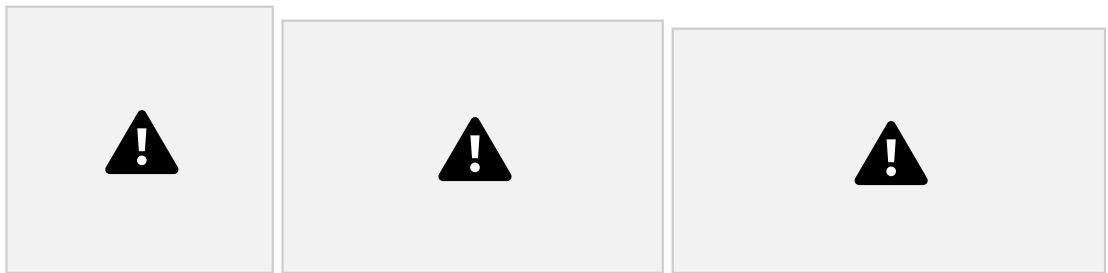


Maquettage du site pour l'entreprise 'Artist Time'

JOUR 1:

Outils de maquettage :

- Figma
- Adobe xd
- Sketch



Tous les trois sont d'excellents logiciels, mais chacun a ses propres forces. Si la collaboration est essentielle à votre processus de conception, Figma est clairement le gagnant. Si vous appréciez la personnalisation des plugins tiers, vous préférez peut-être Sketch . Si vous connaissez déjà l'interface Adobe de son écosystème Creative Cloud, Adobe XD pourrait avoir une courbe d'apprentissage plus facile.

Zoning :

schématisation primitive de la page WEB/APP, cad une représentation simple des pages et de leurs disposition et de leur contenu.

**Wireframe :**

il vient directement après établissement du zoning, c'est une version basic de notre maquette, qui sert à organiser les formes et les éléments des pages



Maquette:

est une représentation graphique du produit digital, qui donne un aperçu du produit final.

- validation de tous les aspects visuels .
- Donne un très bon aperçu du produit final .

**Prototype:**

on peut dire qu'un prototype est la 1^{ère} version interactive du produit, à ce stage le produit est prêt pour le test des fonctionnalités

- le prototype est interactive
- il peut être réalisé de différente façon
- Il peut aussi être exécuté à différents moments .

**Mockup:**

- Avant, c' était un wireframe HTML au format interactif
- Mais Aujourd'hui Mockup est un modèle d'interface utilisateur présenté en temps réel



Charte graphique:

La charte graphique représente l'identité visuelle d'une marque. Elle permet d'identifier facilement une entreprise et donne des repères aux visiteurs. C'est un instrument d'innovation graphique, avec des choix précis et des règles d'utilisation de chaque composant.

importance de la charte graphique :

Principalement, la charte graphique est le document qui garantit la représentativité d'une marque avec cohérence. C'est un outil de reconnaissance d'une entreprise parmi tant d'autres, quelles que soient les conditions.

Les éléments communs aux identités visuelles:

- **La signature visuelle : logo**

Le premier outil que l'entreprise utilise pour se rendre visible au client est le logo. Ce dernier doit apparaître sur le site web, de la même manière qu'il figure sur tous les supports de communication. Les détails pour la création de logo pour une marque sont donnés dans la charte graphique. Il s'agit de son symbole, ses caractéristiques et les modalités de son utilisation

- **La colorimétrie**

Une entreprise se personnalise aussi à travers ses choix de couleurs. Dans votre charte graphique, il est indiqué la couleur du logo et celle des éléments qui l'accompagnent. Les couleurs qui interviennent dans la réalisation des autres éléments visuels doivent être également précisées ainsi que les modalités d'utilisation qui varient avec les outils d'information.

- **La typographie**

Il existe une variété de combinaisons de caractères et différentes modalités d'utilisation. La typographie varie aussi d'un outil communicationnel à un autre avec au maximum deux possibilités. Ainsi, lorsque vous choisissez une police pour votre logo, il est recommandé d'en choisir une autre pour ses autres éléments graphiques.

- **Les illustrations**

Les illustrations font partie intégrante de l'identité d'une structure, ce qui rend nécessaire leur description et les différentes exploitations que vous pouvez en faire. Ainsi, le service de marketing pourra facilement faire des choix d'illustrations en l'absence des dirigeants.

L'ergonomie :

L'ergonomie est une discipline orientée vers les systèmes qui s'étend à travers tous les aspects de l'activité humaine.

Les ergonomes contribuent à la conception et à l'évaluation des tâches, des produits, des conditions de travail et des systèmes pour les rendre compatibles avec les besoins, les capacités, les possibilités et les limites des êtres humains.

Il existe des domaines de spécialisation à l'intérieur de la discipline, qui représentent des compétences approfondies sur des attributs humains particuliers ou des caractéristiques de l'interaction humaine. De manière générale, les domaines de spécialisation sont :

- **L'ergonomie physique** : elle s'occupe des liens entre les caractéristiques anatomiques, anthropométriques, physiologiques, biomécaniques et l'activité physique des hommes.

- **L'ergonomie cognitive** : elle s'intéresse aux processus mentaux (tels que la perception, la mémoire, les raisonnements et les réponses motrices) influant sur l'interaction entre les hommes et les autres éléments des systèmes.
- **L'ergonomie organisationnelle** : elle s'intéresse à l'optimisation des systèmes sociotechniques, ce qui inclut les structures, les règlements et les processus organisationnels.

parmi les fameuses règles de bases de l'ergonomie on trouve les huit règles de Shneiderman:

1. **Être consistant**
 - Qu'il s'agisse de la mise en page, de la taille du bouton, du code couleur ou du ton utilisé lors de la rédaction de la page, il est important d'être cohérent sur l'ensemble du site.
2. **Permettre aux utilisateurs d'utiliser des raccourcis**
 - Permettez à vos utilisateurs d'accéder à toutes les parties du site Web en un minimum de clics. Pour ce faire, vous devez non seulement établir une bonne hiérarchie dans le menu, mais également clarifier les choses.
3. **Un retour d'information à l'utilisateur**
 - Si vos utilisateurs ont effectué ou effectuent des actions sur votre site Web, il est préférable d'afficher un retour immédiatement pour qu'ils aient une idée d'où en sont leurs processus
4. **Finissez proprement chaque interaction**
 - Votre utilisateur doit voir le cheminement dans son action, en lui offrant la fin d'une interaction grâce à un retour d'information vous réduisez sa charge mentale et améliorez son expérience sur votre interface.
5. **Prendre en main les erreurs des utilisateurs**
 - Une bonne interface doit être conçue pour éviter autant que possible les erreurs. Cependant, si quelque chose ne va pas, votre système doit permettre aux utilisateurs de comprendre et de résoudre facilement le problème. Des moyens simples de traiter les erreurs incluent l'affichage de notifications d'erreur claires et des conseils descriptifs pour résoudre le problème.
6. **Permettre d'annuler une action**
 - Immédiatement découvrir qu'il est facile de choisir "Annuler" après avoir fait une erreur est une très bonne chose pour l'utilisateur. Si vos utilisateurs savent qu'il existe un moyen simple de résoudre un problème, ils se sentiront moins anxieux et plus enclins à explorer les options.
7. **Donnez le contrôle aux utilisateurs**
 - Il faut donner le contrôle et la liberté aux utilisateurs, afin qu'ils puissent sentir qu'ils contrôlent le système eux, leur offrir une certaine forme de libre arbitre permet de rassurer l'utilisateur.
8. **Ne pas encombrer l'utilisateur avec trop d'informations**
 - Évitez de surcharger votre site ou votre application avec des informations du même niveau. Il faut en déduire lesquels doivent être placés en premier sous peine de perdre l'attention de l'utilisateur.

UI Design (def):

UI est l'acronyme anglais de "User Interface". L'UI Design désigne la conception de l'interface utilisateur pour une application, un logiciel ou tout dispositif digital. Le design est le processus qui permet de concevoir l'interface homme-machine. Dans sa définition, l'UI Design englobe donc tout ce qui s'apparente au graphisme, à l'aspect et à l'agencement.

UX Design (def):

The term UX comes from user experience or user experience. The work of the UX designer therefore consists in designing an accessible and easy-to-use interface for any type of medium.

In addition, this professional is sometimes referred to as an ergonomist due to the nature of his mission. To do this, he analyzes the wishes of the client and the needs of the targets in order to reconcile the two.

Depending on the results, he designs the architecture of the site or the mobile application and the various functionalities available on the interface.

Responsive design GUI(Definition):

La conception réactive est une approche de conception d'interface utilisateur graphique (GUI) utilisée pour créer du contenu qui s'adapte en douceur à différentes tailles d'écran. Les concepteurs dimensionnent les éléments en unités relatives (%) et appliquent des requêtes multimédias, afin que leurs conceptions puissent s'adapter automatiquement à l'espace du navigateur pour assurer la cohérence du contenu entre les appareils.

