



Artist

Maquettage du site pour l'entreprise 'Artist Time'



Programme

- la différence entre : zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup.
- un schema de difference
- definition de charte graphique
- définition d'ergonomie.
- définition UI/UX.
- définition responsive design
- les trois types d'outils de maquetage et mockup.

définition zoning

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

définition wireframe

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

définition 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 .**

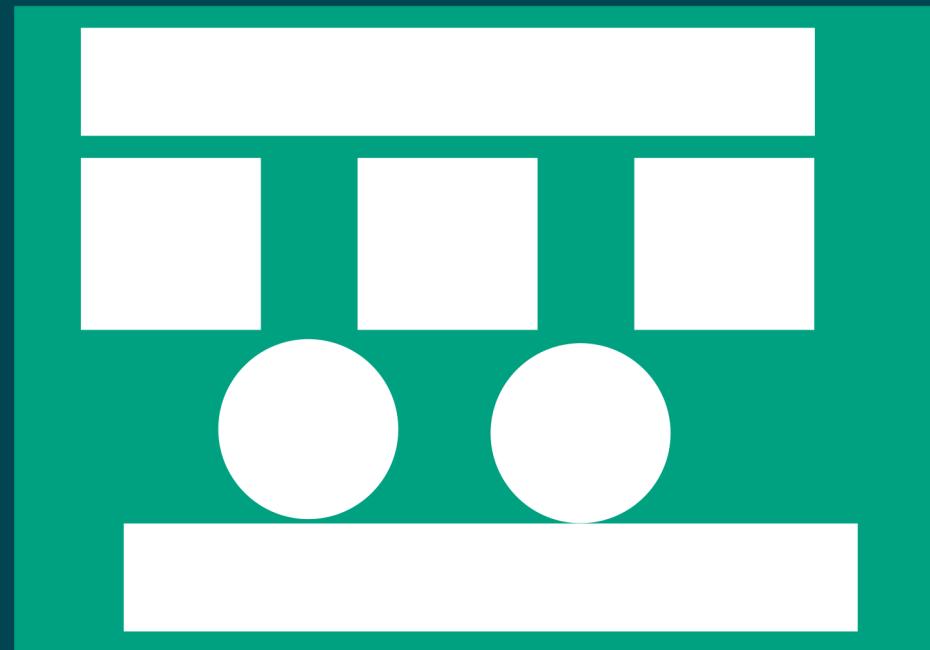
définition prototype

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

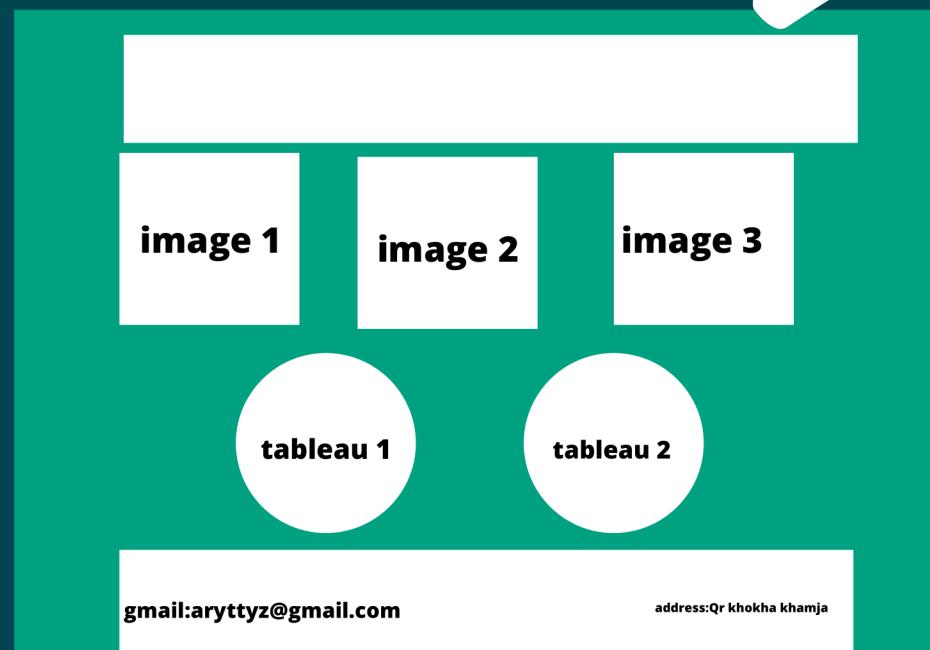
- **le prototype est interactive**
- **il peut être réalisé de différente façon**
- **Il peut aussi être exécuté à différents moments .**

définition mockup

- une mockup (maquette) représenter un projet avec plus fidélité
- cela reste une représentation statique, mais les images et sont rajoutées ,les liens ,le text.
- c'est une image qui représenter un site ou bien un application
- permet de visualiser avec plus de précision un projet



zoning



wireframe



maquette



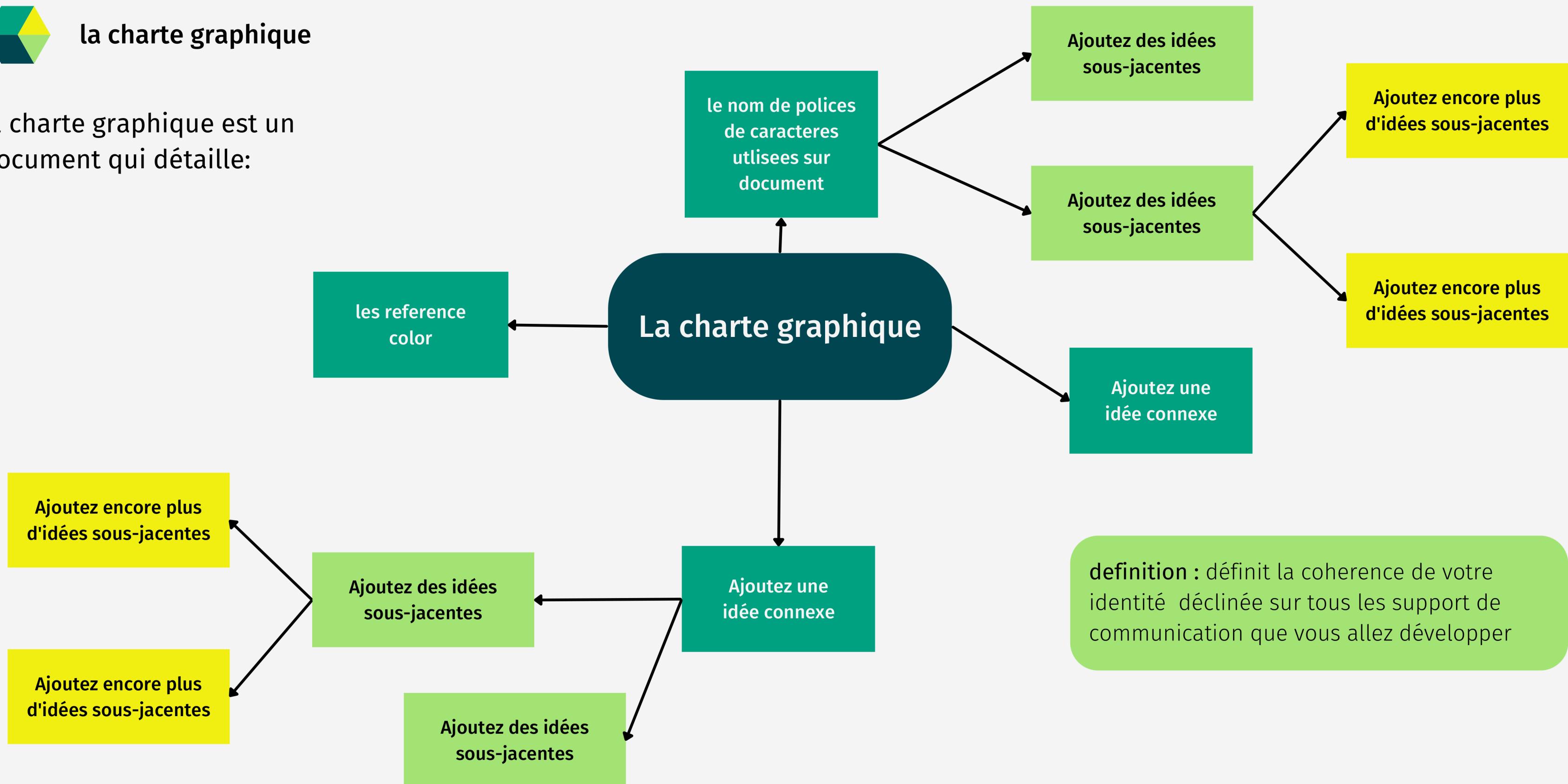
**prototype en
associe entre
les maquette**

mockup la vision finale de projet



la charte graphique

la charte graphique est un document qui détaille:



[Retourner à la page Programme](#)

L'UX design

L'UX design se réfère à l'étude des attentes et besoins de l'utilisateur pour la création d'un site web et/ou d'une application mobile. Il s'agit donc de prendre en compte le ressenti d'un utilisateur quand il navigue sur votre support digital. L'objectif de l'UX design est d'améliorer le parcours de l'internaute pour le rendre plus agréable et instinctif.



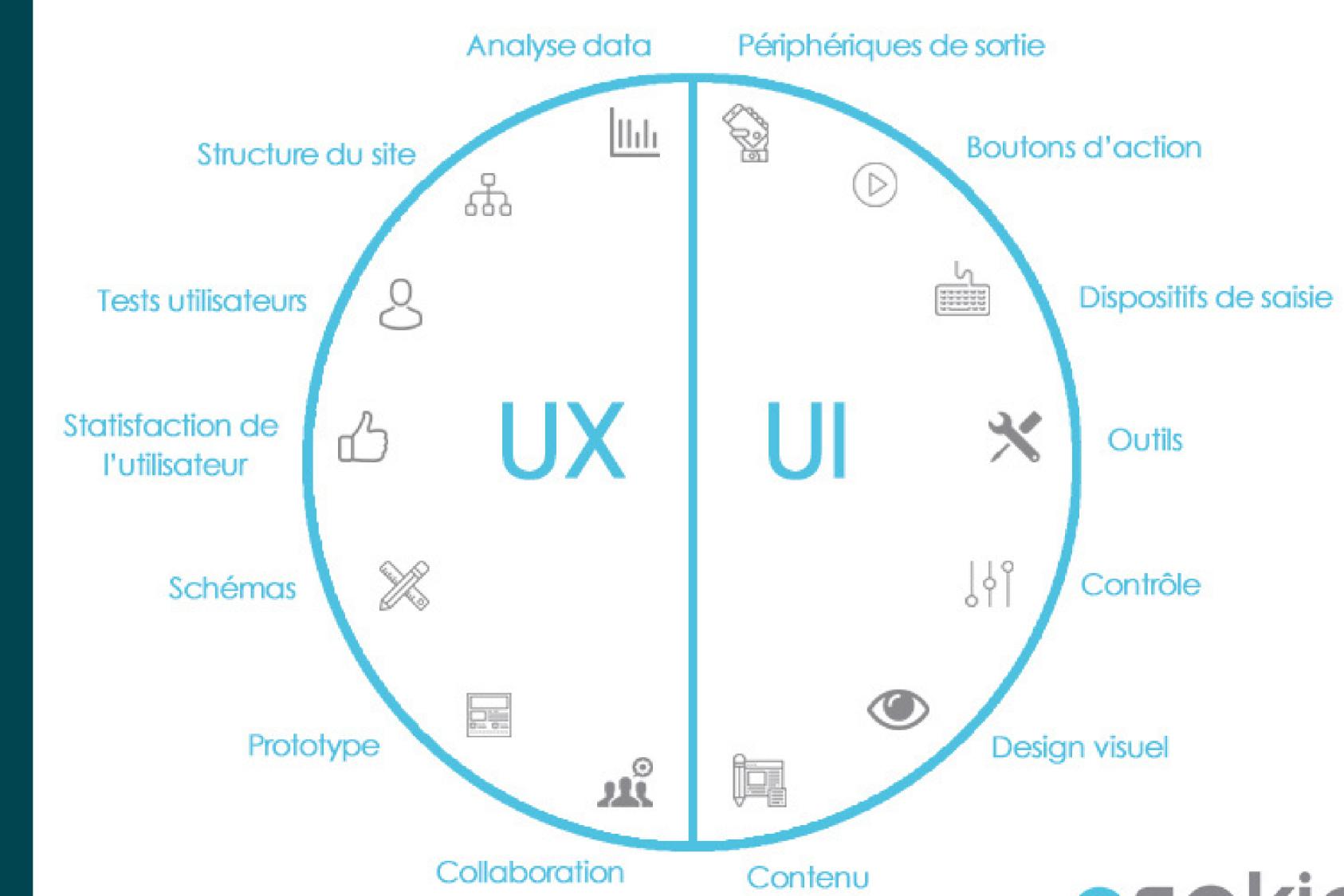
Magnus Revang résumait l'expérience utilisateur à 6 étapes :

- Un site facile à trouver : d'où l'importance d'un bon référencement (SEO)
- Un site accessible sur tous supports
- Un design attrayant : pensez à votre charte graphique !
- Une facilité d'utilisation
- Un site crédible : les utilisateurs doivent avant tout être rassurés
- Un site efficace et propre

L'UI design

L'UI design sert quant à lui à améliorer l'interaction d'un utilisateur avec un produit. L'UI intervient dans toutes les étapes du développement de votre site et/ou application mobile sauf celle de la recherche. L'objectif ? Favoriser l'engagement, et donc trouver les outils pour y parvenir.

differences UI/UX



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

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.



Outils de maquettage :

