



LA MANU

L'ÉCOLE DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE
Manufacture de compétences



SUPPORT APPRENANT

Le maquettage



CONFIDENTIEL

*Ce document est strictement confidentiel et ne doit pas être diffusé
sans accord préalable écrit*

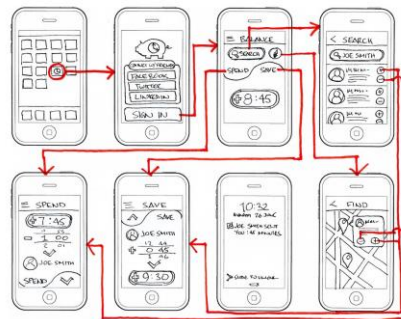
Le maquetage

Qu'est-ce que le maquetage ?

I – Définition

Le maquetage est une étape déterminante dans la conception d'une application web ou mobile. Pour que la visite d'un site soit une expérience efficace pour un utilisateur, il faut construire une mise en page intelligente et soigner l'interface graphique. Elle doit être simple, claire et efficace, doit penser l'expérience utilisateur et répondre formellement aux exigences du cahier des charges du client.

Il existe plusieurs étapes clés de maquetage, du zoning simple définissant l'organisation visuelle des éléments de la page, à la maquette graphique intégrant l'identité graphique de la marque.



Les 2 grandes catégories du maquetage sont :

- Le **maquetage fonctionnel** qui permet de valider l'ergonomie et le respect du cahier des charges. Il regroupe entre autres l'arborescence, le zoning et le wireframe.
- Le **maquetage graphique** qui intègre l'identité de la marque, ses couleurs, ses typos.

II – Les étapes de conception



**Brief client &
Cahier des Charges**



Maquettage



**Développement /
Production**



Mise en ligne

Dans la conception d'un site internet ou d'une application mobile, l'étape de la maquette se fait en amont du développement. Elle permet de faciliter les vas et viens avec le client et de valider chaque élément qui constituera le futur site.

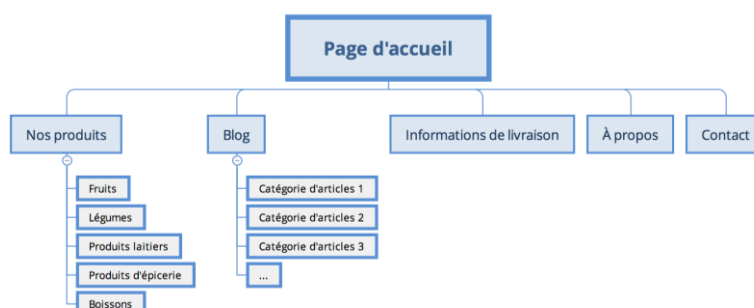
Cette étape est souvent négligée par les entreprises car elles voient le maquettage comme une perte de temps. La réalité est toute autre. En effet, le maquettage permet de simplifier le travail de développement d'une part, et permet de poser les idées et de se rendre compte visuellement des problèmes de visibilité, d'esthétique ou d'ergonomie qui peuvent ne pas avoir été envisagés. De plus, il est plus simple et moins chronophage de retoucher une maquette en cas de problème ou ajustement que de coder de nouveau une page.

Les étapes du maquettage

Il existe plusieurs étapes dans le maquettage :

- 🌿 Arborescence
- 🌿 Zoning
- 🌿 Wireframe
- 🌿 Prototype

I – L'arborescence

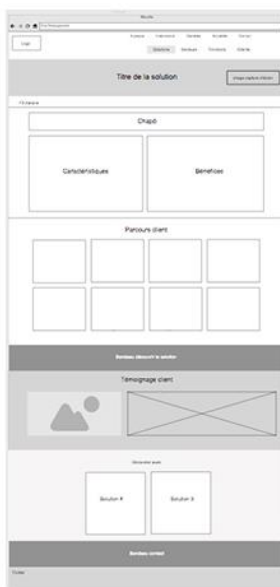


L'arborescence est un plan du site qui permet d'avoir une idée générale du parcours de navigation des utilisateurs et de se faire une idée générale du site.

La réalisation de cette étape permet d'identifier les « **modèles** » de page, c'est-à-dire les **structures qui sont communes à plusieurs pages** : par exemple, le modèle « article de blog » ou « fiche produit ». Ce sont naturellement les maquettes fonctionnelles de ces modèles de pages qu'il faudra réaliser en premier.

L'arborescence permet également de concevoir des parcours clients efficaces et préparer le maillage interne des pages dans un objectif de référencement naturel. C'est généralement un très bon support d'échange entre tous les membres d'une équipe, l'arborescence cristallise de nombreux points clés du projet de création de site internet. Il est vivement conseillé de commencer à travailler sur l'arborescence dès le départ des réflexions sur un projet web.

II – Le zoning

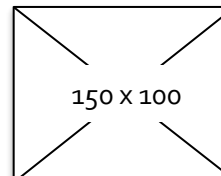
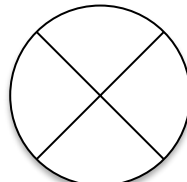
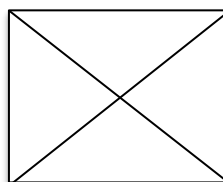


Le **zoning** est la maquette brute de l'organisation visuelle d'une page web, c'est un premier débroussaillage de la répartition et de l'encombrement des éléments structurants de la page par blocs. Concrètement, il s'agit de découper visuellement la page en plusieurs zones en fonction des besoins. Cette étape intervient généralement après avoir réalisé l'arborescence du futur site web.

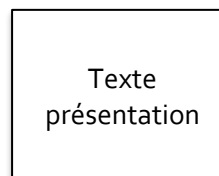
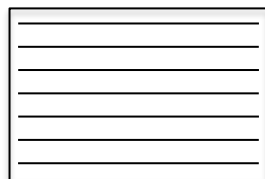
Il est constitué d'éléments simples et basiques qui sont symbolisés par des zones (rectangles) en noir et blanc et de mots clés. Chaque élément constituant une page web est représenté par un élément différenciant. En voici quelques exemples :



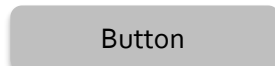
Une **image** peut être symbolisée par :



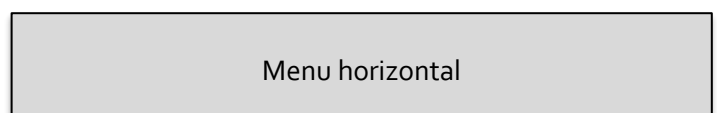
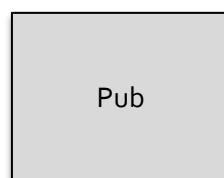
Un **bloc de texte** :



Un **bouton** :

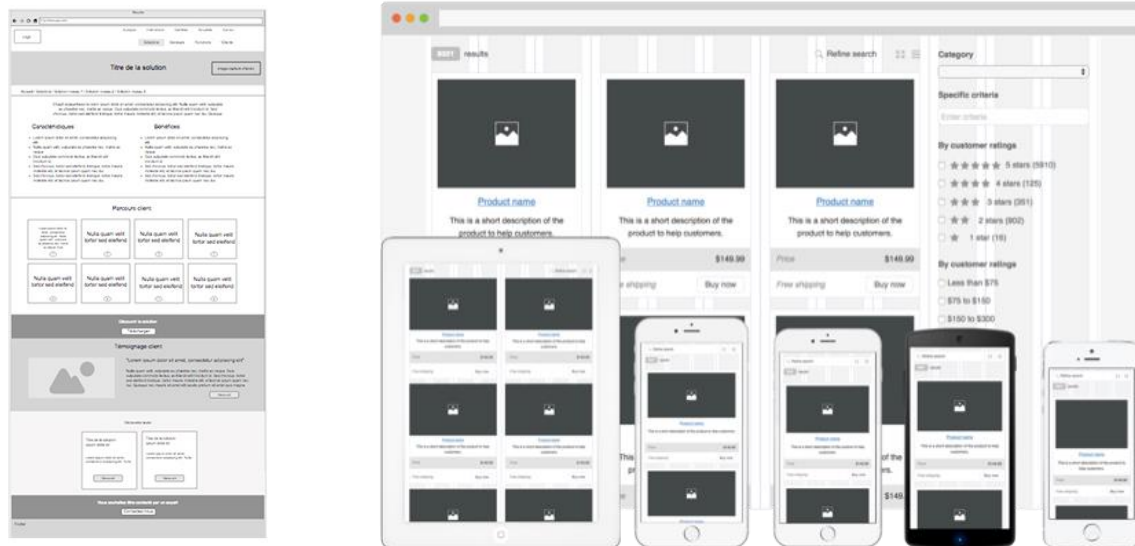


Une **zone** (bannière publicitaire, actualité, menu...)



Il permet donc de déterminer où placer votre logo, le menu, les différentes sections, les colonnes et les zones de texte, etc. de façon cohérente et harmonieuse.

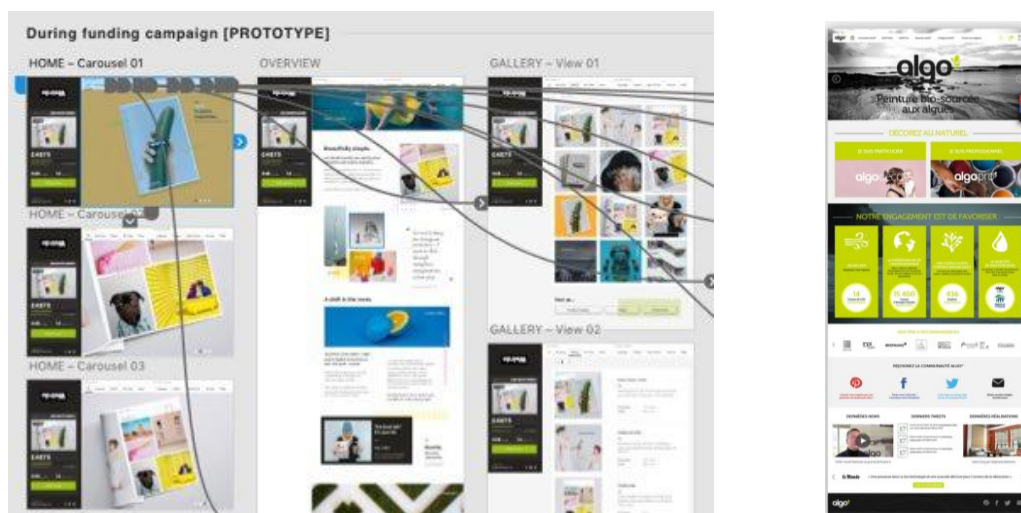
III – Le wireframe



Le **wireframe** ou « maquette fil de fer » est une maquette fonctionnelle qui fait suite à l'étape du zoning. On intègre dans ou à la place des blocs marquants, les emplacements du contenu (vrai ou factice) pour affiner le placement et la préparation de la prochaine étape. Elle permet la visualisation de la mise en page, des zones de texte, des types de contenus, de l'emplacement des images, des vidéos, des liens, ainsi que des différents éléments graphiques. Le wireframe rend plus facile la conception de la page et permet de faciliter la communication par le dessin entre le client et le web designer, sans se soucier des couleurs mais en détaillant les futurs contenus.

Cette étape permet donc d'évaluer l'ergonomie et d'optimiser l'expérience utilisateur. Le niveau de fidélité graphique est faible mais n'empêche pas de se concentrer sur les interactions et le concept.

IV – Le prototype et la maquette graphique



Les maquettes graphiques apportent toute la finition et le sens du détail des maquettes fonctionnelles. La maquette graphique intègre cette fois-ci les couleurs, choix typographiques, arrondis, ou encore les vrais contenus. Rien ne matérialise mieux le projet web que la maquette graphique, qui rend compte de toute la sensation de l'interface, son ambiance visuelle, son attrait et sa lisibilité.

Cette étape constitue le dernier maillon de la conception avant de basculer en production.

Le prototype est une maquette graphique et fonctionnelle qui intègre les interactions et simule les transitions entre les pages, les boutons et les liens cliquables.

Le prototype peut aussi être réalisé à partir d'une maquette wireframe. Cependant, réaliser le prototype avec la maquette graphique permet d'obtenir un aperçu fidèle et fonctionnel du résultat final.

Exemple de prototype fonctionnel en papier :



Les maquettes graphiques et prototypes sont réalisées :

- ✦ En papier (voir illustration ci-dessus)
- ✦ A l'aide d'un logiciel d'édition graphique (*Photoshop*)
- ✦ Avec des logiciels de mockup (*Adobe XD, Balsamiq, Sketch, Axure...*)
- ✦ Soit directement en HTML/CSS (feuilles de style), avec l'avantage, dans ce cas, de s'adapter aux conditions variables d'affichage.

Liens utiles

Draw.io – Outil de maquettage en ligne : <https://www.draw.io/>

Article sur le maquettage - <https://www.pilot-in.com/site-web/zoning-wireframe-prototype-mock-up-kesako/>

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

Adobe XD : <https://www.adobe.com/fr/products/xd.html>