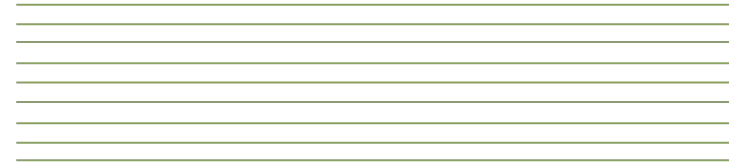




Maquettes

(petit changement de programme)

Introduction

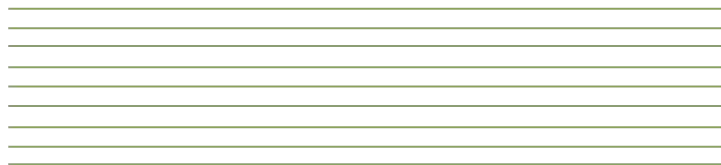


Étape des maquettes déterminante

Permet de définir le design de l'interface graphique

Mise en page fonctionnelle

Les enjeux



Projection (client)

Gain de temps

Visibilité (enchaînement d'écran, contenu ...)

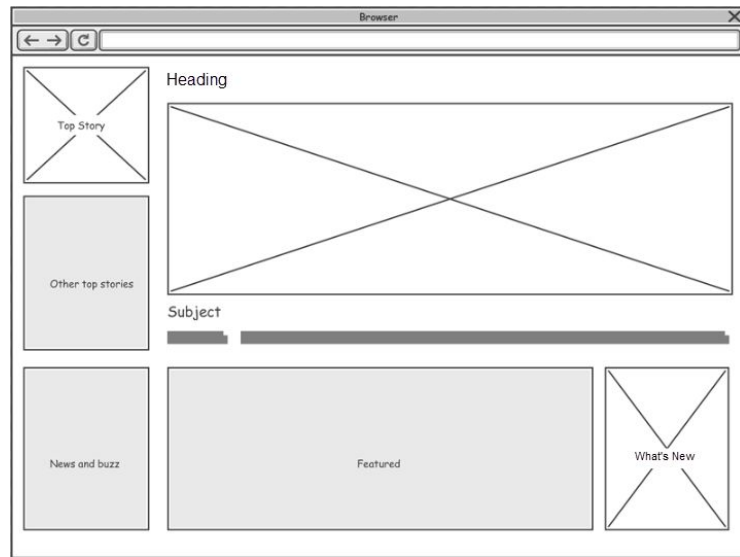
Fonctionnalité

Les différentes maquettes

La maquette fonctionnelle (wireframe)

- Définir les zones et composants
- Réalisée avant la maquette graphique
- Recherche d'ergonomie.

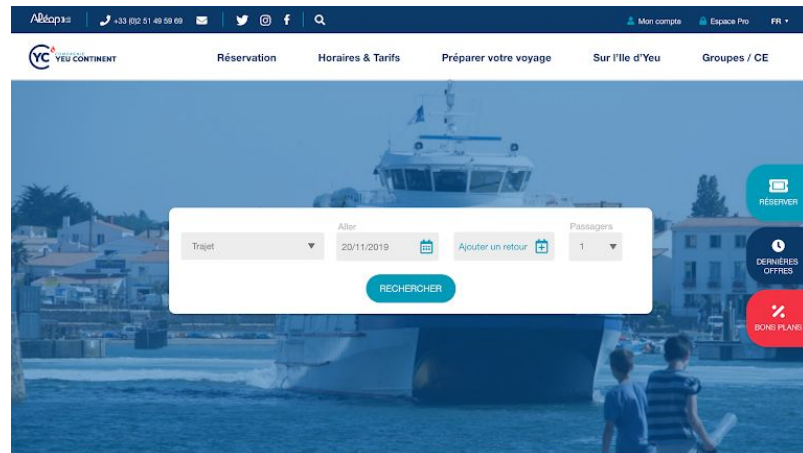
→ papier / crayon
→ wireframe
→ balsamiq...



Les différentes maquettes

La maquette graphique

- Intégration de l'identité visuelle de la marque/société
- Représentation précise de la page web
- Intégration HTML/CSS



Embarquez

À bord de nos bateaux vers l'île d'Yeu



RAPIDITÉ ET RÉGULARITÉ
Des traversées vers l'île d'Yeu toute l'année



SÉCURITÉ
Un niveau de sécurité Certifié au plus haut degré de la Sécurité Maritime par le Ministère chargé de la Mer et du Commerce



CONFORT
Le transport de cycles, un accueil spécifique réservé aux Personnes à Mobilité Réduite, un espace bureau à bord



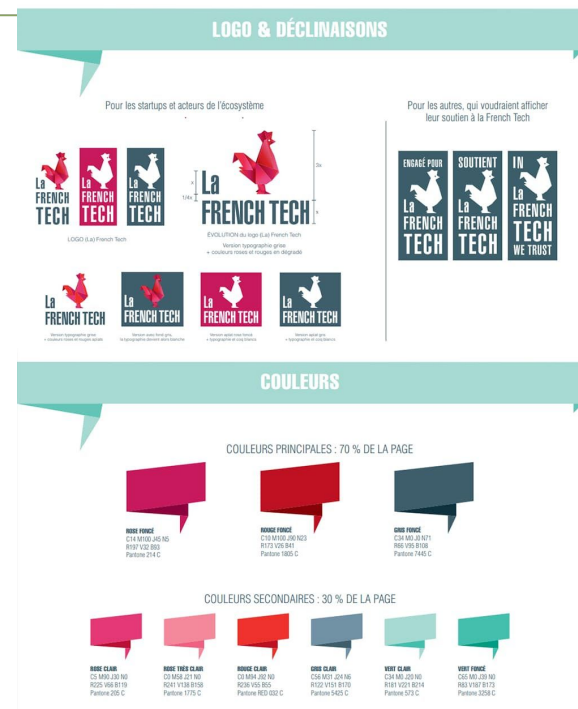
SERVICE BAGAGE
Pour nos passagers, la mise à disposition de conteneurs à bagages pour voyager plus sereinement

La charte graphique

Identité visuelle d'une société/marque

Support fondamental de sa communication

Logo - couleurs - typographies

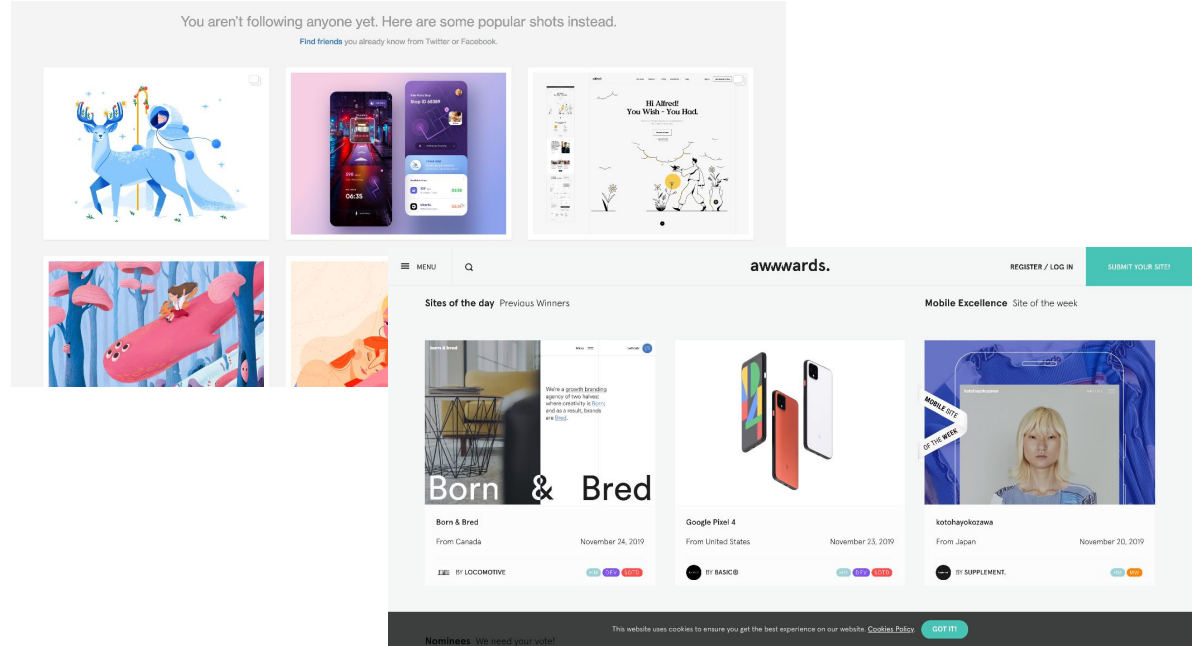


Veille design

dribbble.com

awwwards.com

google



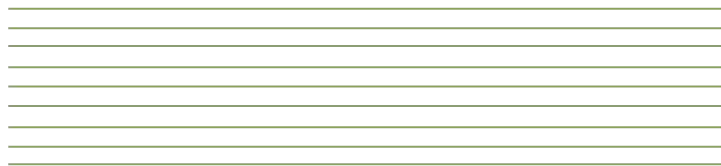
Responsive design

Responsive design = concept de conception Web dans lequel notre site va s'adapter à la taille de l'écran

<https://mediaqueri.es/>



Expérience utilisateur

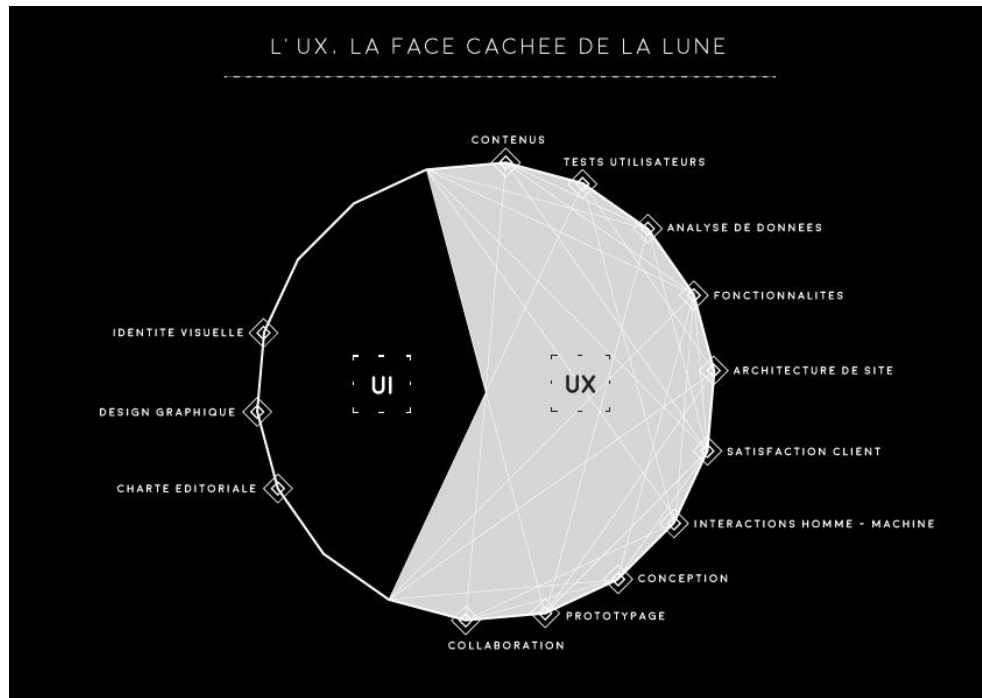


Facilite la vie de l'internaute pour qu'il atteigne son but (achat, information, service ...)

Expérience utilisateur

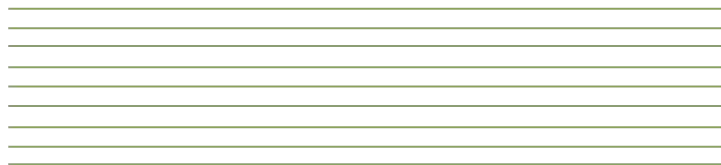
UX Design = User
Experience Design = Design
de l'expérience utilisateur

UI Design = User Interface
Design = Design d'interface
utilisateur



Source : illustration Agence LunaWeb

Expérience utilisateur



Couleurs

Taille des éléments

Proximité des éléments

Actions

/!\ Penser Responsive

Les étapes

Étape 1 : l'arborescence / contenu

Étape 2 : Wireframes

Étape 3 : Définition des composants (multiplication)

Étape 4 : Connaissance de la charte graphique

Étape 5 : Veille

Étape 6 : Maquette graphique

Outils

Adobe XD

Figma

<https://freshdesignweb.com/vcard-resume-templates/>