

## Définition de l'UI Design :

L'UI Design (User Interface Design) est la création de l'interface visuelle d'une application ou d'un site web. Il s'occupe de l'apparence et de l'interaction : couleurs, boutons, menus, typographie, icônes... L'objectif est de rendre l'utilisation simple, intuitive et agréable pour l'utilisateur, comme un tableau de bord bien conçu dans une voiture où tout est à sa place et facile à utiliser.

## Les principes de l'UI Design :

Ces critères servent de **grille d'évaluation** pour garantir la qualité de l'expérience visuelle et interactive.

### Les principes de l'UI Design : version simplifiée et imagée

Principe d'UI Design	Explication simple	Exemple concret	Métaphore de la réalité
<b>1. Guidage</b>	Aider l'utilisateur à comprendre où aller et quoi faire sans se perdre.	Un bouton "Acheter maintenant" visible, de couleur vive, juste à côté du produit.	Comme des <b>panneaux de signalisation</b> sur la route : ils te montrent la bonne direction.
<b>2. Charge de travail</b>	Réduire les efforts mentaux : ne pas noyer l'utilisateur sous trop d'informations.	Un formulaire simple (nom, email, mot de passe) au lieu de 15 questions inutiles.	Comme une <b>chambre bien rangée</b> : tu trouves ce que tu cherches sans réfléchir.
<b>3. Contrôle de l'utilisateur</b>	L'utilisateur doit avoir le sentiment de diriger ses actions et comprendre ce qu'il fait.	Le site demande confirmation avant de supprimer un fichier ("Êtes-vous sûr ?").	Comme une <b>télécommande</b> : tu décides quand changer de chaîne, pas la télé.
<b>4. Adaptabilité</b>	L'interface doit s'adapter à différents profils d'utilisateurs (jeunes, âgés, experts...).	Un site pour enfants avec des icônes colorées et simples, un site pro plus sobre.	Comme une <b>chaise réglable</b> : chacun ajuste à sa taille pour être à l'aise.
<b>5. Gestion des erreurs</b>	Le site doit prévenir les erreurs et aider à les corriger sans stress.	Le message "Mot de passe oublié ?" ou "Veuillez entrer une adresse e-mail valide."	Comme un <b>GPS</b> : si tu te trompes de route, il te propose un nouvel itinéraire.
<b>6. Homogénéité et cohérence</b>	Garder les mêmes couleurs, boutons et positions sur toutes les pages.	Le logo toujours en haut à gauche, le panier en haut à droite, mêmes polices.	Comme <b>ranger tes clés toujours au même endroit</b> : tu gagnes du temps sans réfléchir.

# Le ZONING → “Le plan du site web”

C'est quoi ?

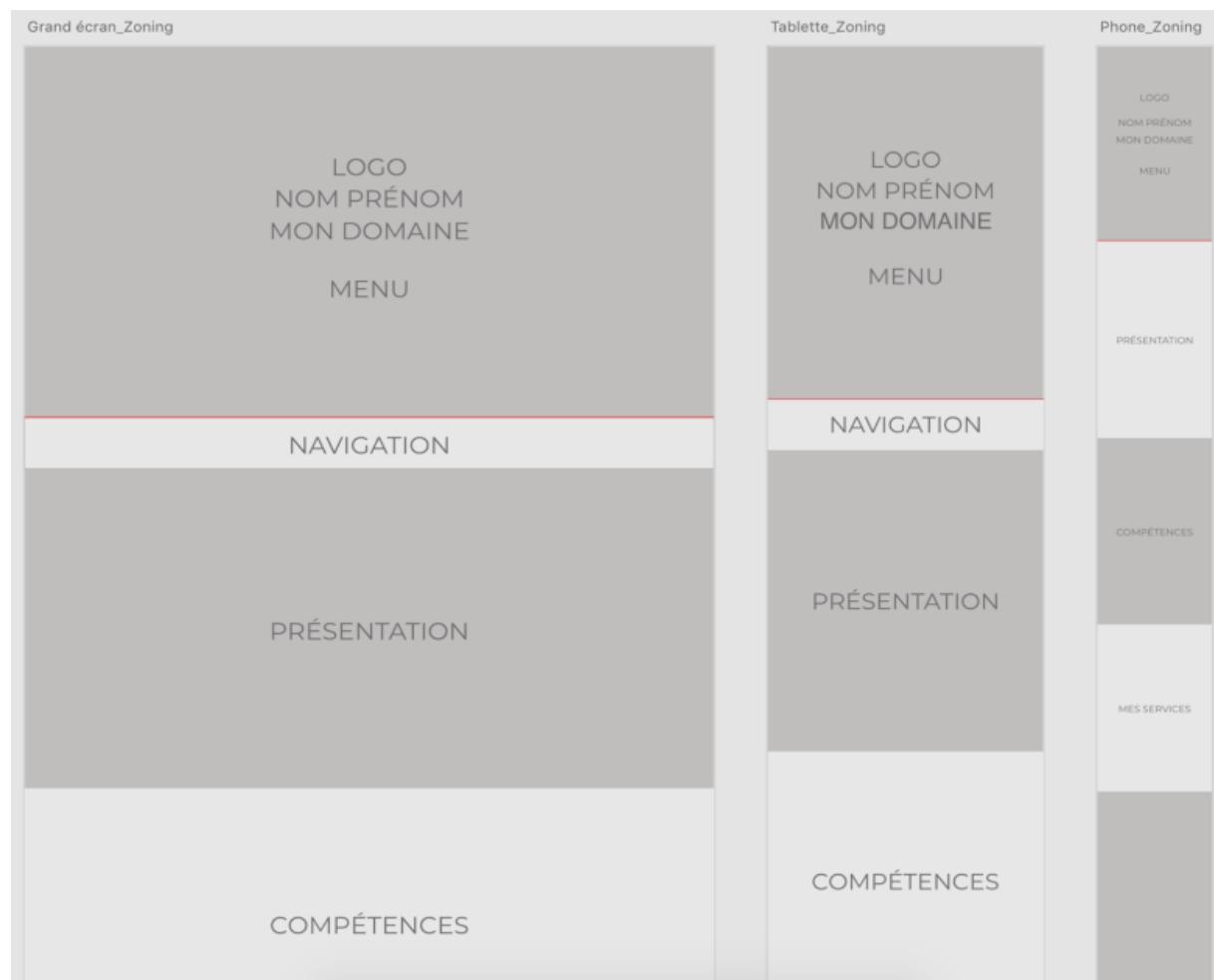
Le zoning, c'est le dessin du plan d'une page web.

Avant de faire le vrai design, on fait un dessin très simple pour dire :

1. Où sera le menu,
2. Où seront les images,
3. Où ira le texte,
4. Où sera le pied de page (en bas).

C'est juste pour voir l'organisation générale, pas encore les couleurs ou les détails.

Exemple de Zoning :



## Métaphore :

Imagine que tu veux construire une **maison** :

- Tu dessines d'abord un **plan** : ici la cuisine, là le salon, là la chambre.
- Tu ne mets pas encore la peinture ni les meubles.  
Le zoning, c'est exactement pareil, mais pour ton site web.

## Comment on le fait ?

- Tu peux le faire à la main sur papier
- Ou avec un outil sur ordinateur (comme Whimsical ou Balsamiq).

## À quoi ça sert ?

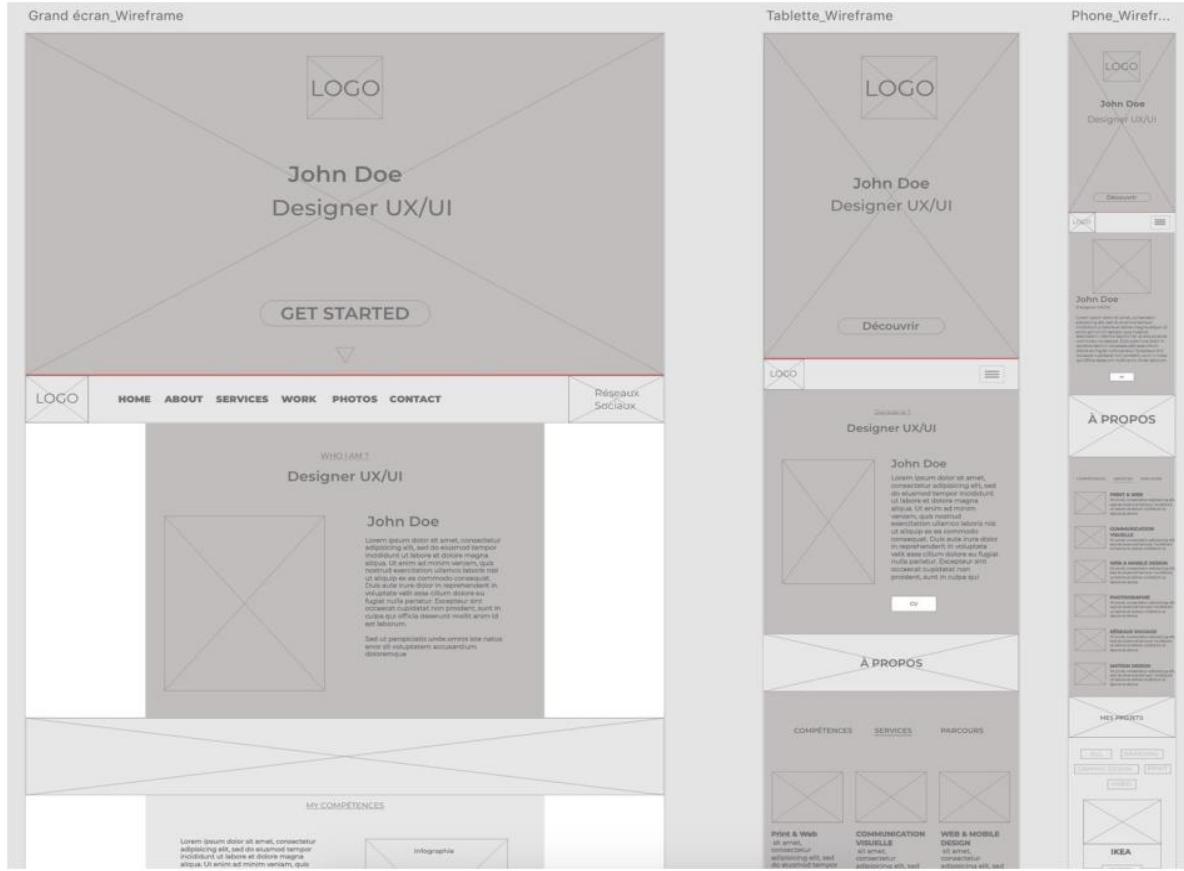
- Ça permet de bien organiser les éléments avant de passer à l'étape suivante.
- Si quelque chose est mal placé, tu peux le changer facilement.

## Le WIREFRAME → “La maquette plus précise”

C'est quoi ?

- Le **wireframe** vient **après** le zoning.
- C'est une **version plus détaillée** du site.
- Tu mets des zones pour les images, les textes, les boutons...
- Mais toujours **sans couleur, sans logo, sans décoration**.

## Exemple de Wireframe :



## Métaphore :

Reprenez la maison

- Après avoir fait le plan (zoning), tu places maintenant les meubles : le canapé ici, la table là, la télé en face.
- Mais tu ne peins pas encore les murs ! Le wireframe, c'est pareil : tu mets les éléments, mais sans style.

Pourquoi on le fait ?

- Pour voir si tout rentre bien dans la page.
- Pour tester si la navigation est claire.
- Pour repérer les erreurs avant de commencer le vrai design.

À quoi ça ressemble ?

- Des blocs gris, du faux texte ("Lorem Ipsum"), des croix à la place des images.
- C'est un brouillon propre, fait pour vérifier la logique du site.

## Outils utilisés :

Tu peux faire des wireframes sur des logiciels comme **Figma**, **Adobe XD** ou **Balsamiq**.

## En résumé super simple :

- **Zoning = le plan du site.**  
→ On décide où mettre chaque partie.
- **Wireframe = la maquette sans couleurs.**  
→ On place les éléments pour voir si tout est bien organisé.

## Qu'est-ce qu'un Mockup ?

### Définition simple :

Un **mockup** (ou **maquette graphique**) est **une image réaliste** de ce que sera ton site web ou ton application une fois terminée.

C'est une photo du futur **site**, avant même qu'il soit codé.

Il montre :

- Les **couleurs finales**
- Les **polices d'écriture**
- Le **logo**
- Les **images réelles**
- Les **boutons, icônes et menus**

Mais attention le mockup ne fonctionne pas encore : tu ne peux pas cliquer dessus.

C'est juste une image bien présentée qui montre l'apparence visuelle du projet.

### Métaphore :

Imagine que tu veux construire **ta maison de rêve**

Avant de commencer les travaux :

- L'architecte te montre **une image en couleur** de ta future maison : tu vois la peinture, les fenêtres, le jardin, le toit.  
Cette image, c'est **le mockup**.

Tu ne peux pas encore **ouvrir la porte** ni **monter les escaliers**, mais tu vois à quoi la maison va ressembler.

### Exemple concret :

Tu crées une application mobile pour ton école.

Tu fais un mockup sur **Figma** :

- Fond bleu clair,
- logo de l'OFPPT en haut,
- bouton “Connexion” en vert,
- photo d’arrière-plan.

Ton formateur peut regarder et dire :

“Oui, les couleurs sont bonnes, mais agrandis le bouton de connexion.”

C'est une étape visuelle et esthétique, pas encore technique.

## Qu'est-ce qu'un Prototype ?

### Définition simple :

Un prototype est une version interactive du mockup.

C'est une maquette cliquable :

quand tu cliques sur un bouton, tu passes à une autre page.

Mais ce n'est toujours pas un vrai site : il n'y a pas encore de code derrière.

Le but du prototype, c'est de tester la navigation et de vérifier l'expérience utilisateur (UX) avant de programmer quoi que ce soit.

### Métaphore :

Reprenons notre exemple de maison

- Le mockup, c'était la **photo** de la maison.
- Le prototype, c'est la **visite virtuelle**

Tu peux :

- Ouvrir les portes
- Monter les escaliers

- Visiter les pièces

Mais attention : ce n'est pas encore une vraie maison — c'est juste une simulation pour tester le confort et le parcours avant la construction.

### Exemple concret :

Dans **Figma**, tu relis tes pages :

- Quand tu cliques sur “Connexion”, tu vas sur la page “Accueil”.
  - Quand tu cliques sur “Profil”, tu vois les informations de l'utilisateur.
- Tu testes le parcours du stagiaire, du formateur, etc.

Ton équipe peut dire :

“Ce bouton est mal placé” ou “Ce menu est trop long”.

Tu corriges tout ça avant de passer à la phase de **développement** (le vrai code).

### Prototype Vs Mockup

Caractéristique	Mockup	Prototype
Nature	Image statique	Maquette interactive
Objectif	Montrer le design final	Tester le fonctionnement
Action	On regarde	On clique
Utilité	Valider l'apparence (couleurs, style)	Tester la navigation (UX)
Métaphore	Photo de la maison	Visite virtuelle de la maison
Outil	Figma, Adobe XD	Figma, Adobe XD (mode prototype)

- Le **mockup**, c'est **l'apparence** → “Voici à quoi ça va ressembler.”
- Le **prototype**, c'est **l'expérience** → “Voici comment ça va fonctionner.”

# Exercice Pratique : Conception d'un site e-commerce simple sur Figma

## Objectif

- Comprendre et appliquer le processus complet de conception UX/UI
- Créer un prototype interactif fonctionnel respectant les bonnes pratiques UX.

## Étape 1 : Création des personas

**But** : identifier les utilisateurs types du site.

**Tâches :**

1. Définir **2 à 3 personas** pour votre site e-commerce.
  - Exemple :
    - Persona 1 : « Amélie, 25 ans, étudiante, achète des vêtements tendance en ligne »
    - Persona 2 : « Karim, 35 ans, salarié, préfère acheter rapidement des gadgets électroniques »
2. Pour chaque persona, préciser :
  - Nom, âge, profession
  - Objectifs et besoins lors de l'utilisation du site
  - Frustrations possibles

## Étape 2 : Zoning (plan de page simplifié)

**But** : organiser les zones principales des pages sans détails graphiques.

**Tâches :**

1. Sur Figma, créer un **zoning pour la page d'accueil et la page produit**.
2. Identifier les zones principales :
  - Header / navigation
  - Bannière ou slider
  - Catégories ou filtres
  - Produits en vedette
  - Footer

3. Vérifier que le zoning respecte les **lois de l'UX** (ex : loi de proximité, loi de Hick, loi de Fitts).

## Étape 3 : Wireframe (maquette filaire)

**But** : structurer les éléments de chaque page.

Tâches :

1. Transformer le zoning en **wireframe** sur Figma.
2. Placer les éléments comme : menus, boutons, images, textes, formulaires.
3. Ajouter **les interactions de base** (ex : menu déroulant, clic sur produit).
4. Vérifier : les éléments importants sont faciles à repérer (hiérarchie visuelle) et l'interface reste intuitive.

## Étape 4 : Mockup (maquette visuelle)

**But** : donner l'aspect final à l'interface.

Tâches :

1. Appliquer **couleurs, typographies et icônes** à vos wireframes.
2. Créer un **look cohérent** entre toutes les pages.
3. Vérifier le contraste et la lisibilité (respect de la loi de Fitts et loi de Jakob : familiarité des composants).

## Étape 5 : Prototype interactif

**But** : rendre l'interface **cliquable et testable**.

Tâches :

1. Relier toutes les pages pour simuler le parcours utilisateur :
  - o Accueil → page produit → panier → paiement
2. Ajouter **animations simples** (transitions de pages, survol des boutons).
3. Tester le prototype avec vos personas : le parcours est-il fluide et compréhensible ?

## Étape 6 : Respect des lois UX

**But** : intégrer les bonnes pratiques dans le projet.

Tâches :

- Vérifier que vos pages respectent au moins 3 lois UX :
  - **Loi de Fitts** : les éléments cliquables doivent être facilement atteignables.
  - **Loi de Hick** : simplifier les choix pour réduire le temps de décision.
  - **Loi de proximité** : regrouper les éléments liés visuellement.
- Noter dans votre rapport comment vous avez appliqué ces lois.