

# Introduction au Wireframing, Maquettage et Prototypage Web

De l'idée à l'interface interactive : les étapes clés du design  
design



# Qu'est-ce qu'un Wireframe ?



Un wireframe est un schéma structurel de bas niveau, une sorte de "squelette" d'une page web ou d'une application. Il se concentre exclusivement sur la disposition des éléments, la hiérarchie de l'information et l'organisation du contenu, sans se préoccuper du style visuel (couleurs, polices, images).

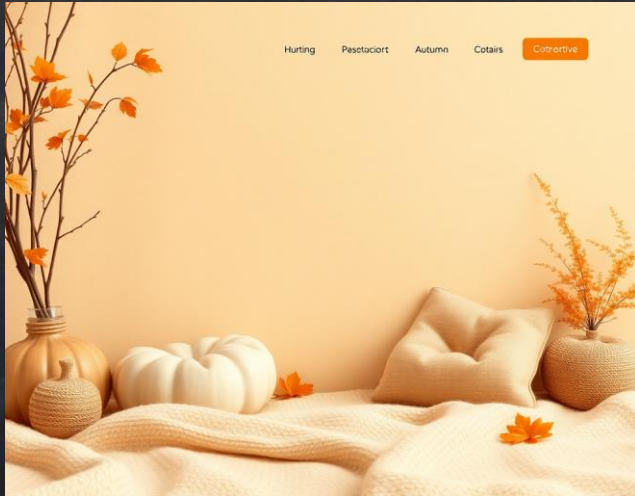
# Le rôle et l'importance des Wireframes

Pourquoi sont-ils cruciaux ?

- Définir la structure et la hiérarchie du contenu.
- Valider l'architecture de l'information très tôt dans le projet.
- Se concentrer sur l'expérience utilisateur (UX) avant l'interface l'interface (UI).
- Faciliter les discussions et les itérations rapides.
- Économiser du temps et de l'argent en résolvant les problèmes problèmes structurels avant le design et le développement.



# Qu'est-ce qu'une Maquette ?



La maquette (ou "mockup") est une représentation visuelle statique de moyenne à moyenne à haute fidélité du produit final. Elle prend le squelette du wireframe et y ajoute la "peau" : couleurs, typographie, images, icônes et branding. C'est un aperçu réaliste de l'apparence du produit, mais sans interactivité.



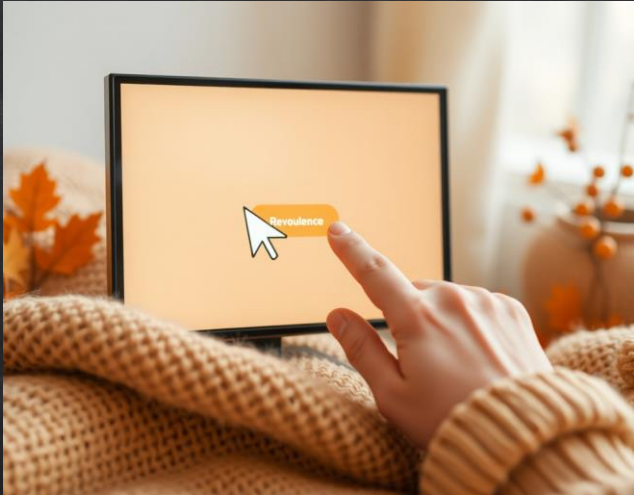
# Le rôle et l'importance des Maquettes



## Le pont entre la structure et le code

- Visualiser et valider l'identité visuelle du projet.
- Présenter une vision concrète du produit aux parties prenantes.
- Servir de guide visuel précis pour les développeurs.
- Détecter les incohérences de design avant le développement.
- Permettre des retours sur l'esthétique et l'ambiance.

# Qu'est-ce qu'un Prototype ?

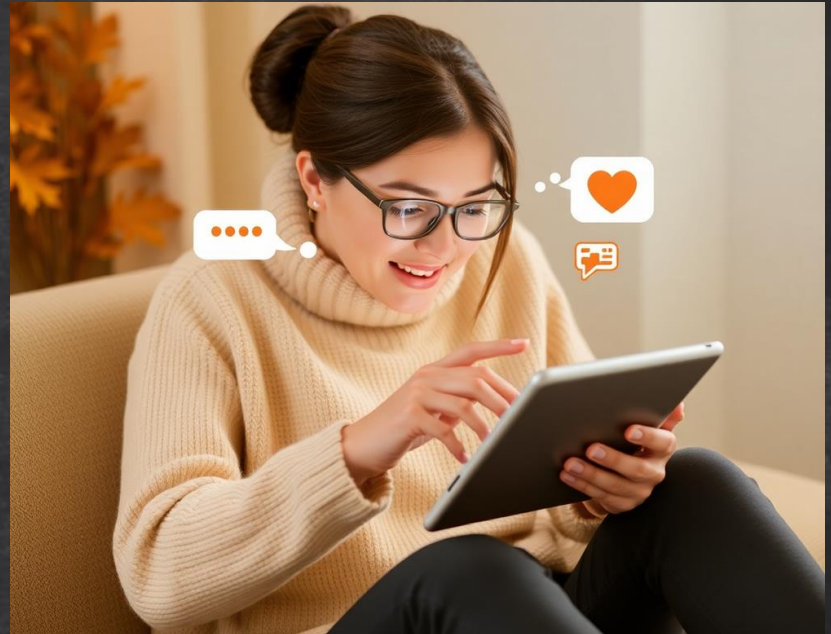


Un prototype est une simulation interactive de haute fidélité du produit final. Il final. Il connecte les maquettes entre elles pour simuler le parcours utilisateur. On utilisateur. On peut cliquer sur les boutons, naviguer entre les écrans et tester les tester les fonctionnalités de base, ce qui permet de valider l'expérience utilisateur utilisateur de manière concrète.

# Le rôle et l'importance des Prototypes

## Tester avant de construire

- Simuler le flux de navigation et l'expérience utilisateur.
- Réaliser des tests utilisateurs pour obtenir des retours qualitatifs.
- Démontrer les fonctionnalités et les micro-interactions.
- Identifier les problèmes d'utilisabilité avant d'écrire une seule ligne de code.
- Clarifier les attentes fonctionnelles pour toute l'équipe.



# Différence clé : Wireframe vs Maquette vs Prototype

## Wireframe

Le "plan"

- Fidélité : Basse
- Focus : Structure, Layout
- Visuel : Abstrait, schématique
- Interactivité : Aucune

## Maquette

L'"apparence"

- Fidélité : Moyenne à Haute
- Focus : Design visuel, UI
- Visuel : Réaliste, détaillé
- Interactivité : Aucune (statique)

## Prototype

La "sensation"

- Fidélité : Haute
- Focus : Expérience, Flux
- Visuel : Réaliste, détaillé
- Interactivité : Élevée (clicquable)



# Pourquoi bien faire sa maquette ?



Une maquette bien conçue est le pilier d'un projet réussi. Elle sert de référence commune pour tous les acteurs du projet – clients, chefs de projet, designers et développeurs. C'est l'étape où la vision abstraite devient une réalité tangible, alignant les attentes et prévenant les erreurs coûteuses lors du développement.

# Les avantages d'une maquette bien conçue

## Vision Unifiée

Assure que tout le monde partage la même vision du produit final, réduisant les malentendus.

## Gain de Temps

Fournit aux développeurs des spécifications visuelles claires, ce qui accélère l'intégration.

## Détection d'Erreurs

Permet d'identifier les problèmes de design ou de cohérence avant qu'ils ne deviennent coûteux à corriger dans le code.

## Validation Facilitée

Il est plus simple et rapide de modifier une image que de réécrire de réécrire du code pour ajuster un design.

# Outils de Wireframing et Maquettage



## Figma

Outil collaboratif tout-en-un basé sur le cloud. Le standard actuel pour le travail en équipe.



## Sketch

Puissant outil de design vectoriel pour macOS, longtemps une référence pour le design d'UI.



## Adobe XD

Partie intégrante de la suite Adobe, parfait pour ceux qui travaillent déjà avec Photoshop et Illustrator.



## Balsamiq

Spécialisé dans les wireframes rapides à basse fidélité avec un style unique de 'dessin à la main'.

# Introduction à Figma : Votre outil tout-en-un



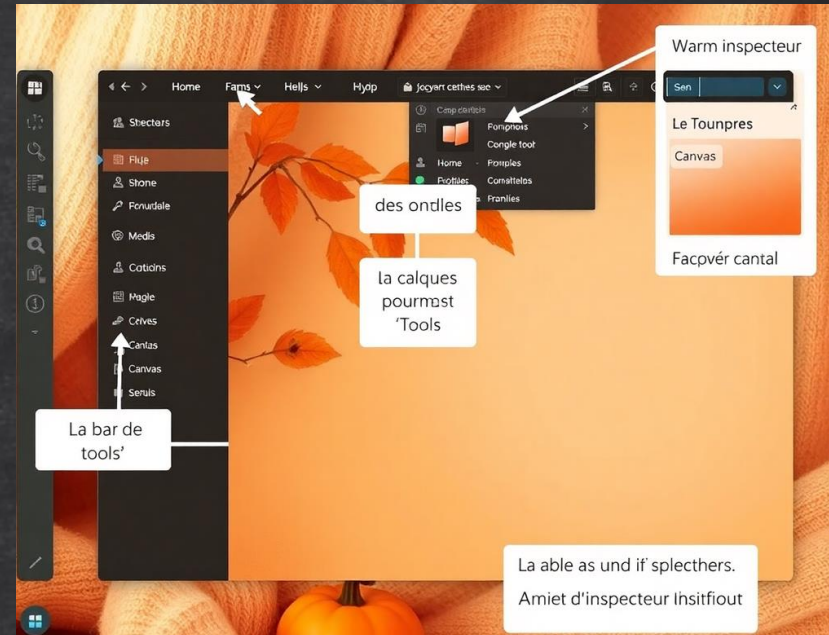
Figma est une application de design d'interface qui fonctionne directement dans votre navigateur. Elle permet de gérer l'intégralité du processus de conception : du brainstorming (avec FigJam) au wireframing, en passant par le maquetage, le prototypage interactif et la transmission des spécifications aux développeurs. Sa force réside dans sa collaboration en temps réel.



# Guide de démarrage rapide avec Figma

## L'anatomie de l'interface

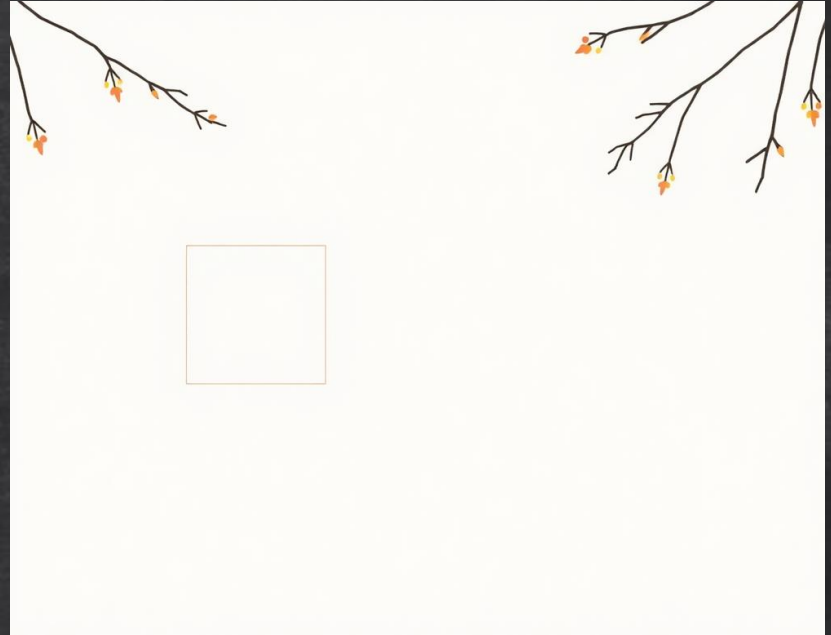
- **\*\*Gauche :\*\*** Panneau des Calques (layers) et des Assets (composants).
- **\*\*Haut :\*\*** Barre d'outils avec les outils de création (Frame, formes, texte).
- **\*\*Centre :\*\*** Le Canvas, votre espace de travail infini.
- **\*\*Droite :\*\*** Panneau d'Inspecteur pour le Design, le Prototype et les spécifications de Code.



# Création de votre premier Wireframe dans Figma

## Les étapes fondamentales

- **\*\*1. Créez une "Frame" (A) :** C'est votre conteneur d'écran. Choisissez une taille prédéfinie (ex: Desktop).
- **\*\*2. Dessinez des formes (R, O) :** Utilisez des rectangles pour les images, les boutons et les zones de texte.
- **\*\*3. Ajoutez du texte (T) :** Placez des titres et des paragraphes pour définir la hiérarchie.
- **\*\*4. Groupez et organisez (Ctrl+G) :** Gardez vos calques propres en groupant les éléments connexes.



# Création de votre première Maquette dans Figma

## Figma

Il est temps de donner vie à votre wireframe ! Cette étape consiste à appliquer votre direction artistique.

### 1. Couleurs

Utilisez le panneau 'Fill' à droite pour appliquer votre palette de couleurs aux formes et au texte.

### 2. Typographie

Choisissez vos polices, tailles et graisses dans la section 'Text' pour établir une hiérarchie visuelle claire.

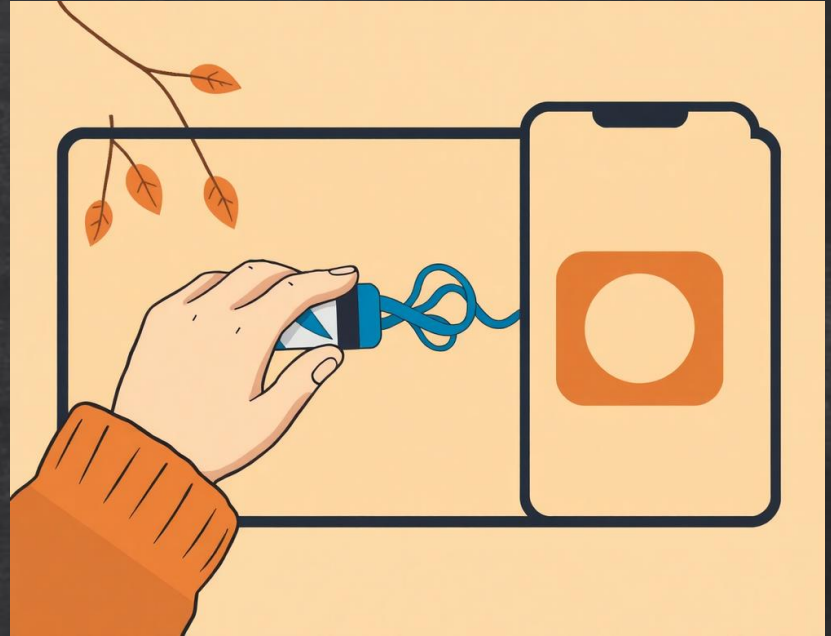
### 3. Images

Remplacez vos rectangles gris par de vraies images pour donner du contexte et de l'émotion.

# Création de votre premier Prototype interactif

## Connecter les écrans

- **\*\*1. Passez à l'onglet 'Prototype'\*\*** dans le panneau de droite.
- **\*\*2. Sélectionnez l'élément de départ\*\*** (ex: un bouton "Connexion").
- **\*\*3. Faites glisser le cercle bleu (+)\*\*** vers l'écran de destination.
- **\*\*4. Configurez l'interaction : Trigger (On click), Action (Navigate to), Animation (Smart animate).**

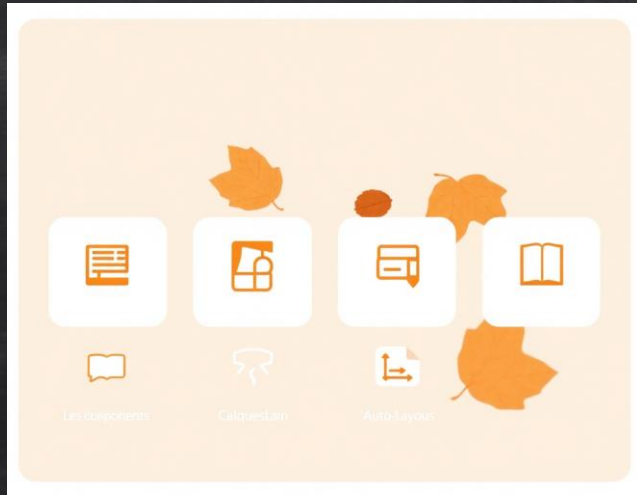




# Raccourcis essentiels dans Figma pour gagner du temps

Action	Raccourci (Windows/Mac)
Outil Frame	F ou A
Outil Rectangle	R
Outil Texte	T
Dupliquer un élément	Ctrl+D / Cmd+D
Grouper des éléments	Ctrl+G / Cmd+G
Créer un composant	Ctrl+Alt+K / Cmd+Option+K

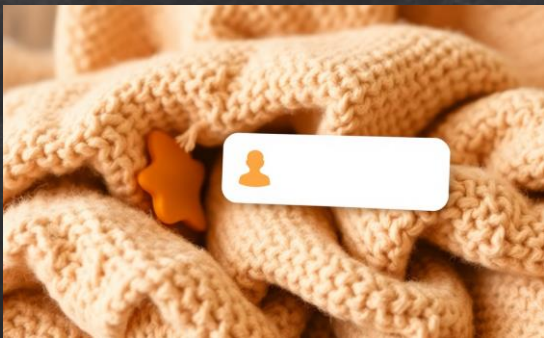
# Bonnes pratiques pour un flux de travail efficace



- **\*\*Utilisez les Composants : \*\*** Créez des éléments réutilisables (boutons, entêtes, pieds de page) pour garantir la cohérence et faciliter les mises à jour.
- **\*\*Définissez des Styles : \*\*** Enregistrez vos couleurs et styles de texte. Un changement dans le style se répercute partout où il est utilisé.
- **\*\*Nommez vos calques : \*\*** Un fichier bien organisé est un fichier facile à maintenir et à partager.
- **\*\*Maîtrisez l'Auto Layout : \*\*** Créez des composants et des écrans qui s'adaptent dynamiquement au contenu, simulant le comportement de flexbox en CSS.

# Conseils pour une collaboration réussie avec Figma

## Figma



### Commentaires contextuels

Utilisez l'outil commentaire (C) pour laisser des retours précis directement sur le design. Taguez vos collègues pour les notifier.



### Partage de liens

Partagez un lien avec des droits de vue seule pour les présentations client, ou des droits d'édition pour les collaborateurs.



### Le panneau 'Inspect'

Montrez aux développeurs comment utiliser l'onglet 'Inspect' pour obtenir les dimensions, couleurs, et extraits de code CSS/iOS/Android.

# Conclusion et prochaines étapes

## Comment intégrer ces concepts dans votre travail de développeur

Comprendre le processus de design en amont fait de vous un meilleur développeur. Vous pouvez anticiper les défis, mieux dialoguer avec les designers et construire des produits plus cohérents et robustes. Figma n'est pas seulement un outil pour designers ; c'est un pont collaboratif pour toute l'équipe produit.

- **\*\*Prochaine étape : \*\*** Ouvrez une maquette Figma et explorez le panneau 'Inspect' pour traduire le design en code.
- **\*\*Pratiquez : \*\*** Relevez le défi de reproduire une page de votre site préféré dans Figma.
- **\*\*Collaborez : \*\*** La prochaine fois que vous recevez une maquette, laissez des commentaires constructifs directement dans Figma.