

# OUTIL DE MAQUETTAGE

+

+

+



# Introduction

Une maquette est ce que voient vos utilisateurs à l'écran de votre application alors qu'un prototype est la version plus ou moins fonctionnelle d'une maquette. Ils vous permettent de vous faire une première idée du design des différentes interfaces qui composent votre projet. À chaque action correspond une interface et donc un design. Tout doit être réfléchi pour offrir la meilleure expérience utilisateur possible ! Pour créer les maquettes de votre application, il existe des logiciels gratuits et payants, des outils en ligne ou à télécharger. parmi ces outils il y a : Adobe XD, Sketch.



A stylized yellow lightbulb with a blue outline and radiating lines, symbolizing an idea or inspiration.

# Adobe XD

---

Adobe XD vous aide à créer des prototypes aussi réalistes que possible, afin que vous puissiez communiquer votre vision du design et harmoniser efficacement les travaux de votre équipe. Adobe XD est une plate-forme de création d'expériences vectorielles puissante et conviviale qui fournit aux équipes les outils dont elles ont besoin pour créer en collaboration les meilleures expériences du monde. Disponible sur les systèmes Mac et Windows, XD répond aux besoins des équipes sur place grâce à sa compatibilité multiplateforme.



# Aventage



- ✓ Designs : Adobe Xd permet non seulement de concevoir une seule fenêtre, mais plutôt, nous pouvons faire à notre goût, chacune des parties qu'il contiendra et qui feront partie de notre page ou candidature.
- ✓ interactivité : Une autre des caractéristiques , à propos de ce programme,est que nous avons non seulement la possibilité de concevoir des prototypes, mais aussi nous concevons également l'interactivité et donnons du dynamisme à nos conceptions.
- ✓ Variété : Il offre également la possibilité de partager un projet que nous avons conçu, de cette manière, nous pourrions concevoir des tâches collaboratives avec d'autres utilisateurs afin qu'ils enquêtent et que chaque personne analyse certaines des meilleures parties de chacun des projets.





# Figma

---

Figma est une plateforme web collaborative qui permet la création d'interfaces pour le web et le mobile. Disponible dans le navigateur, il peut aussi être téléchargé sous la forme d'une application standard.

En plus de posséder les patterns (dans le but de simplifier la courbe d'apprentissage) et les fonctionnalités (prototypage interactif, composants, outils de conception, style, plugin etc...) de ses concurrents, Figma possède des features uniques inspirées du milieu du développement web. Cette singularité lui permet aujourd'hui de se distinguer nettement de ses concurrents.



# Aventages



- ✓ Figma propose des fonctionnalités de partage de documents et de collaboration en temps réel. Les Designers peuvent travailler en même temps sur le même document. Même si Adobe XD et Sketch permettent aujourd'hui de travailler en collaboration, ils ne sont pas aussi efficaces que Figma.
- ✓ Figma a créé au sein de sa plateforme un espace de partage où les Designers peuvent partager plugins, widgets, templates (mobile design et web design), Design Systems, wireframes, illustrations, icons, typography et UI kits.
- ✓ Des composants plus flexibles et plus dynamiques  
Appelés symboles dans les autres outils de conception vectorielle tels que Sketch, les composants, dans Figma, sont beaucoup plus flexibles. La structure même des composants dans Figma facilite la personnalisation et la modification des différentes propriétés.







# Sketch

Sketch est un éditeur de graphiques vectoriels pour macOS développé par la société néerlandaise Sketch B.V. (anciennement dénommée Bohemian Coding). Il a été publié pour la première fois le 7 septembre 2010 et a remporté un Apple Design Award en 2012. Il dispose également de l'application web qui permet aux utilisateurs de partager des fichiers en ligne.

Il est principalement utilisé pour la conception de l'interface utilisateur et de l'expérience utilisateur de sites Web et d'applications mobiles et ne comprend pas de fonctionnalités de conception d'impression. Sketch a plus récemment ajouté des fonctionnalités de prototypage et de collaboration. Sketch n'étant disponible que pour macOS, des logiciels tiers et des outils de transfert peuvent être utilisés pour afficher les conceptions Sketch sur d'autres plateformes.



# Aventages

- ✓ Tout vectoriel et non destructif : Sketch est avant tout un outil vectoriel, ce qui veut dire qu'un élément peut prendre toutes les tailles sans perte de qualité. A l'ère du numérique et des résolutions d'écran multiples, c'est un véritable avantage de pouvoir faire ses maquettes sans avoir à se soucier des dimensions finales.
- ✓ Le canvas de Sketch est infini, et peut contenir une infinité d'artboards, ce qui veut dire qu'il est facile de centraliser toutes ses maquettes d'écran dans un seul et même fichier, même sur des projets très ambitieux. En comparaison, le canvas d'Illustrator a une taille pré-définie et ne peut contenir plus d'une quinzaine d'artboards sans voir ses performances souffrir un gros coup.
- ✓ La fonction d'export, si simple, si efficace :  
Il s'agit d'une des fonctions les plus magiques de Sketch. Grâce à elle, je peux exporter un même asset en différentes dimensions en quelques clics seulement ! Et cela qu'il s'agisse d'un écran entier ou seulement d'une sélection donnée — icône, bouton, header... : il suffit de cliquer sur "make exportable" tout en bas de l'inspecteur, de choisir la résolution et le format d'export, et c'est fait !