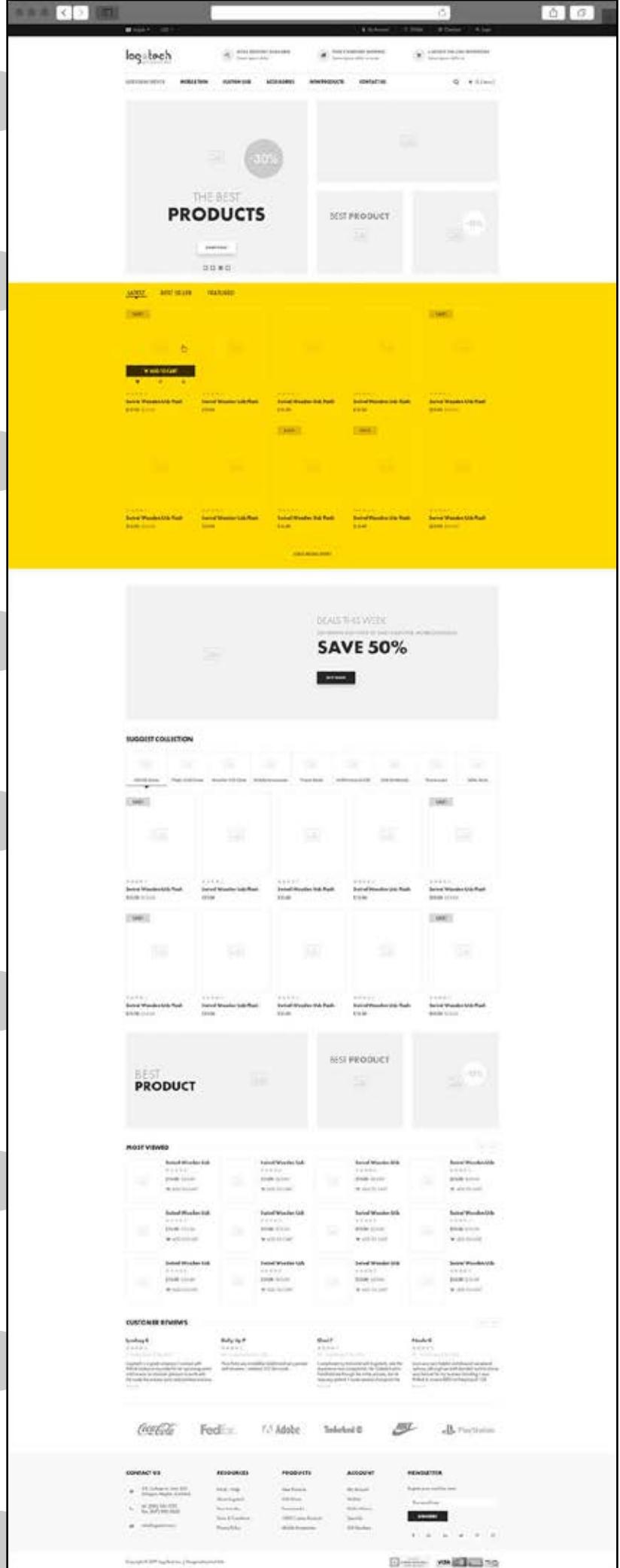
Définition

- Support de travail traduisant une intention
- Croquis d'une application ou d'un site web
- Réalisé en amont du projet à partir du cahier des charges
- 2 types de maquettes :
 - + Statique : sans interaction possible avec un utilisateur
 - + Dynamique : possibilité de tester des interactions avec un utilisateur

Rôle

- Prototypage rapide et peu coûteux
- Tester et corriger les aspects fonctionnels et graphiques
- Communiquer avec l'équipe et le commanditaire pour obtenir sa validation du projet

QU'EST-CE QU'UNE MAQUETTE



QUELQUES NOTIONS DE DESIGN

Pourquoi le Design c'est important ?

Sans connaissance et bonnes pratiques du Design, les risques sont très élevés d'avoir :

- Une application ou un site peu esthétique
- Confus
- Peu engageant
- Inutilisable par certaines personnes

Pour y remédier, nous utilisons 3 champs du Design : l'UX, l'UI, et l'Accessibilité.



UX = User Experience

Se concentre sur les Fonctionnalités en définissant les scénarios, la mise en page, les interactions possibles, les messages et émotions à passer. On parle aussi d'Ergonomie.

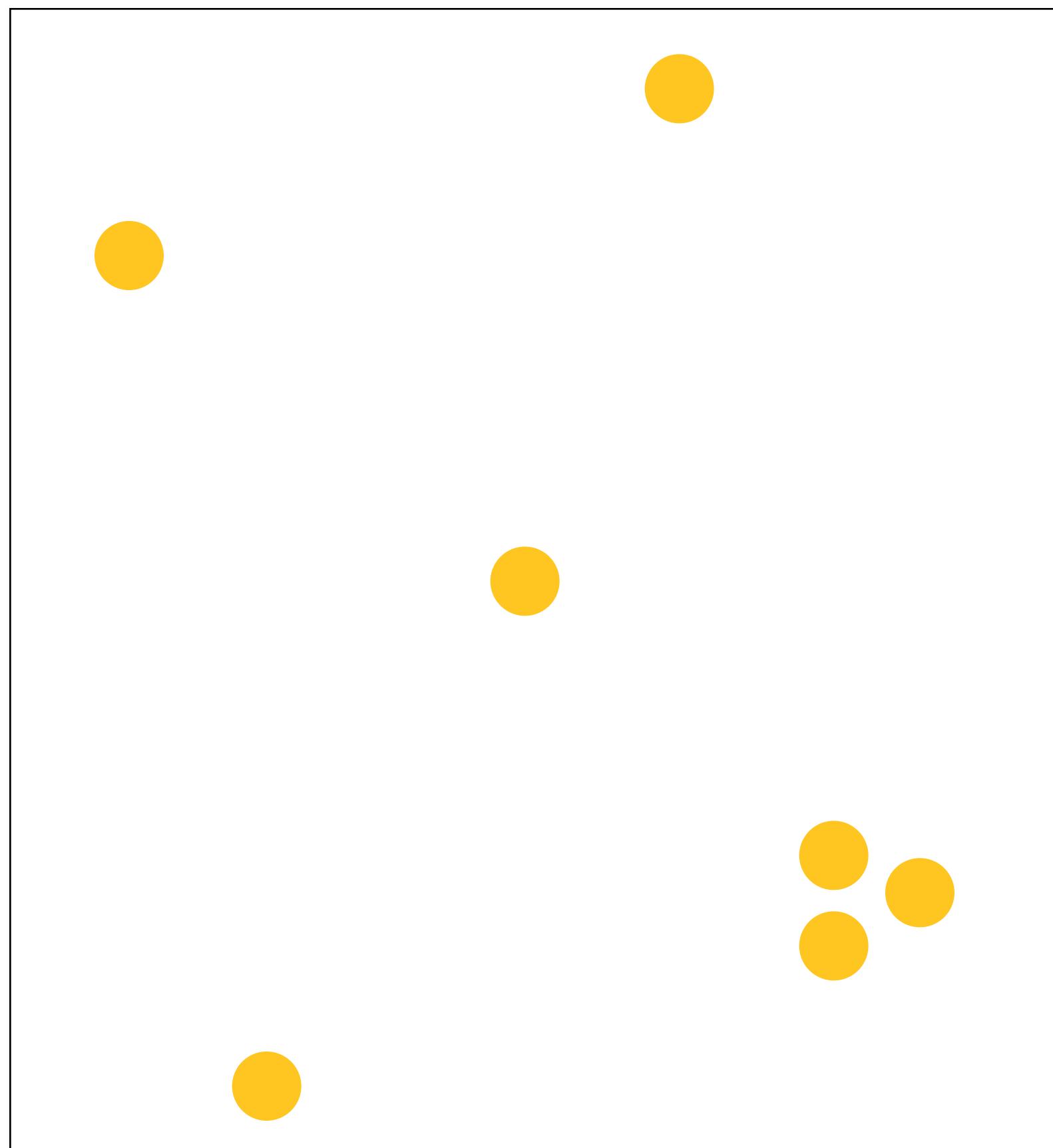
Doit répondre à 4 exigences

- **Utilité** : est-ce que ça aide à atteindre mon but ?
- **Fiabilité** : est-ce que la sécurité est suffisante ? Est-ce que c'est sans danger pour l'utilisateur ?
- **Utilisabilité** : est-ce que c'est facile à prendre en main ? Est-ce que c'est adapté à tous ?
- **Plaisir d'Usage** : est-ce que ça me procure des émotions positives ?

QUELQUES PRINCIPES D'UX

Loi de Proximité

Ce qui est proche va ensemble

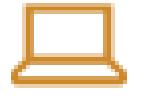
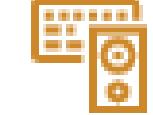
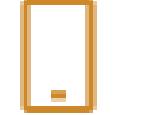
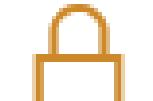
A screenshot of a contact form with a blue header. The form fields are labeled "Nom", "Prénom", "Adresse", and "Mail". To the right of each label is a white input field. A large blue button at the bottom right contains the text "ENVOYER". The "Adresse" and "Mail" fields are grouped together by a thin blue horizontal line.

QUELQUES PRINCIPES D'UX

Loi de Similarité

Ce qui se ressemble fait la même chose

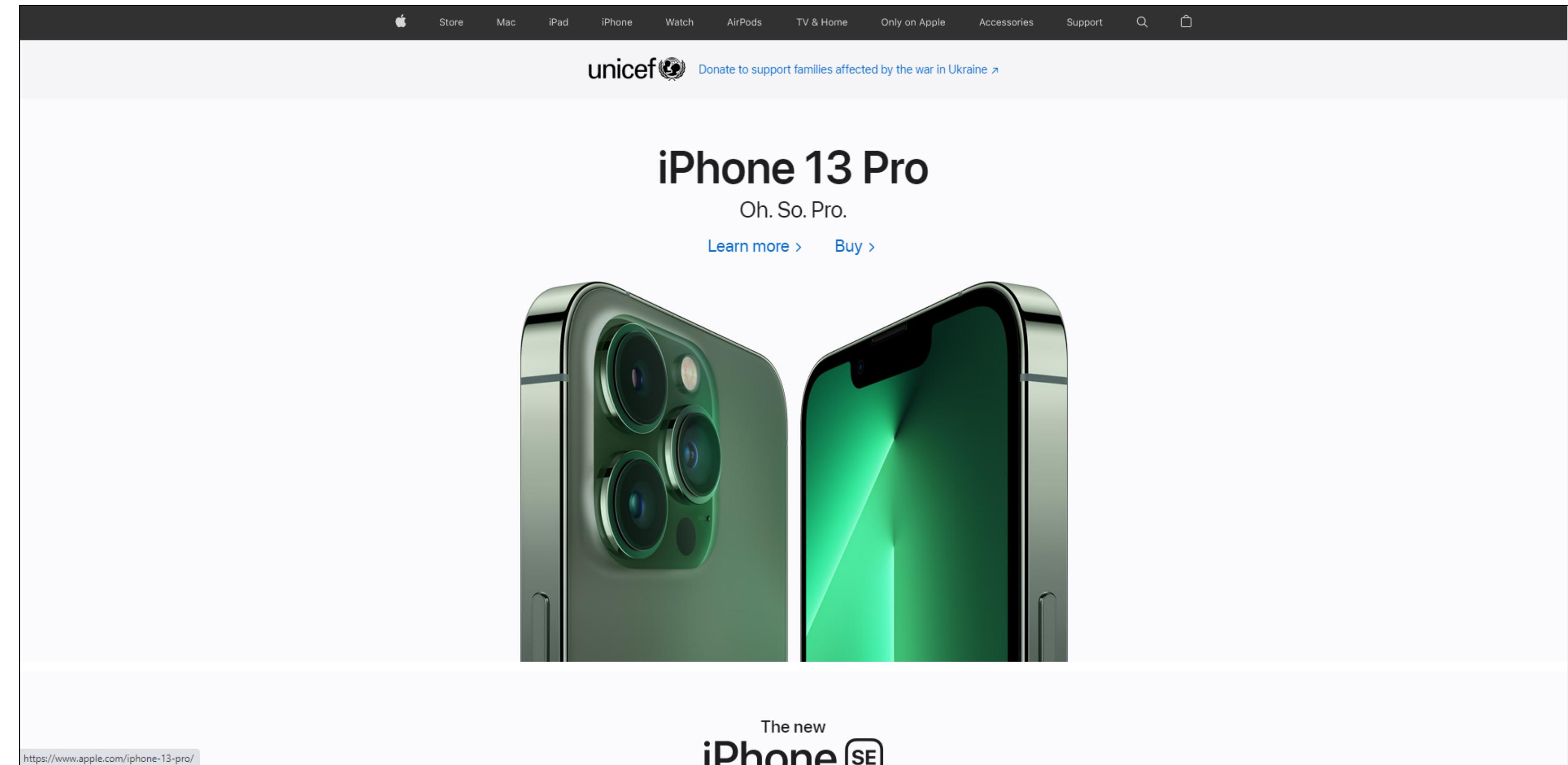


 Système Affichage, son, notifications, alimentation	 Périphériques Bluetooth, imprimantes, souris	 Téléphone Associer votre téléphone Android ou votre iPhone	 Réseau et Internet Wi-Fi, mode Avion, VPN
 Personnalisation Arrière-plan, écran de verrouillage, couleurs	 Applications Désinstaller, valeurs par défaut, fonctionnalités facultatives	 Comptes Comptes, adresse e-mail, sync., travail, famille	 Heure et langue Voix, région, date
 Jeux Xbox Game Bar, captures, Mode Jeu	 Options d'ergonomie Narrateur, loupe, contraste élevé	 Rechercher Rechercher mes fichiers, autorisations	 Confidentialité Emplacement, caméra, microphone

QUELQUES PRINCIPES D'UX

Loi de Fitts

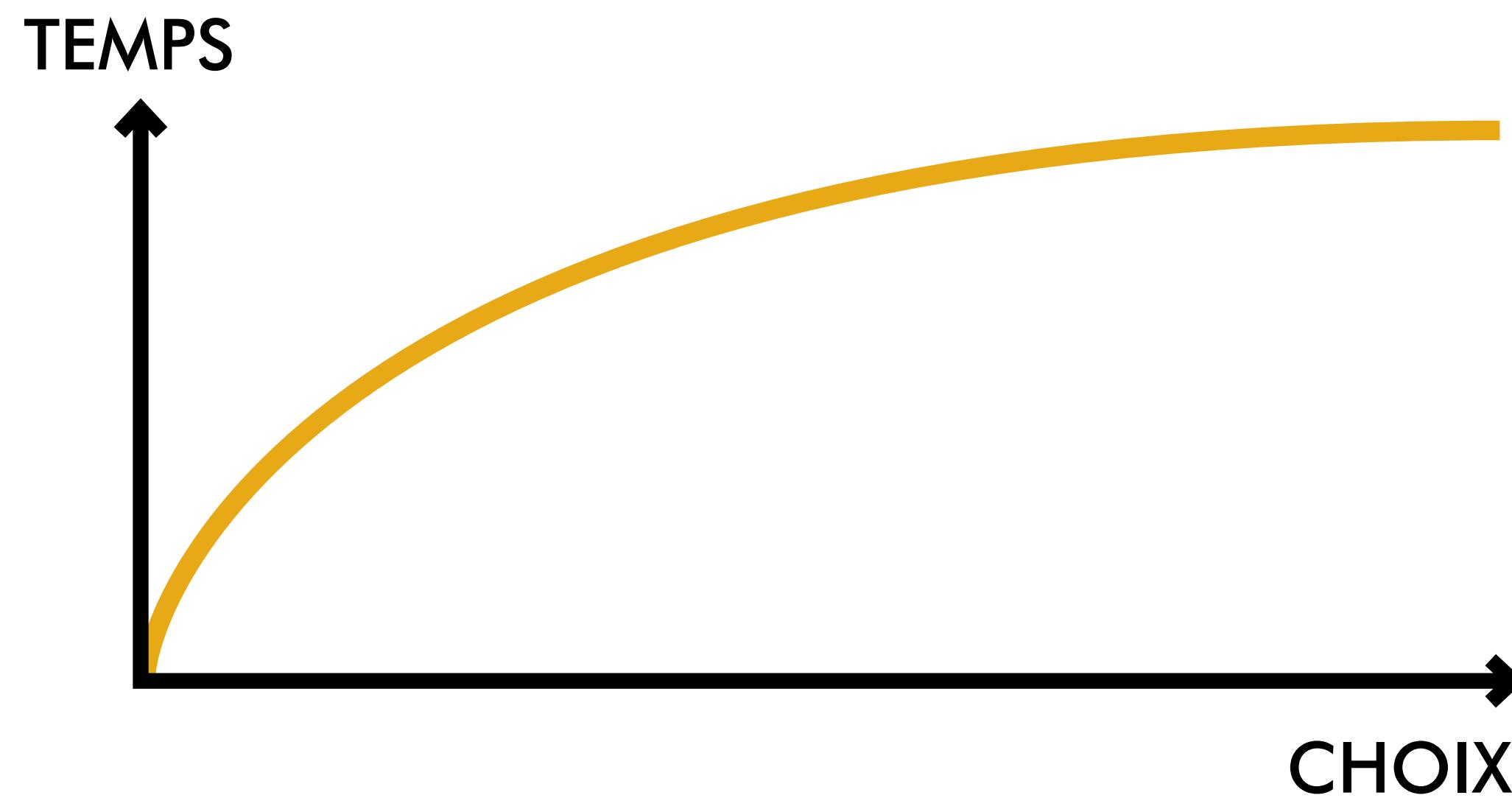
Plus c'est gros et au centre, plus c'est facile de cliquer dessus



QUELQUES PRINCIPES D'UX

Loi de Hick

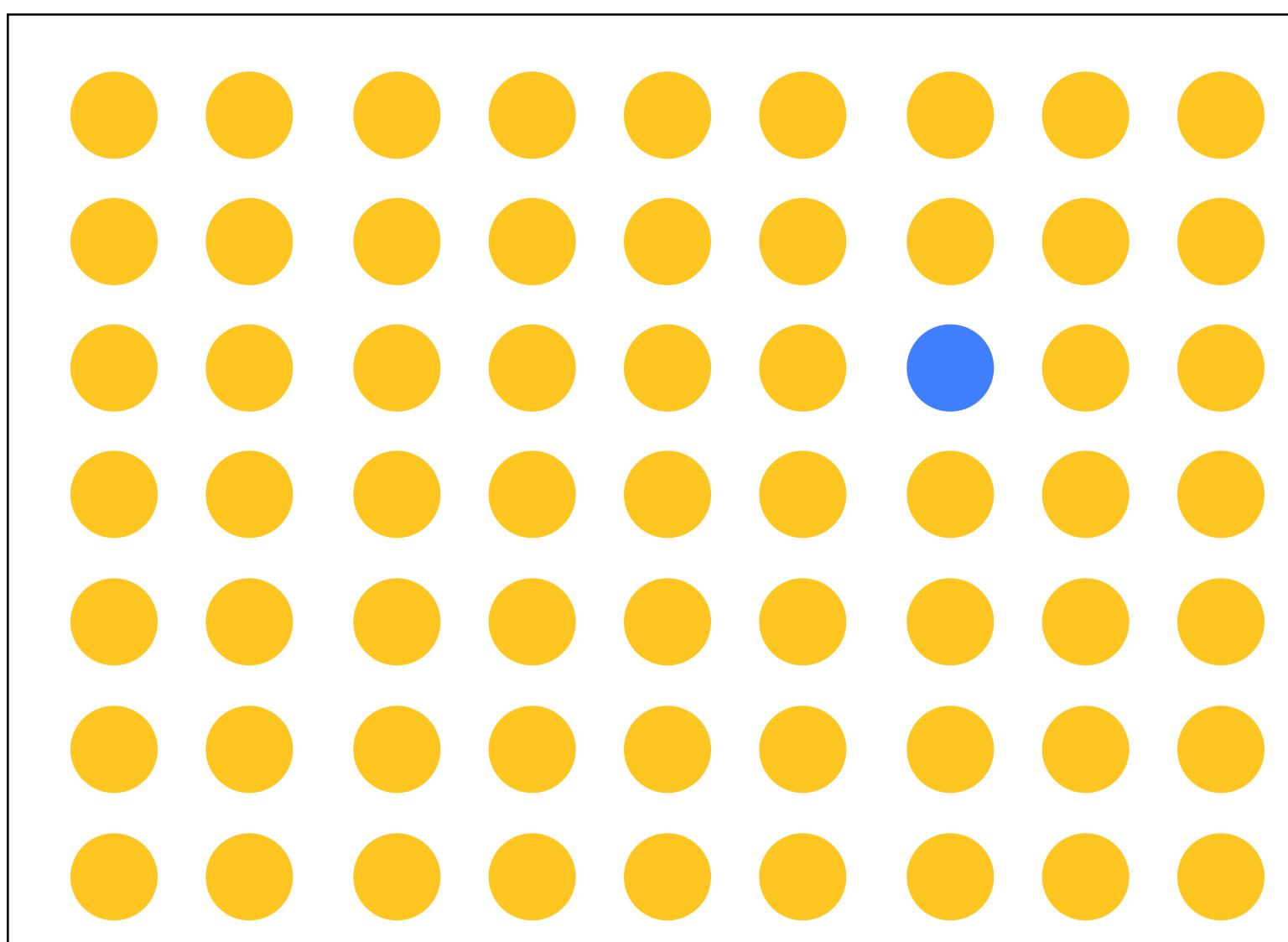
Le temps pris pour faire un choix augmente avec le nombre de choix possible



QUELQUES PRINCIPES D'UX

Effet Von Restdorff

Au sein d'une masse d'éléments, on remarque plus facilement celui qui est différent



OFFRES FIBRE

Avec la fibre optique : téléchargez, stremez et surfez avec un débit jusqu'à 50 fois plus rapide que l'ADSL. Profitez en simultané et sans interruption de tous les usages de la famille à la maison. [En savoir plus sur la fibre optique →](#)

PRIX PENDANT 2 ANS

SÉRIE LIMITÉE SFR FIBRE



SFR BOX 7
WiFi 5
jusqu'à 500 Mb/s
Image 4k

20€/mois

Pendant 24 mois puis 38€/mois -
Engagement 12 mois



Débit jusqu'à
500 Mb/s en
téléchargement et
500 Mb/s en envoi



Appels illimités
vers les Fixes en
France



160 chaînes et
service TV

[EN SAVOIR PLUS](#)

[TESTER MON ÉLIGIBILITÉ](#)

SFR FIBRE



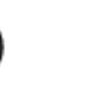
SFR BOX 7
WiFi 5
jusqu'à 500 Mb/s
Image 4k

16€/mois

Pendant 12 mois puis
38€/mois - Engagement
12 mois



Débit jusqu'à
500 Mb/s en
téléchargement et
500 Mb/s en envoi



Appels illimités
vers les Fixes en
France



160 chaînes et
service TV

[EN SAVOIR PLUS](#)

[TESTER MON ÉLIGIBILITÉ](#)

SFR FIBRE POWER 8



SFR BOX 7
WiFi 5
jusqu'à 1 Gb/s
Image 4k

24€/mois

Pendant 12 mois puis
43€/mois - Engagement
12 mois



Débit jusqu'à
2 Gb/s en
téléchargement et
500 Mb/s en envoi



SFR BOX 8
Smart WiFi/WiFi 6
jusqu'à 2 Gb/s
4K HDR Dolby vision
Assistant vocal Alexa

34€/mois

Pendant 12 mois puis
50€/mois - Engagement
12 mois



Débit jusqu'à
2 Gb/s en
téléchargement et
500 Mb/s en envoi



Appels illimités
vers les Fixes et
Mobiles en France



200 chaînes et
services TV

[EN SAVOIR PLUS](#)

[TESTER MON ÉLIGIBILITÉ](#)

UI = User Interface

Se concentre sur l'aspect graphique en définissant les couleurs utilisées, le style des polices de caractères, les formes, etc.

Ses objectifs

- **Respecter la Charte Graphique** : est-ce que c'est en accord avec l'identité de la marque et son environnement ? Est-ce que la marque est reconnaissable ?
- **Communiquer clairement les messages voulus** : est-ce que l'utilisateur perçoit le message correctement ?
- **Soutenir l'UX** : est-ce que le message communiqué n'est pas en contradiction avec l'expérience souhaité ?

QUELQUES PRINCIPES D'UI

Couleur et Contraste

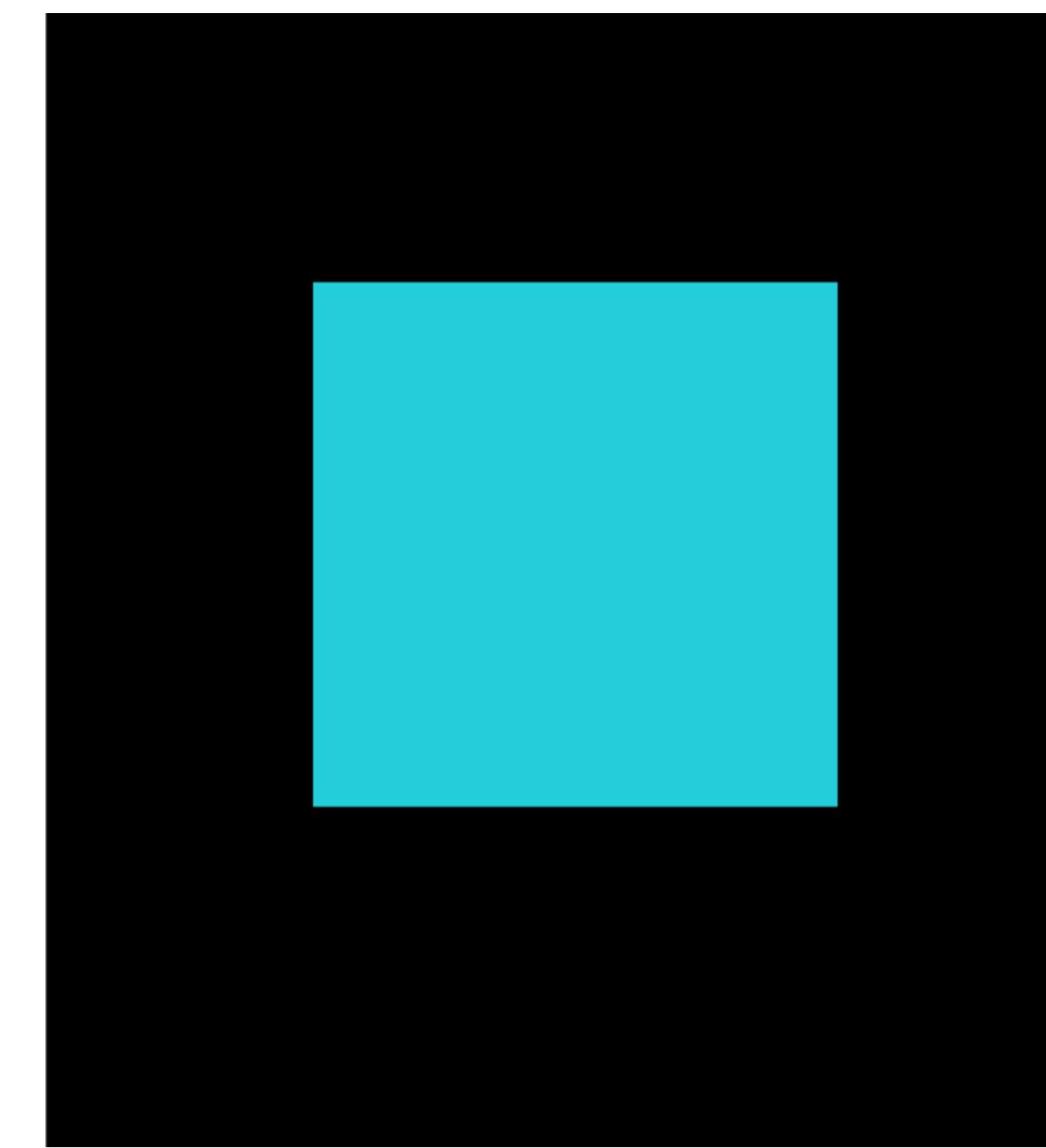
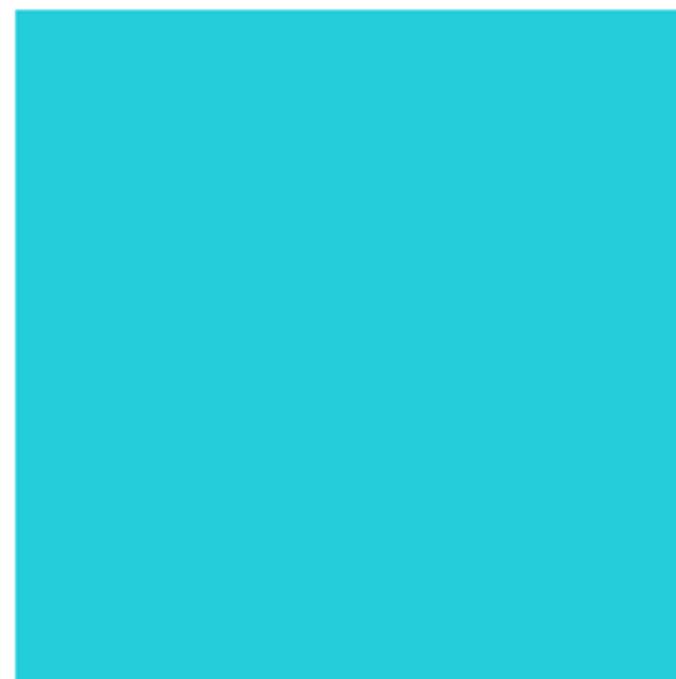
- Les Couleurs sont porteuses de Sens
- Un bon Contraste aide la lecture et à diriger le regard

- Notre perception d'une Couleur dépend de son environnement

VALIDER

VALIDER

VALIDER



QUELQUES PRINCIPES D'UI

Alignment et Espace

- Des Alignements et Espaces mal gérés donnent une sensation fouilli et désagréable
- Important d'aménager des Espaces vide pour faire respirer le regard



Evasion
50.00 €
*Flacon de 150 mL
Délicat parfum de Jasmin accompagné
d'une touche de bois de Sental*

Quantité :

[Ajouter au Panier](#) [Achat Express](#)

Profiter de notre carte fidélité



Evasion
50.00 €
Flacon de 150 mL
Délicat parfum de Jasmin accompagné d'une touche de bois de Sental

Quantité :

[Ajouter au Panier](#) [Achat Express](#)

Profiter de notre carte fidélité

QUELQUES PRINCIPES D'UI

Hiérarchie Visuelle

- Hiérarchiser les éléments fait ressortir leur ordre d'importance
- La Hiérarchisation passe par différents type de Contraste : taille, graisse, couleur, etc.



Evasion

50.00 €

Flacon de 150 mL
Délicat parfum de
Jasmin accompagné
d'une touche de bois
de Sental

Quantité :

Ajouter au Panier

Achat Express

Profiter de notre carte fidélité

QUELQUES PRINCIPES D'UI

Style de Texte

- Conserver de la cohérence dans les Styles de Texte
- Ne pas utiliser plus de 2 polices différentes



Evasion
50.00 €

Flacon de 150 mL

Délicat parfum de Jasmin accompagné d'une touche de bois de Sental

Quantité :

Ajouter au Panier

Achat Express

Profiter de notre carte fidélité

QUELQUES PRINCIPES D'UI

Complexité vs Simplicité

- La Complexité demande des efforts d'attention et de concentration
- Cela demande plus de temps d'analyse
- Les Utilisateurs peuvent se décourager facilement
- La Simplicité est toujours une valeur sûre

Evasion
50.00 €
Flacon de 150 mL
Délicat parfum de Jasmin accompagné d'une touche de bois de Sental

Quantité :

[Ajouter au Panier](#)

[Achat Express](#)

Profiter de notre carte fidélité

L'ACCESSIBILITÉ

Important de penser aux personnes en situation de handicap et aux seniors

Garder en tête les différents types de handicaps et en tenir compte lors du Design Ux/Uい rend une application ou un site utilisable par les personnes atteintes de ces handicaps.

Au final, plus un site est accessible, plus il sera facilement utilisable par l'utilisateur moyen.

Ainsi, l'Accessibilité profite à tous.

• Les Recommandations

-
-
-
-
-
-
- **Le WCAG3 : les recommandations émises par le W3C**
-
- <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/wcag3-intro/>
-
- **Le RGAA : les recommandations émises par la France**
-
- <https://www.numerique.gouv.fr/publications/rgaa-accessibilite/>
-
-
-
-
-

LES OUTILS DE MAQUETTAGE

Le Papier et le Crayon

Simple, pas cher, direct, toujours à porté de main, pas d'apprentissage logiciel, un peu limité

Les Logiciels de retouche et création d'image

Photoshop, Illustrator, Gimp, Krita, Inkscape, etc.

Payant ou gratuit, très polyvalent

Les Applications dédiées

Adobe XD, Figma, Sketch, etc.

Payant ou gratuit, puissant et très rapide

- pour ce à quoi ils sont conçus, limité pour le reste, etc.

Les Outils détournés

- Powerpoint, Canvas, HTML/CSS, etc.

- Demande à être maîtrisé pour être aussi efficace que le reste

Quel est le Meilleur Outil ?

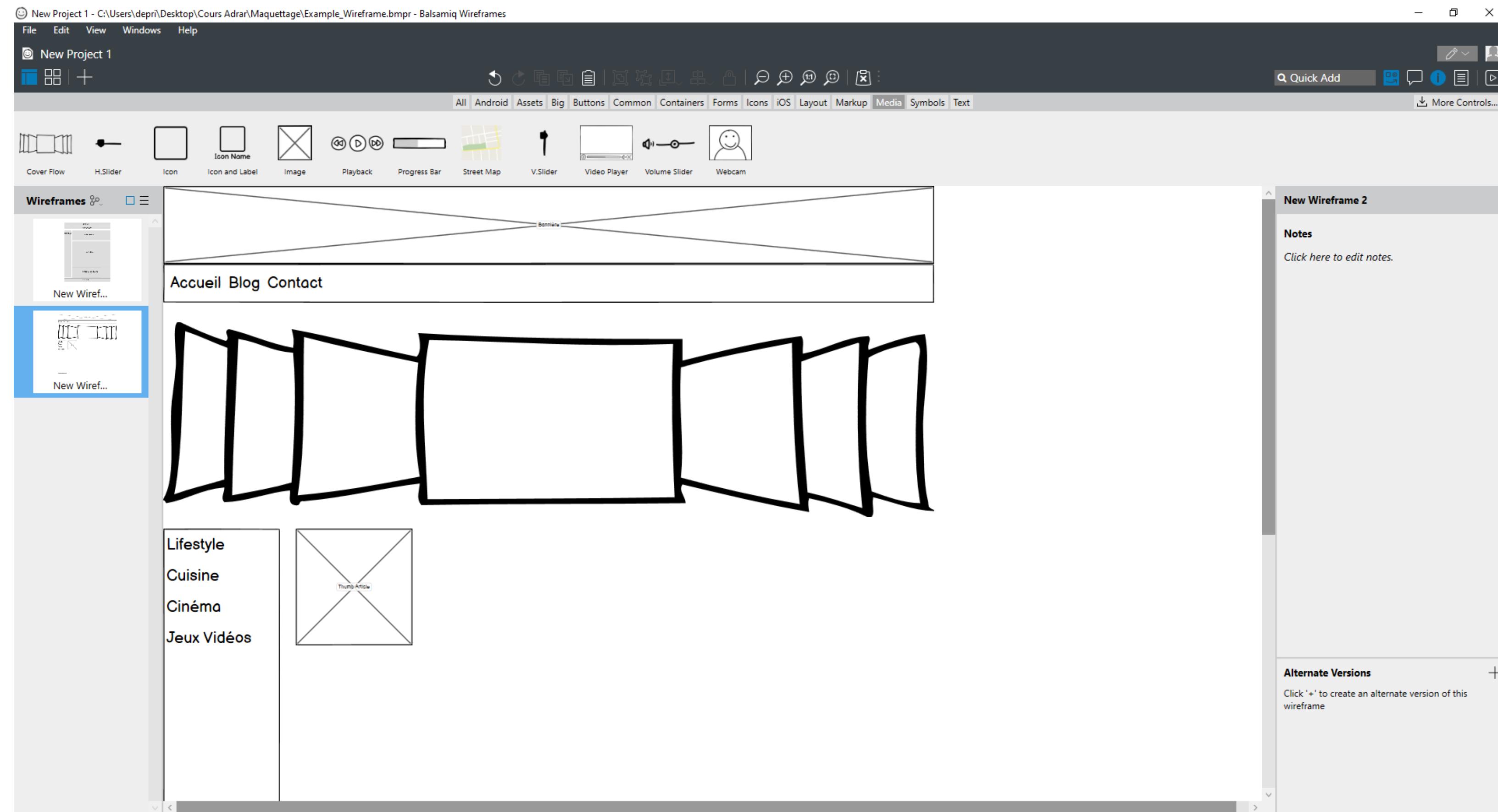
- Le meilleur outil reste celui avec lequel on est le plus à l'aise pour à la fois :

- Atteindre les Objectifs attendus
- Communiquer facilement avec les autres acteurs du projet

BASALMIQ WIREFRAME

Site officiel

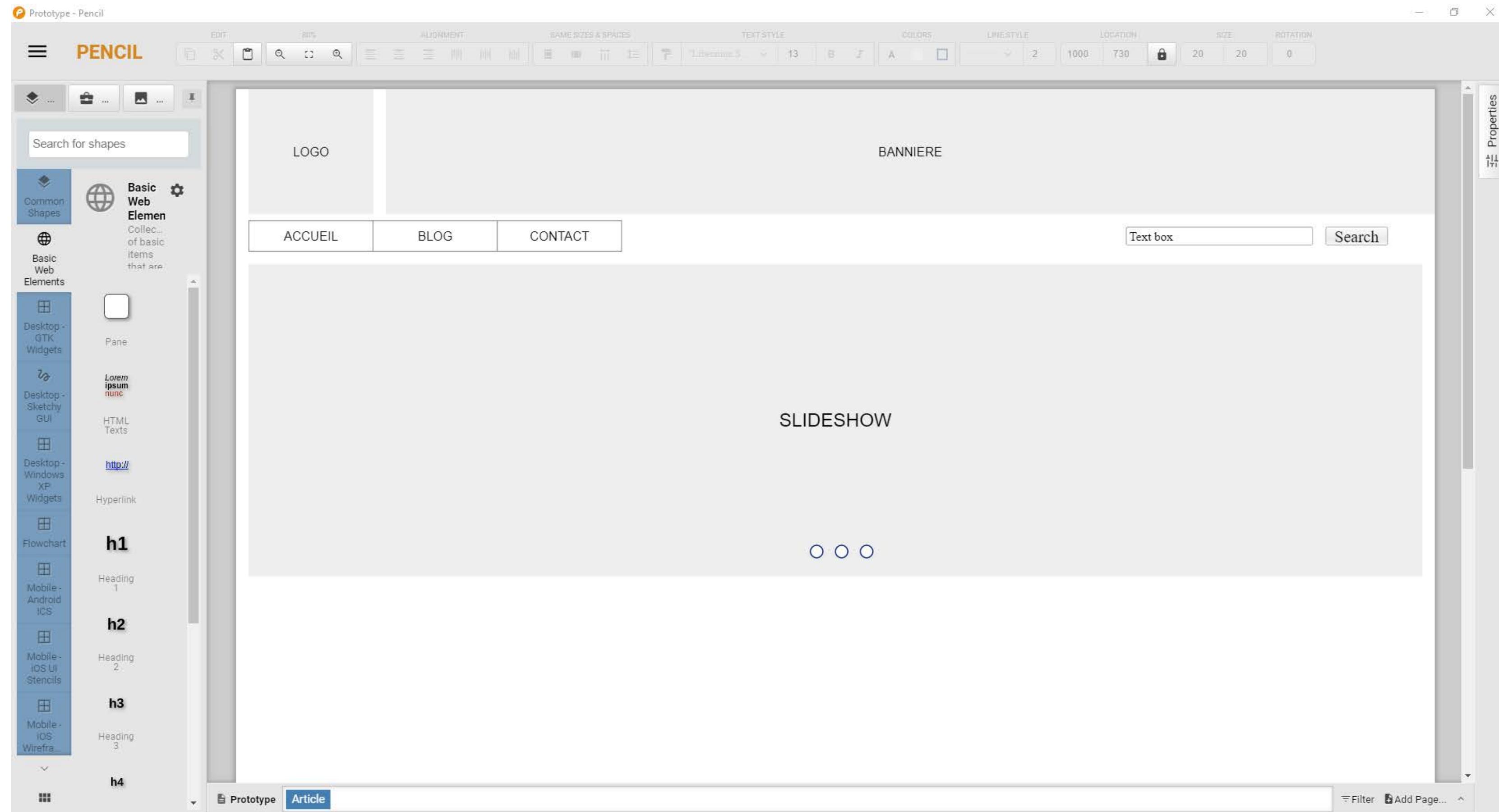
<https://balsamiq.com/>



PENCIL PROJECT

Site officiel

<https://pencil.evolus.vn/>



LES ETAPES DU MAQUETTAGE

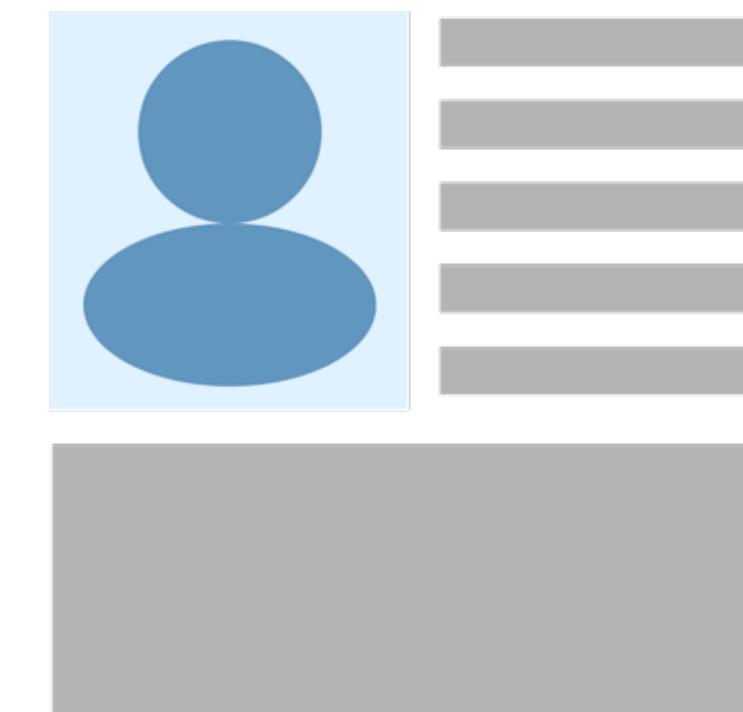
L'Analyse du Cahier des Charges

Les Besoins du Client

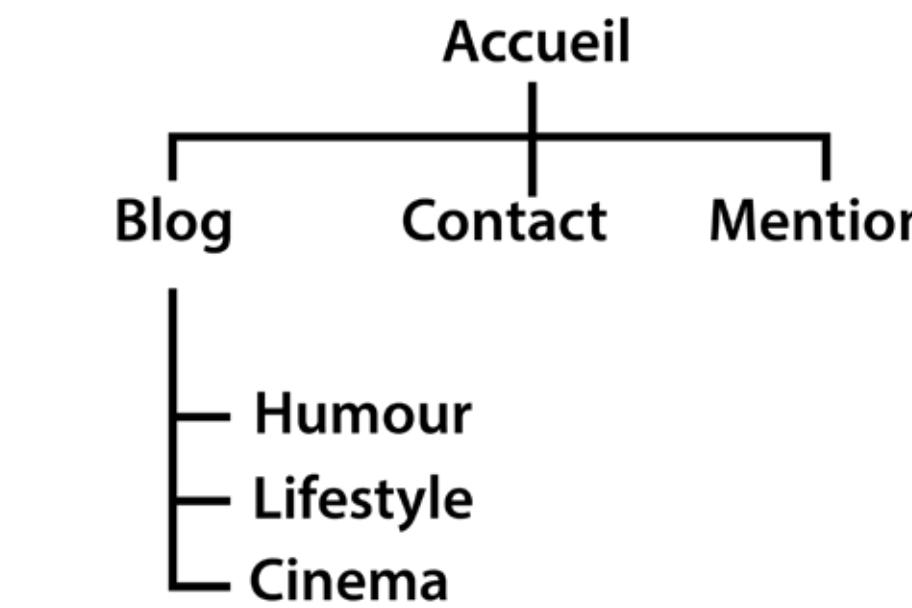
Comprendre les objectifs de l'application ou du site



- **Les Utilisateurs ciblés**
- Comprendre sa Culture
- Connaître ses Habitudes de Navigations
-
-
-
-
-
-
-



- **L'Arborescence**
-
- Connaître l'organisation et l'enchaînement du contenu
-
- 2 Principes à équilibrer :
- • Limiter le nombre d'élément et de niveau de navigation
- • 1 page = 1 fonction



TP - PARTIE 1 : CAHIER DES CHARGES DU SITE EVASION

Vous venez d'avoir la réunion de briefing avec le directeur de la marque Fragrance pour le site promotionnel du nouveau parfum Evasion. Dans le cahier des charges, les besoins et le persona principal de la cible ont été définis.

Les Besoins

- Mettre en avant le parfum Evasion
- Associer le site à la marque Fragrance
- Mettre en évidence le Storytelling du parfum
- Pouvoir contacter la marque avec un formulaire. La marque doit pouvoir identifier l'émetteur du message et le moyen de lui répondre
- Ne pas faire un site One-Page

• Le Persona

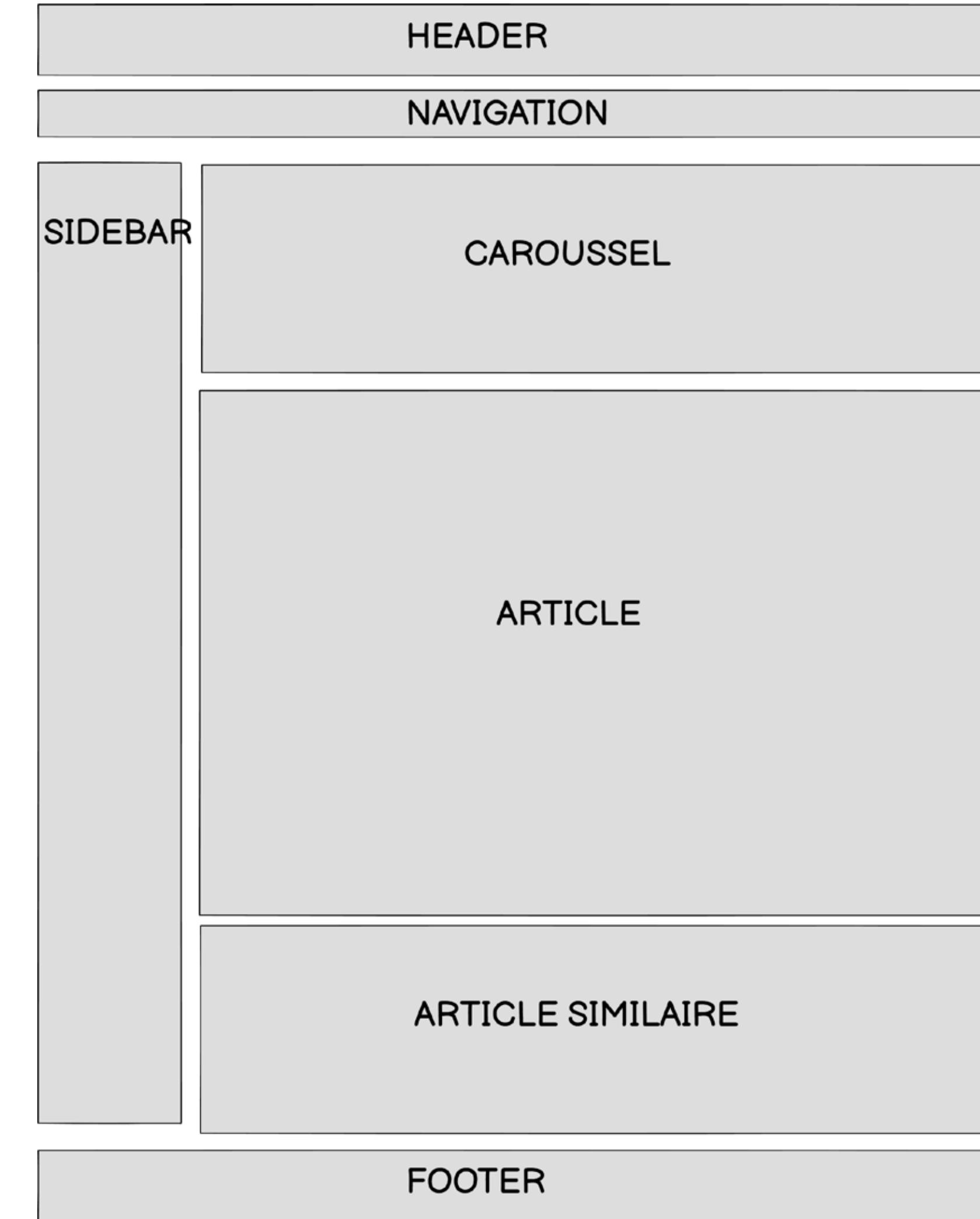
- Anaïs, 35 ans
- Agent immobilier à Lyon
- Célibataire souhaitant trouver un petit ami
- Loisir : footing, soirée sortie entre copine, lire à la terrasse d'un café, regarder Netflix
- Réseaux sociaux : utilise principalement Facebook et Instagram à partir de son mobile

Tâche à effectuer

- Définir le type de support pour lequel maquetter en priorité
- Définir l'Arborescence du Site

Le Zoning

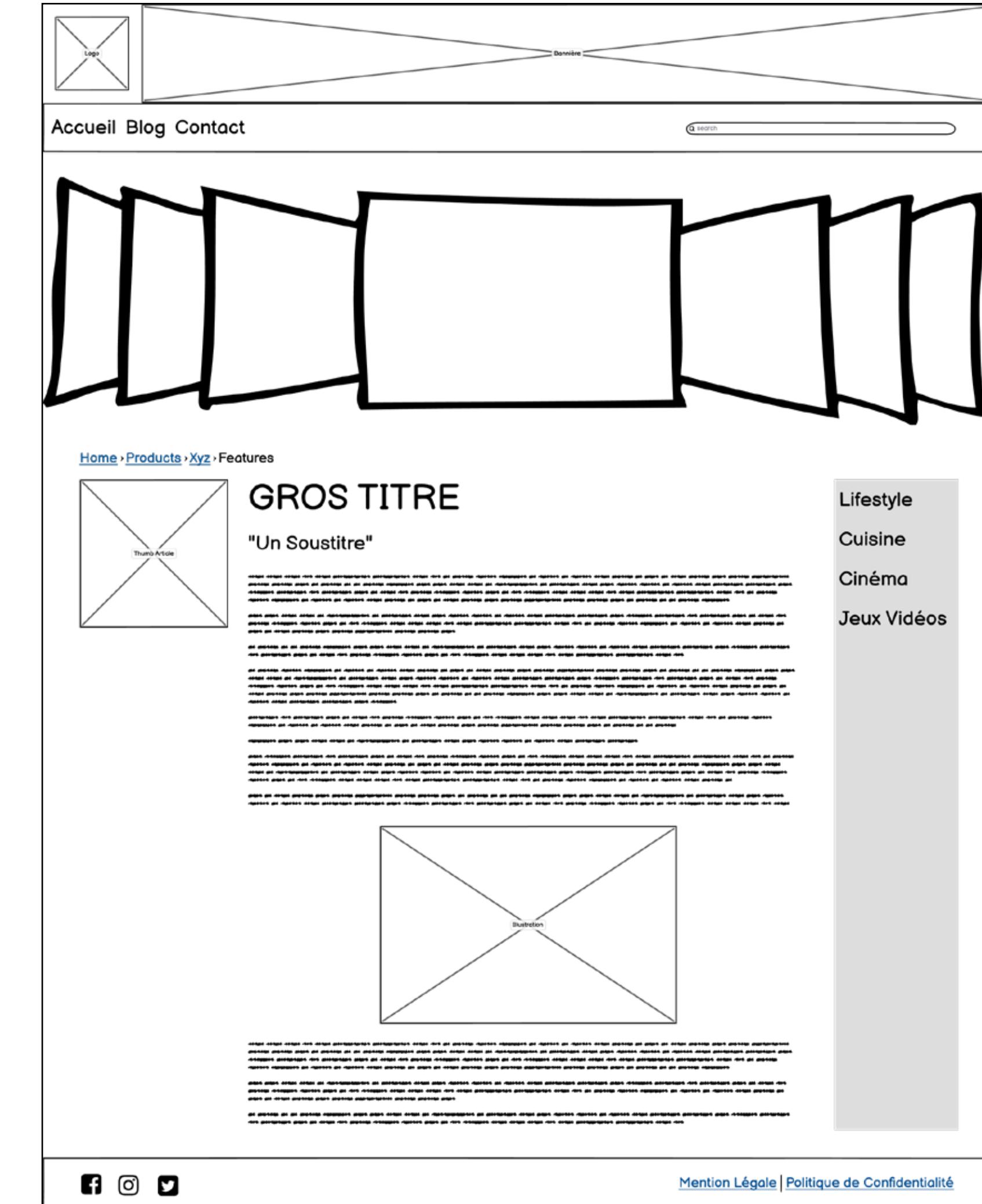
- Dégager les zones visuelles et leur hiérarchie
- Faire ressortir les idées sur la base du cahier des charges
- Doit rester générique, sans entrer dans les détails
- Etablir un socle de travail commun et compréhensible au sein de l'équipe



MAQUETTER L'UX

Le Wireframe

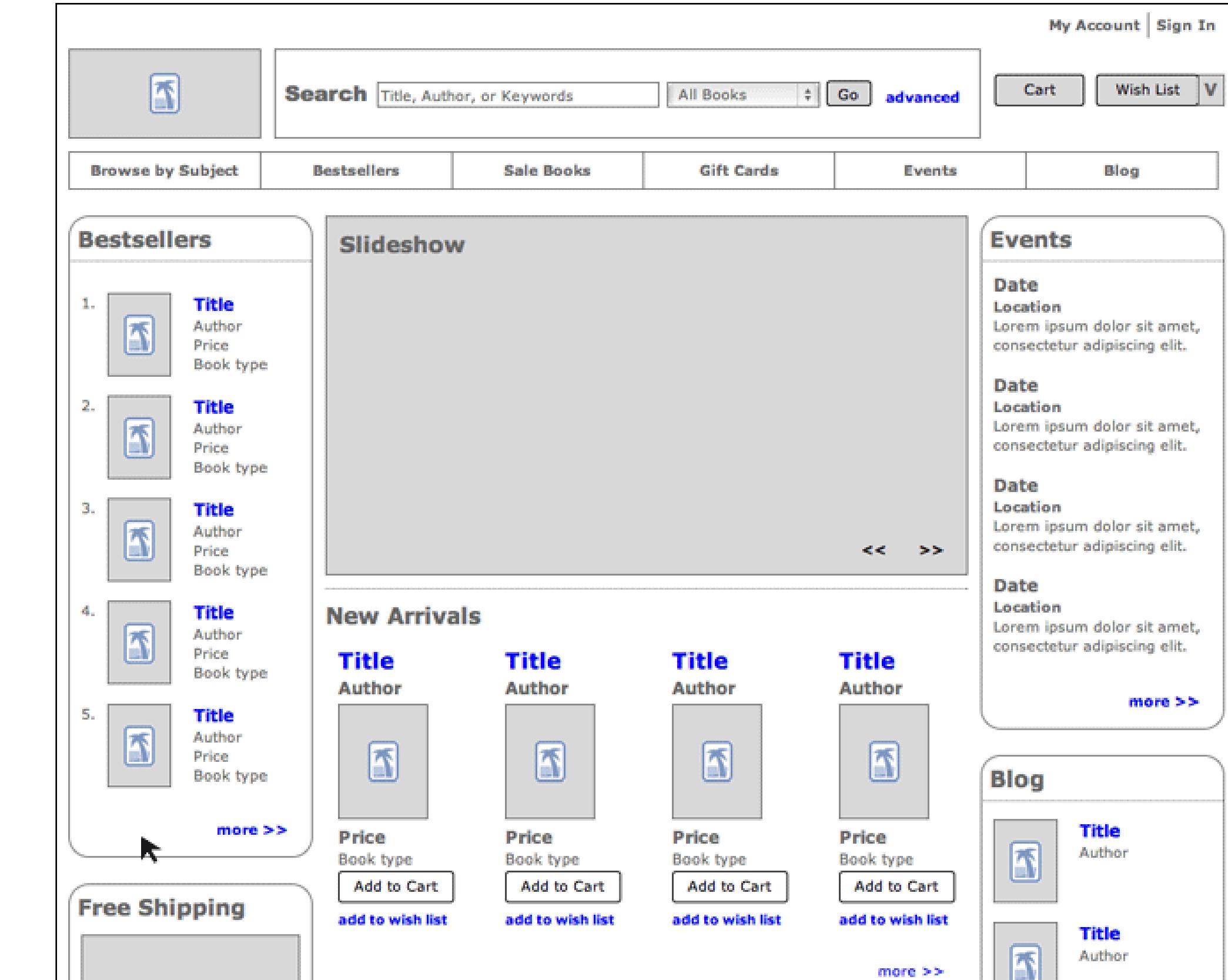
- Maquette «fil de fer»
- Simple représentation au trait
- Montre la structure du contenu



MAQUETTER L'UX

Le Prototype

- Maquette dynamique
- Sert à tester et valider les interactions avec l'utilisateurs et à les corriger rapidement
- Gain de temps en s'évitant la partie codage
- N'intègre pas le design graphique



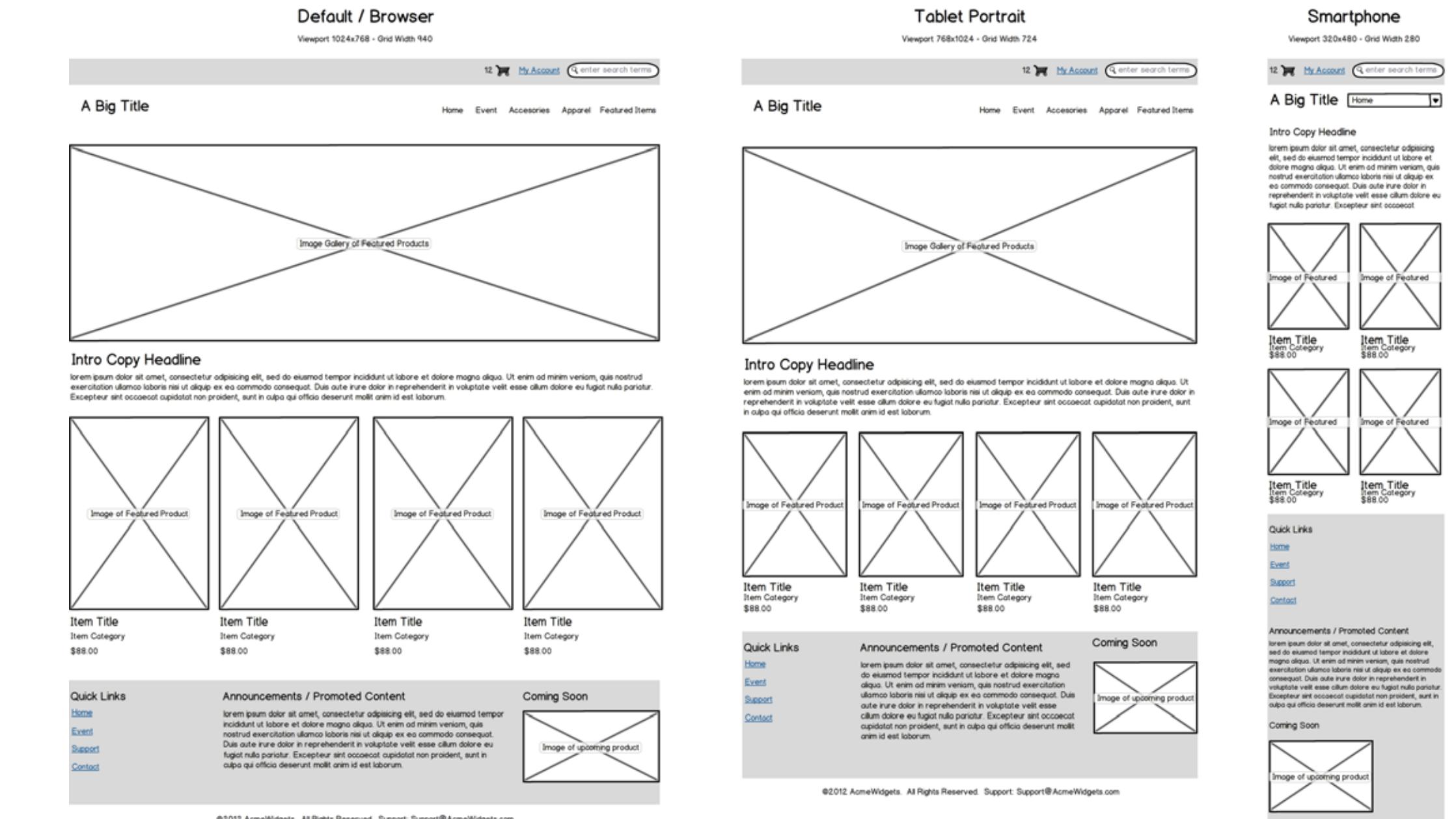
TP - PARTIE 2 : FOURNIR UN PROTOTYPE DU SITE EVASION

Tâches à effectuer

Sur la base de votre analyse du cahier des charges, vous devrez suivre les étapes suivantes :

- Réaliser un Zoning des pages
- Réaliser un Wireframe des pages
- Réaliser un Prototype des pages

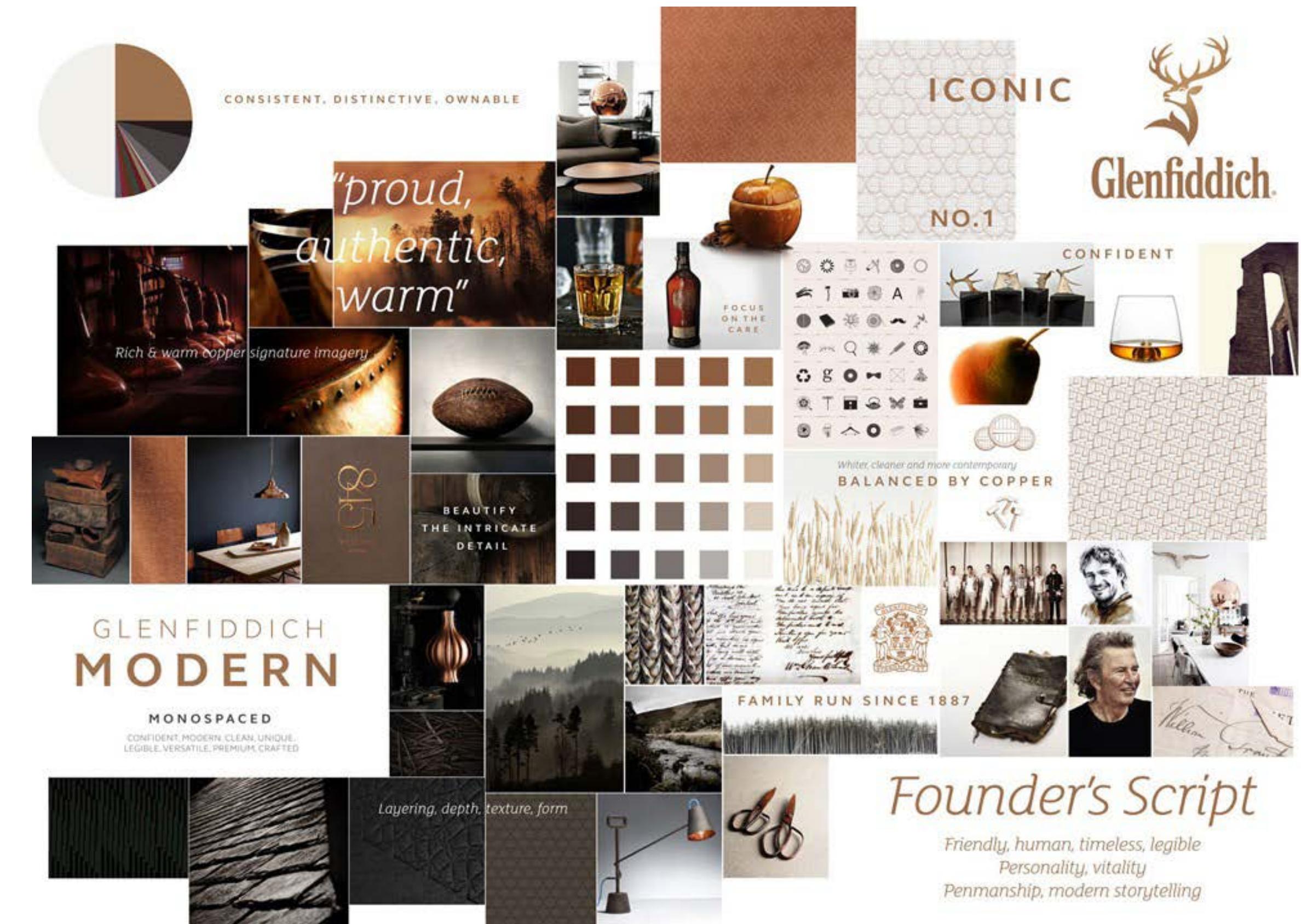
Une fois fait, vous présenterez à l'oral votre maquette dynamique et défendrez vos choix



MAQUETTER L'UI

Le Moodboard

- Planche d'inspiration
- Réunir des ressources visuelles
- Dégager très tôt un style graphique



Le Style Tile

- Traduit les intentions dans les choix et solutions graphiques (couleur, texture, police, bouton, etc.)
- Ne s'embarrasse pas de mise en page
- Se concentre sur la cohérence avec le message et la charte graphique
- Permet de tester et proposer rapidement plusieurs déclinaisons

LOGO - ON WHITE



LOGO - ON DARK



Style Tile

This is some text about the style tile, and how awesome it is and to use it. We will have a link right here to the main page for people to clone it.

[This is a link to our blog post](#)

CONTENT EXAMPLE

I'm a Headline

I'm a Sub Headline

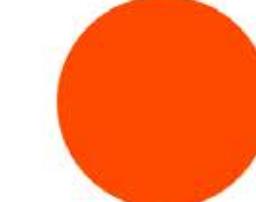
Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse varius enim in eros elementum tristique. Duis cursus, mi quis viverra ornare, eros dolor interdum nulla, ut [this is an example of an inline link](#).

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse varius enim in eros elementum tristique. Duis cursus, mi quis viverra ornare.

[This is a regular link.](#)

Button 1 Button 2 Button 3

COLORS

			
Tomato Red #ff4b01	Yellow Sun #faa000	Slate Grey #3e4749	Lite Slate #879499

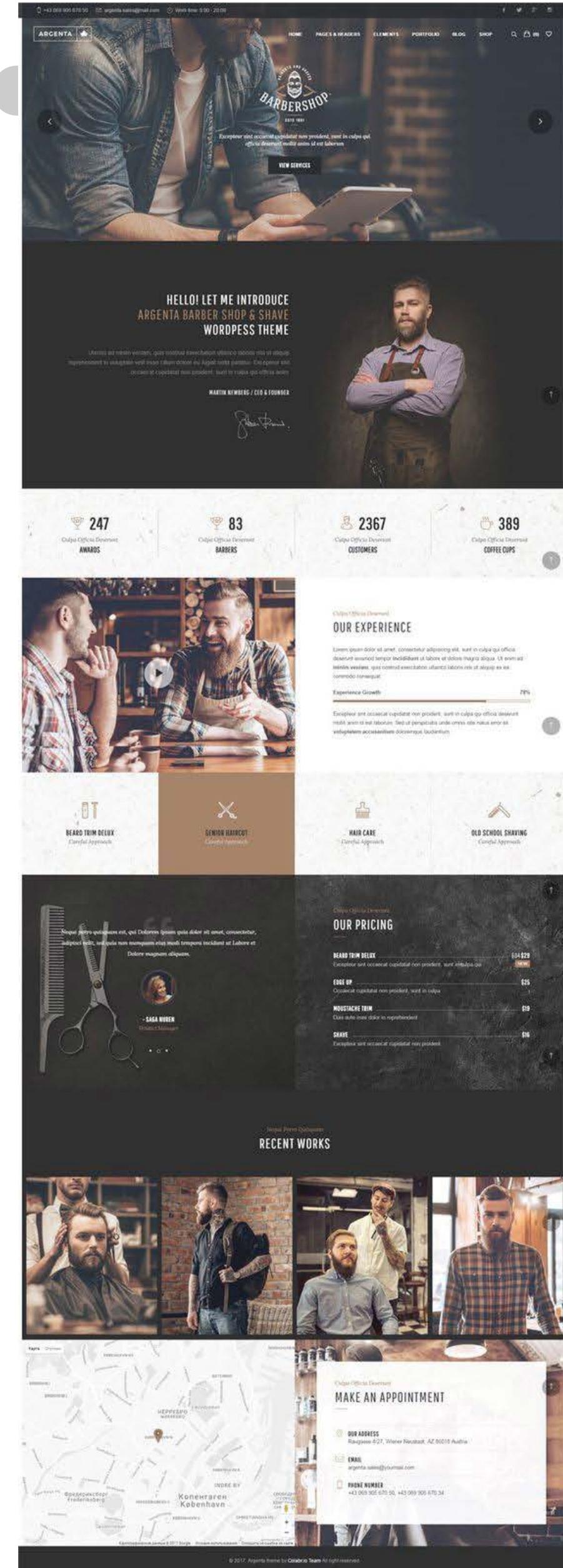
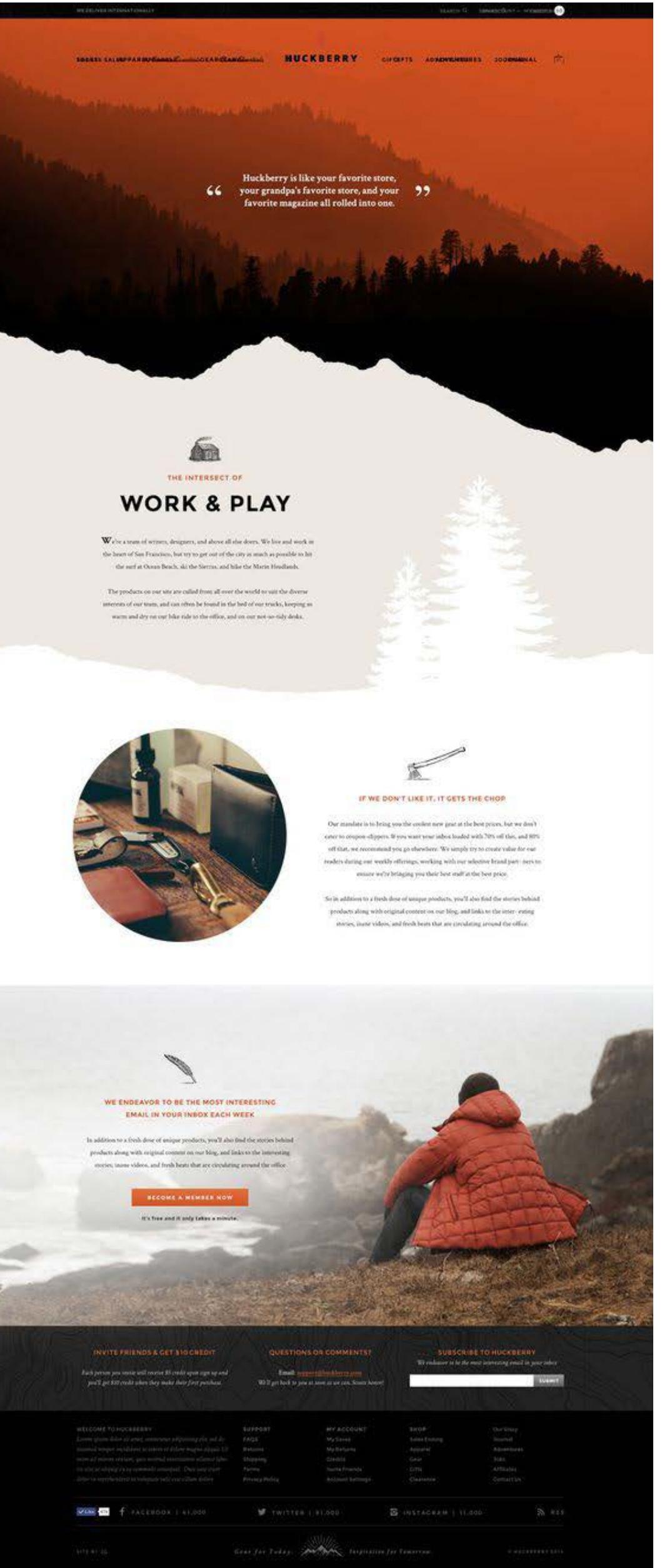
IMAGES / PATTERNS



MAQUETTER L'UI

Le Mockup

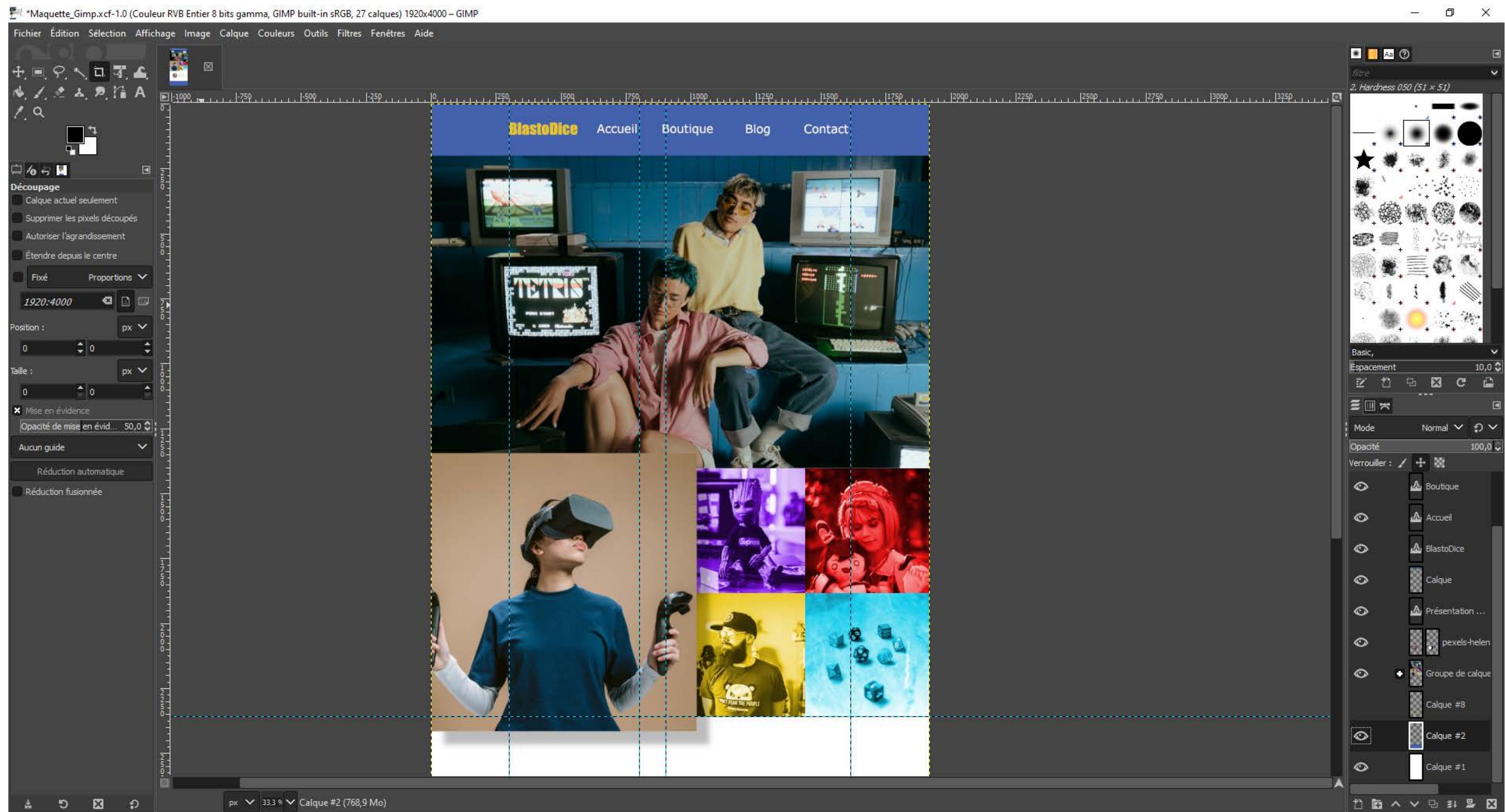
- Maquette statique
- Traduit le rendu graphique du site ou de l'application



UN OUTIL POUR LE MOCKUP : GIMP

Site Officiel :

<https://www.gimp.org/>



QUELQUES OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Palette de Couleur :

- ColorZilla : extension pour récupérer une couleur d'un site

<https://www.colorzilla.com/>

- Adobe Color : application web pour créer sa palette de couleur et explorer des palettes prêtes à l'emploi

<https://color.adobe.com/fr/create/color-wheel>

Application de Moodboard :

- Adobe Express : application créative à partir de modèle

<https://www.adobe.com/fr/express/create/mood-board>

- PureRef : agrégateur d'images
 - <https://www.pureref.com/>
- Canva : application web généraliste de design. Permet de faire des Moodboards, des Logos, et des Présentations
 - https://www.canva.com/fr_fr/

Générateur de Logo :

- Logogenie
 - <https://www.logogenie.fr/>
- FreeLogoDesign
 - <https://fr.freelogodesign.org/>

TP - PARTIE 3 : MOODBOARD

Tâches à effectuer

- Chercher 3 sites de référence
- Chercher 3 images d'inspiration
- Dégagez-en 3 couleurs

Une fois fait, vous les présenterez à l'oral en explicitant en quoi ces références vous inspirent et intéressent.

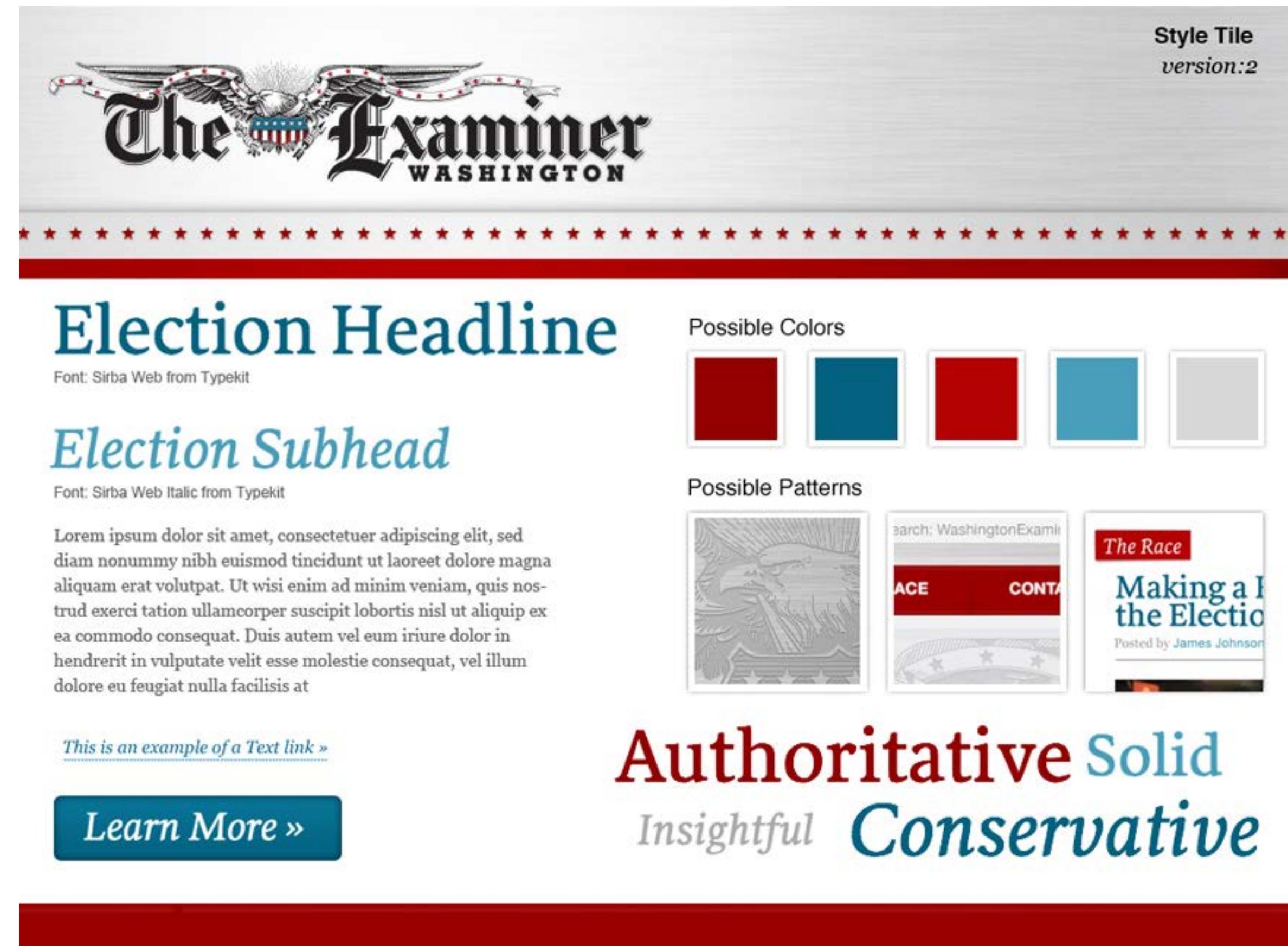


TP - PARTIE 4 : STYLE TILES

Tâches à effectuer

- Définir une palette de couleurs
- Définir un Style de texte pour un grand titre
- Définir un Style de texte pour le texte courant
- Définir un Style de texte pour un lien
- Définir un Style pour un bouton
- Créer un Logo pour le parfum Evasion
- Chercher des images pouvant être intégrer au site promotionel

Une fois fait, vous présenterez votre travail à l'oral.

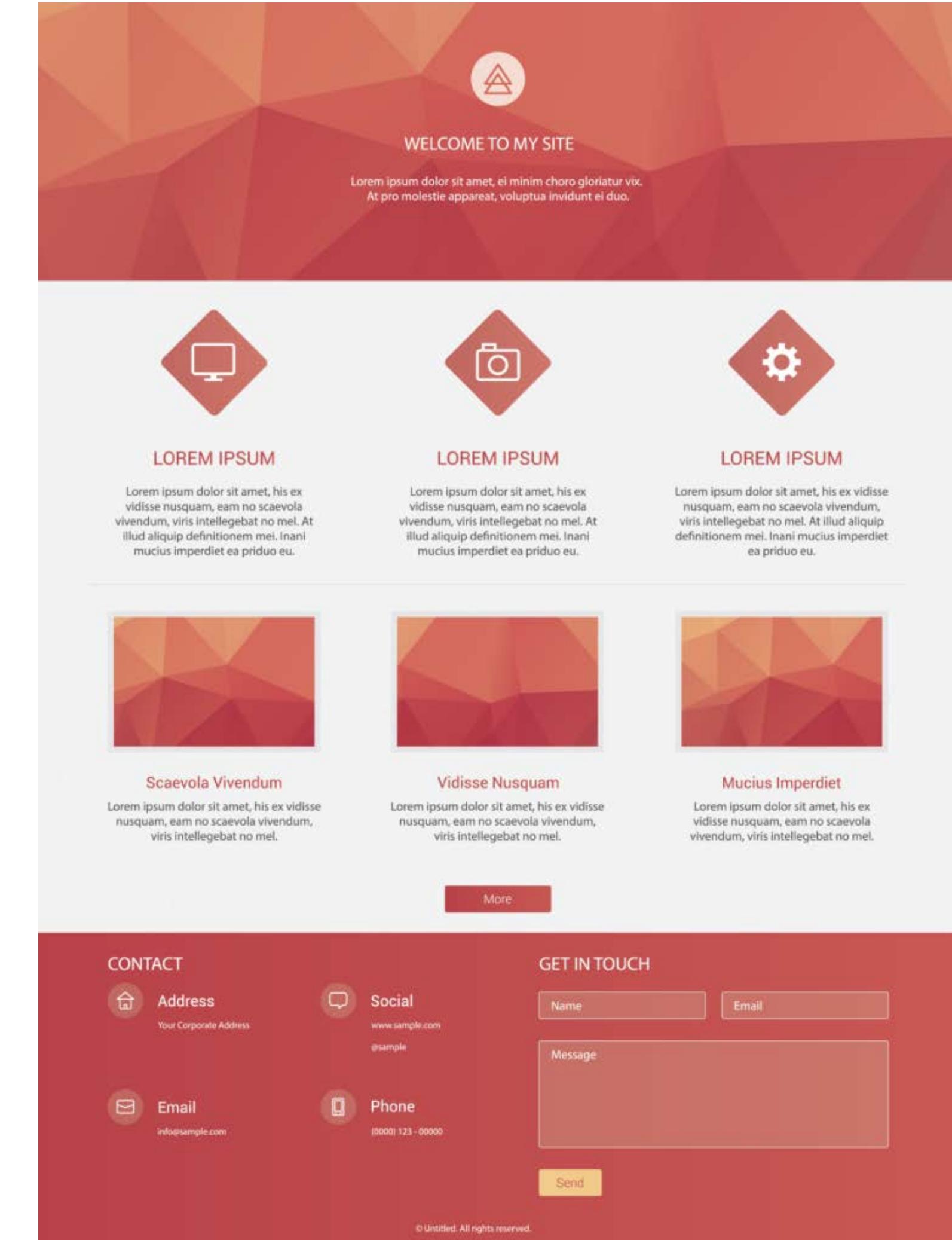


TP - PARTIE 5 : MOCKUP

Tâches à effectuer

- Créer le Mockup du site promotionnel
Evasion

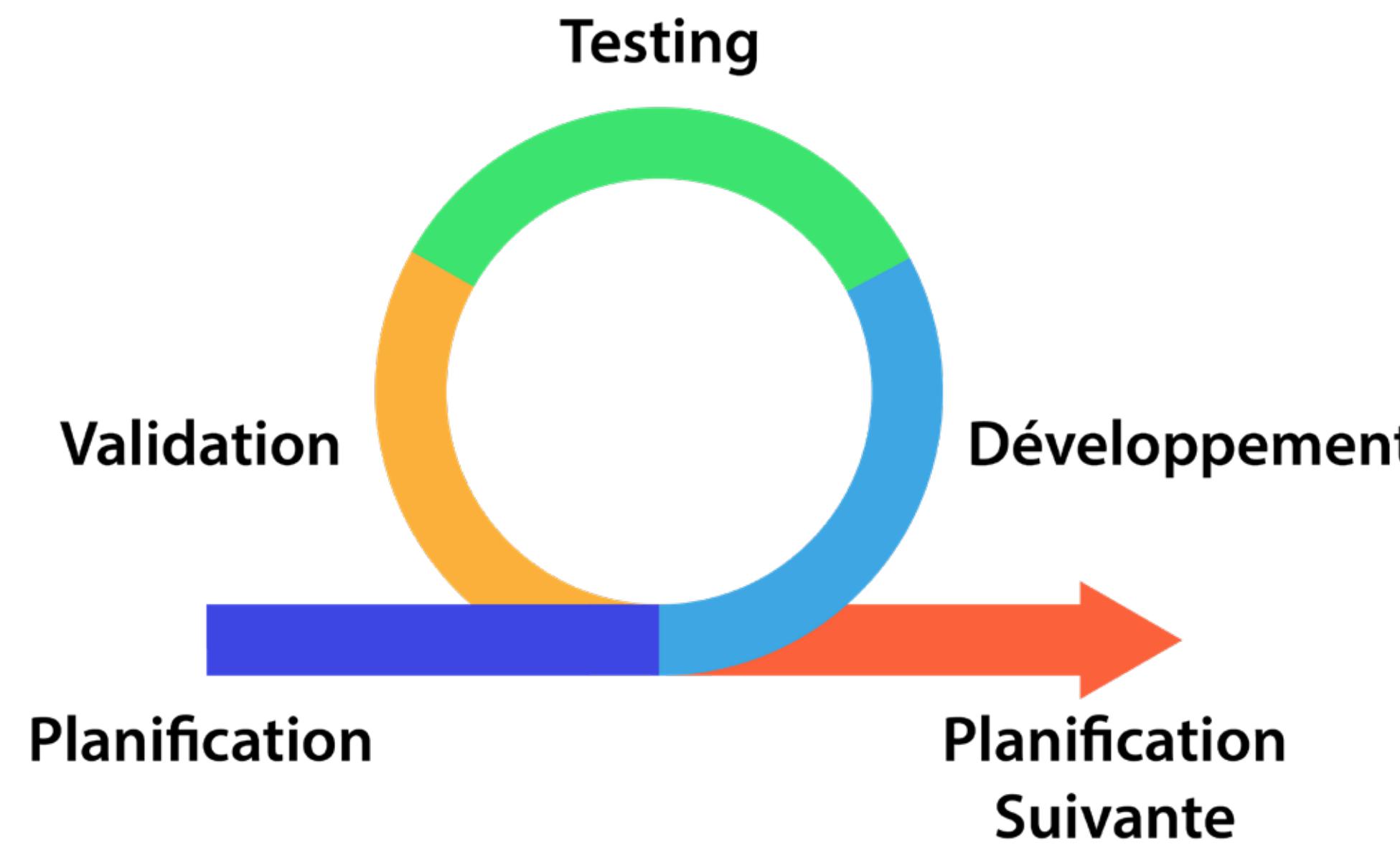
Une fois fait, vous présenterez votre travail
à l'oral.



MAQUETTER EN MODE AGILE

Qu'est-ce que la méthode Agile ?

- Cycle itératif faisant intervenir chaque acteur du projet
- Gain de temps et adaptabilité en se concentrant sur une seul fonctionnalité



• L'Idée

- 1. Définir avec le Client les Besoins fonctionnels
- 2. Prototyper une fonctionnalité
- 3. Echanger avec le Client : il valide ou on corrige
- 4. Concevoir la fonctionnalité
- 5. Tester la fonctionnalité et corriger si besoin
- 6. Faire valider par le Client
- 7. Intégrer la fonctionnalité et passer à la suivante

Application à l'UX

- 1. Réception et Analyse du Cahier des Charges
- 2. Définir chaque Fonctionnalité et l'Arborescence avec le Client
- 3. Réaliser le Zoning de la première page en échangeant au sein de l'équipe
- 4. Réaliser le Wireframe
- 5. Echanger avec le Client sur le Wireframe : il valide ou on modifie
- 6. Réaliser le Prototype
- 7. Tester l'UX et corriger si besoin
- 8. Echanger avec le client : il valide ou on modifie
- 9. Intégration du Prototype
- 10. On passe à la Fonctionnalité suivante

Le processus est similaire pour l'UI

QUELQUES RESSOURCES UTILES

Trouver l'Inspiration

- Awwwards

<https://www.awwwards.com/>

- Dribbble

<https://dribbble.com/>

- Sidebar

<https://sidebar.io/>

- Behance

<https://www.behance.net/>

- Code My UI

<https://codemyui.com/>

- Design Shack

<https://designshack.net/>

: Chaîne Youtube

- Basti UI

<https://www.youtube.com/c/BastiUI>

- Gianni Polito

<https://www.youtube.com/c/GianniPolito>

- Adobe Live

<https://www.youtube.com/user/AdobeFrance>

: Blog

- Blog du Webdesign

<https://www.blogduwebdesign.com/>

- Blog de l'UX Designer

<https://bloguxdesigner.fr/>

- NewFlux

<https://newflux.fr/>

- UX Planet

<https://uxplanet.org/>