***Brief Niveau 1***

Charte graphique, site web - Maquettage avec Zoning et Wireframes

**Realisée par :**

* El Ayachi Abdelmajid
* Mohcine Daali
* Fatima Zahra Ait Lasri

Table of Contents

[I. Étude de benchmarking entre 3 types d’outils de maquettage et mockup. 3](#_Toc89424755)

[1.1 Figma - Adobe XD - Sketch 3](#_Toc89424756)

[1.2 Figma vs Adobe XD vs Sketch 3](#_Toc89424757)

[II. la différence entre : zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup. 4](#_Toc89424758)

[2.1 Zoning 4](#_Toc89424759)

[2.2 Wireframe 4](#_Toc89424760)

[2.3 Maquette 4](#_Toc89424761)

[2.4 Prototype 4](#_Toc89424762)

[2.5 Mockup 4](#_Toc89424763)

[2.6 Conclusion 5](#_Toc89424764)

[III. Définition des notions suivantes :(charte graphique et éléments d'ergonomie. ,UI/UX, responsive design). 5](#_Toc89424765)

[*3.1* *charte* 5](#_Toc89424766)

# Étude de benchmarking entre 3 types d’outils de maquettage et mockup.

## Figma - Adobe XD - Sketch

Sketch fait depuis longtemps partie des outils de conception les plus populaires pour la conception user interface (UI) et user experience (UX). Mais ces dernières années, d'autres alternatives populaires sont apparues. Figma et Adobe XD sont deux des plus importants. Alors, quel outil est le meilleur pour les web designers ?

## Figma vs Adobe XD vs Sketch

Tous les trois sont d'excellents logiciels, mais chacun a ses propres points forts. Si la collaboration est essentielle à votre processus de conception, Figma est clairement le gagnant. Si vous appréciez la personnalisation des plugins tiers, vous préférerez peut-être Sketch. Si vous connaissez déjà l'interface Adobe de son écosystème Creative Cloud, Adobe XD pourrait avoir une courbe d'apprentissage plus facile.

Le logiciel que vous décidez d'apprendre dépend de plusieurs facteurs, que nous allons explorer plus en détail dans cet article.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Figma** | **Sketch** | **Adobe XD** |
| **Platform** | Application basée sur un navigateur | Application de bureau et navigateur | Application de bureau et mobile |
| **Système opérateur** | MacOS, Windows, Linux | MacOS | MacOS, Windows, iOS, Android |
| **Collaboration** | Collaboration en temps réel | Collaboration en temps réel pour les abonnés MacOS Sketch | Collaboration en temps réel sur des projets synchronisés avec le cloud |
| **Commencer** | Cours et exercices de conception | Documentation | Tutoriels vidéo et guides pas à pas |
| **Plugins** | Bibliothèque croissante disponible dans l'application | Grande bibliothèque, téléchargée en externe | Bibliothèque croissante disponible dans l'application |
| **Manipulation vectorielle** | Réseaux vectoriels | Chemins vectoriels | Chemins vectoriels |
| **\*Prix** | Version de démarrage gratuite ou 12 $/mois par éditeur (US) | Essai gratuit de 30 jours, puis 9 $ par mois par éditeur (États-Unis) | Essai gratuit de 7 jours, puis 9,99 $/mois (US) |

*\*Les prix sont à jour au moment de la mise à jour (octobre 2021)*

# la différence entre : zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup.

### Zoning

  Le **zoning web** est l’organisation visuelle d’une page web. Concrètement, il s’agit de **découper visuellement la page en plusieurs zones** en fonction des besoins. Cette étape intervient généralement après avoir réalisé **l’arborescence du futur site web**.

Ce plan du site permet d’avoir une idée générale du parcours de navigation des utilisateurs. Une fois ces travaux effectués, on peut commencer la partie web design.

### Wireframe

Quelle est alors la différence entre zoning et [wireframe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wireframe_(design)) ? En réalité, le wireframe ou “**maquette fil de fer**” est une partie de la phase de zoning. Elle permet de préciser l’organisation interne de certaines sections? Comme l’ emplacement des boutons, des titres et des contenus photos ou vidéos, etc.

### Maquette

La maquette est la dernière phase de conception. **Elle présentera pour chacun des gabarits de page, le rendu et la mise en page finale** : respect de la charte graphique, identité visuelle, choix des polices, micro-interactions, …

### Prototype

un **prototype** est le premier exemplaire d’un produit industriel. D’abord utilisé dans la création de logiciels lourds, cette technique est aujourd’hui recommandée par les professionnels du web.

### Mockup

Un **Mockup**, parfois écrit Mock up, ou Mock-Up, désigne d’abord une maquette utilisée à des fins d’études, de tests, ou de démonstration. Dans le domaine de la conception d’interfaces, le Mockup est une représentation du futur site ou de l’application mobile. Personne ne s’accorde unanimement sur une définition. Le Mockup est un modèle réaliste de ce à quoi ressemblera la future interface utilisateur. C’est une simulation statique, en moyenne ou haute-fidélité, de l’UI, avant le processus de développement.

### Conclusion

Graphical user interface, application

Description automatically generated

# Définition des notions suivantes :(charte graphique et éléments d'ergonomie. ,UI/UX, responsive design).

#### charte graphique

Une charte graphique est un **document de travail de plusieurs pages** qui comporte les éléments majeurs de votre identité visuelle (logo, couleurs, typographie, visuels etc), ainsi que leurs règles d’utilisation sur le web et sur papierA picture containing company name

Description automatically generated.

L’ergonomie d’un site internet :

L’ergonomie d’un site internet permet donc à l’utilisateur de trouver ce qu’il cherche rapidement et dans un environnement graphique adapté et marquant, qui correspond à l’image que l’entreprise souhaite montrer.

#### Les élément d’orgonomie :

* **Clarté et précision de la page d’accueil** : c’est la page qui aura le plus de trafic, il est donc essentiel que les visiteurs aient tout de suite envie d’en savoir plus.

**Contraste et lisibilité du contenu texte**: évitez les colonnes de texte trop larges ou trop étroites, les polices illisibles, les textes sur fond coloré…

**Rapidité de l’affichage** : les utilisateurs sont de plus en plus pressés, donc des pages trop longues à charger peuvent les faire fuir et pénaliser votre référencement.

**Lisibilité du plan de site** : chaque page doit avoir des titres, des sous-titres et être aérées par une mise en page agréable. Vos visiteurs doivent se repérer facilement.

**Accessibilité des menus**: Votre menu doit être clair et accessible au premier coup d’œil.

**Le soulignement**: sur le web un mot ou une expression soulignée est un lien, il ne faut donc jamais utiliser le soulignement pour une autre raison. Si vous souhaitez faire ressortir du texte, vous pouvez utiliser une couleur différente, une taille de police supérieure ou encore le gras et l’italique.

**Le logo :** il doit être généralement situé en haut à gauche ou au centre et, il doit contenir un lien renvoyant vers la page d’accueil.

**Éviter les gadgets :** ils fatiguent les yeux et détournent les visiteurs du contenu à valoriser. Ils ralentissent également le délai de chargement du site.

**Soigner les visuels**: un site qui présente des images de mauvaises qualités n’est pas professionnel.

**Assistance**: il faut guider le visiteur explicitement (par des mots par exemple) et implicitement (organisation visuelle, format et comportement des objets, etc.).

**Architecture de l’information de votre site :**pour que l’utilisateur se sente à l’aise sur votre site internet, il faut qu’il puisse trouver facilement ce qu’il cherche. Les informations doivent donc être bien classées pour qu’il s’y retrouve.

**Hiérarchie visuelle et cohérente :** il faut que le regard des internautes soit orienté tout de suite par les éléments les plus importants de votre site. Pour ce faire, il faut veiller à ce que les éléments de votre site soient bien structurés en ajustant la position, la couleur et la taille des différents éléments. Mais également en maîtrisant le bon équilibre des espaces et des textes, en utilisant les codes graphiques représentatifs de votre entreprise, etc.

**Les conventions**: l’internaute a acquis des habitudes à naviguer sur d’autres sites donc ils préfèrent les sites conventionnels. Il s’agit des conventions de localisation (emplacements des éléments), de vocabulaire (par exemple la page d’accueil s’appelle « accueil »), ou d’interactions et présentations (le format de présentation des formulaires par exemple).

**Les mises à jour** : un site ne doit pas rester statique, vous devrez donc le mettre à jour régulièrement avec par exemple une section « actualités » ou encore en ajoutant de nouvelles pages.

Diagram

Description automatically generated**Créer un site qui donne confiance** : votre site doit rassurer vos visiteurs, il doit inspirer confiance. Vous devez donc être clair et honnête dans la présentation des produits ou services que vous vendez.

#### User Experiene

Text, letter

Description automatically generated

UX désigne l’expérience globale ressentie par l’utilisateur lors de l’utilisation d’une interface (site internet). Lorsqu’un User (utilisateur) se rend sur un site, il est confronté à une multitude d’informations accessibles au clic (boutons). Prenons le cas d’un client sur le site marchand Fnac. Il souhaite acheter un jeu vidéo. Il va donc rechercher le nom du jeu sur l’annuaire du site, sélectionner l’article puis passer commande en validant son moyen de paiement. Tout ce cheminement s’inscrit dans l’expérience client donc, la User experience

#### **User** **interface** (UI) :

elements are the parts we use to build apps or **websites**. They add interactivity to a **user** **interface**, providing touchpoints for the user as they navigate their way around; think buttons, scrollbars, menu items and checkboxes.