

## *Le maquettage*



# **ADRAR DIGIT@L ACADEMY**

PÔLE NUMÉRIQUE DU CENTRE DE FORMATION ADRAR  
> SUPPORT, ADMINISTRATION SYSTEMES & RESEAUX  
> DEVELOPPEMENT D'APPLICATIONS WEB & MOBILES  
> TRANSFORMATION NUMÉRIQUE DES ENTREPRISES

<http://www.adrar-numerique.com>

## *Le maquettage*

# Dans un premier temps

## Télécharger les logiciels suivants :

- Balsamiq Wireframe



- Pencil



## *Définition et Enjeux*

# Le maquettage parmi les interventions d'un ergonome

L'ergonome IHM (Interface Homme Machine) est le métier qui permet la conception, par le maquettage, d'une interface qui réponde aux besoins théoriques d'un utilisateur en utilisant des informations via des études et analyses sur le comportement des utilisateurs.

Il est généralement à différencier de l'UX designer qui se focalise sur l'expérience de l'utilisateur tandis que le site ou l'application est déjà en place.

## Définition et Enjeux

# Le maquettage parmi les interventions d'un ergonomiste

Autrement dit, l'ergonome travaille sur l'accessibilité et l'efficacité à la création du projet tandis que l'UX designer s'occupe de l'amélioration principalement visuelle de l'interface, en fonction entre autres des retours utilisateur.

L'ergonome et l'UX designer travaillent donc généralement de concert pour proposer un produit répondant à la meilleure ergonomie possible.



## Définition et Enjeux

# L'ergonomie

L'ergonomie est une organisation du contenu d'un site web ou d'une application de façon intuitive et permet donc aux utilisateurs d'accéder au contenu qu'ils désirent rapidement et simplement.

Il doit donc prendre en compte plusieurs points importants comme le placement des différents éléments, taille des textes, les couleurs, l'utilisateur cible du produit mais aussi le budget alloué !

Dans le domaine du développement, l'ergonomie est centrale pour bien démarrer les étapes de maquettage.

*Un petit exemple ? <https://www.theworldsworstwebsiteever.com/>*



## Définition et Enjeux

# Pourquoi et quand maquetter

Qu'est-ce que c'est le maquettage ?

Le maquettage est un moyen de structurer proprement est clairement étape par étape la forme que doit avoir un site. Il est la représentation théorique mais visuelle de ce que doit donner le produit final.

Par conséquent, le maquettage doit être établi pendant la conception du cahier des charges puisque ce dernier fait office de contrat entre votre entreprise et le client.

Il est donc très important de prendre le temps de poser les idées et de réfléchir à l'ergonomie pour avancer dans de bonnes conditions.

## Définition et Enjeux

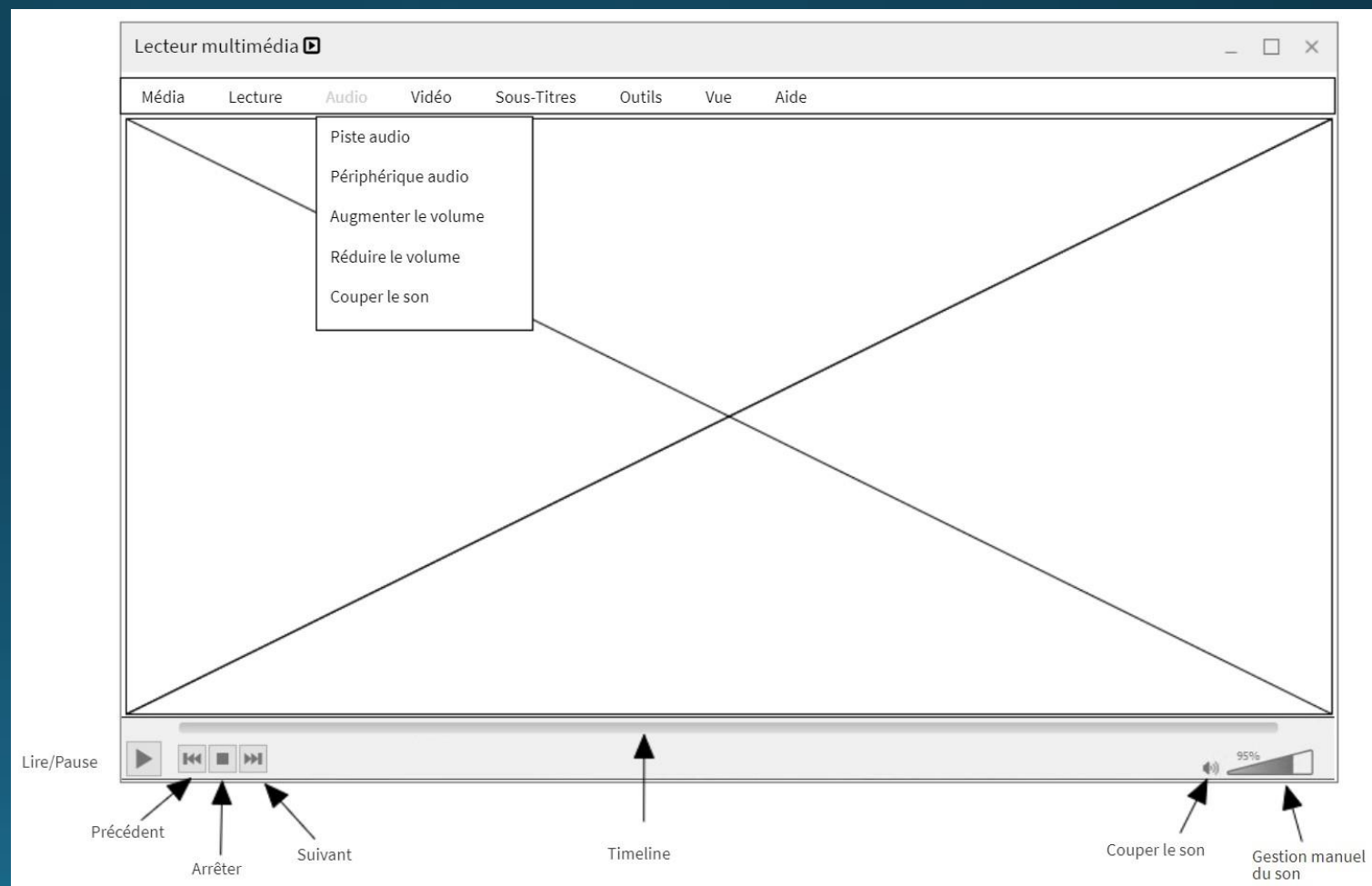
# Les outils pour le maquettage

Pour créer vos maquettes vous pouvez utiliser différents logiciels comme par exemple :

- Pencil
- Balsamiq
- Photoshop
- Gimp
- Invision
- Adobe XD
- PowerPoint
- Mockflow(site)

## Définition et Enjeux

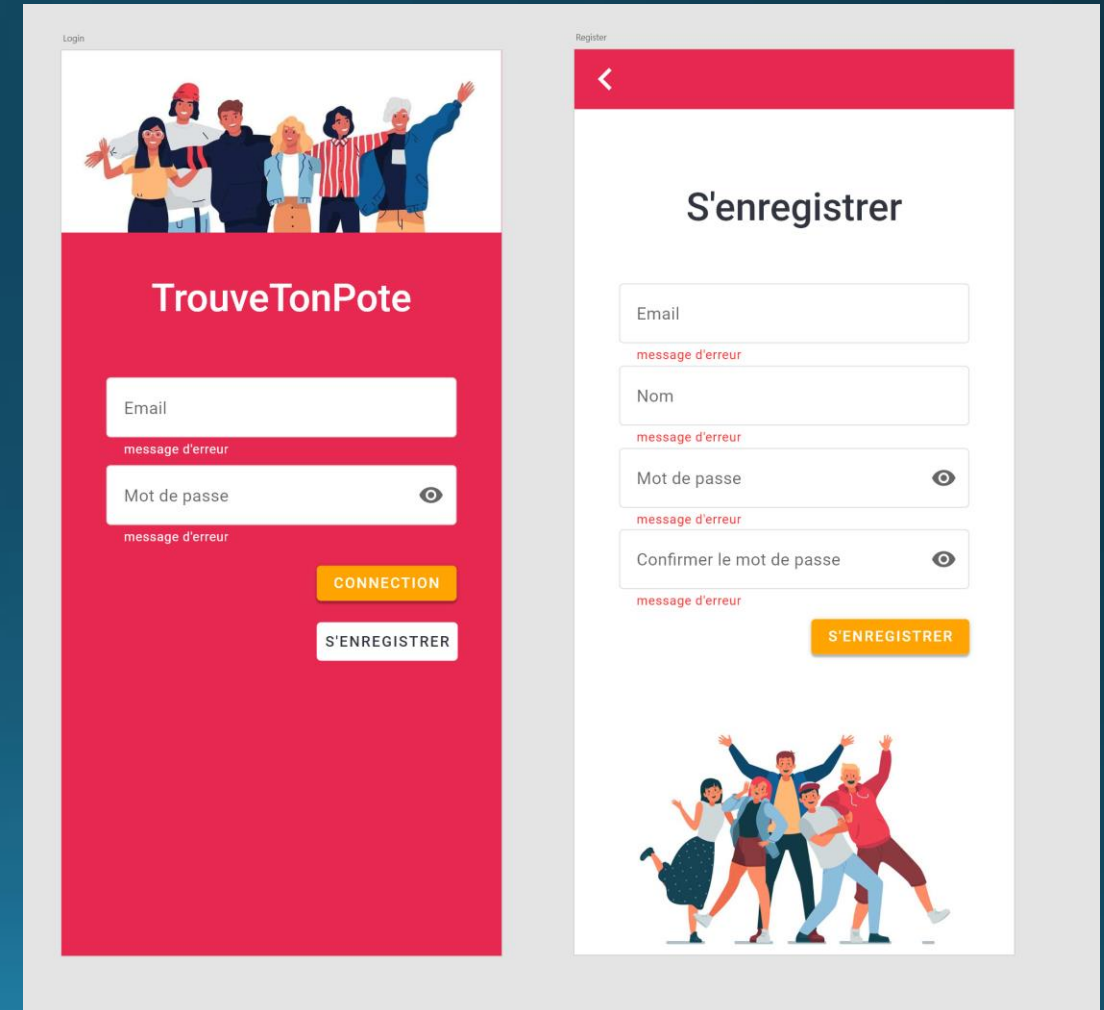
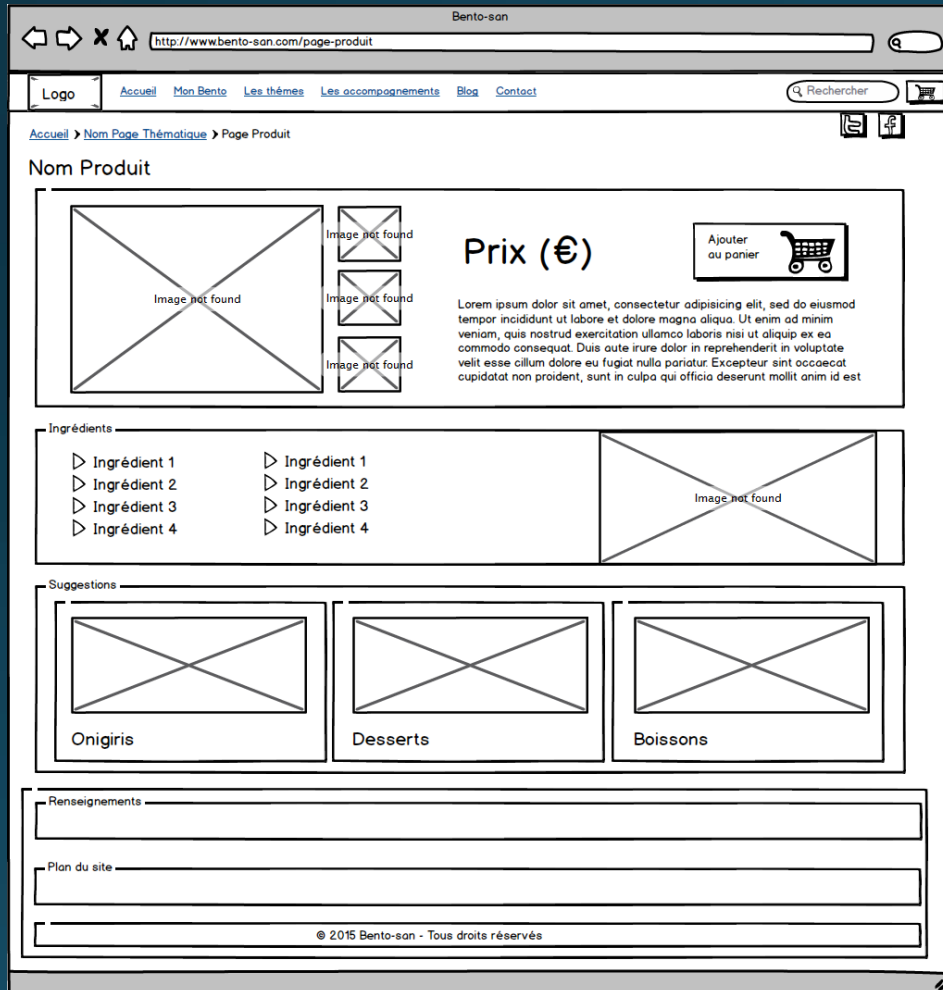
# Quelques exemples de maquette





## Définition et Enjeux

# Quelques exemples de maquette



## *Les clés de réussite d'un « bon maquettage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

Comment bien débiter le maquettage ?

Cela passe avant tout par l'information, prenons un exemple :

vous avez été contacté par une entreprise qui souhaite avoir un site web.

Votre but est de glaner un maximum d'information comme :

Des précisions liées au secteur d'activité de l'entreprise de votre client, sa charte éditoriale, sa charte graphique, sa cible d'utilisateur, les fonctionnalités ou encore les contraintes à respecter !



## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

Bien entendu, votre approche de cet entretien sera potentiellement différente pour chaque client, il n'y a donc pas de recette miracle mais voici une petite liste non exhaustive pour vous aider au bon déroulement d'un entretien :

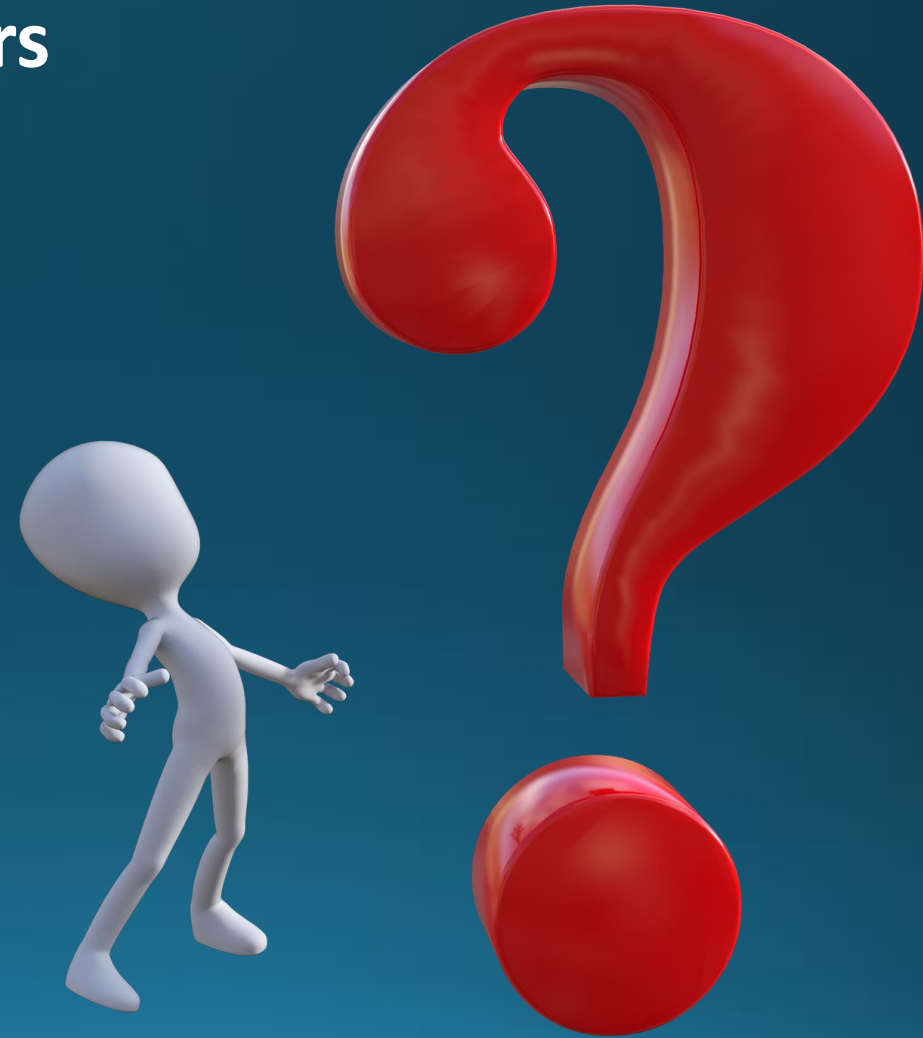
- Ne pas supposer ! Si vous estimez qu'il vous manque une information, parlez-en à votre client.
- Soyez à l'écoute de votre client ! Même quand vous connaissez son travail sur le bout des doigts !
- Ne pas poser que des questions fermées ! Votre interlocuteur doit pouvoir développer sa pensée, c'est un échange et non un interrogatoire.
- Si le client semble ne pas avoir compris une question, n'hésitez pas à reformuler. Cela évite les erreurs d'interprétation.

*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

## Charte éditorial et charte graphique ?

Plus tôt nous avons cité la charte éditoriale et la charte graphique comme étant des informations importantes, prenons le temps de développer un peu ces sujets.





## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

## La charte éditoriale

La charte éditoriale est un ensemble de consigne permettant à une entreprise de communiquer avec une audience interne ou externe (le ton utilisé et la proximité par exemple).

Cela garantit l'identité et la cohérence dans sa communication mais aussi son référencement naturel (SEO), il est donc important de prendre connaissance et de respecter celle de l'entreprise cliente.

## La charte graphique

La charte graphique, elle, définit les éléments graphiques liés à l'image de l'entreprise (le logo, l'icône, la typographie, la palette de couleurs, les images, etc...) ,

Ca signifie que chaque élément qui la compose, doit être en accord les uns avec les autres mais aussi avec l'image de marque de l'entreprise cliente !



*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

## Petite digression

Puisque l'on parle de la charte graphique, je tiens à aborder rapidement un sujet avec vous : les couleurs !

Ce point ne doit pas être négligé, les couleurs font passer un message et que l'ont en ait conscience ou non, nous octroyons des couleurs à des marques, des corps de métier ou bien des sports ! Bien entendu, cela peut différer en fonction des pays et des cultures donc les choix seront pris en conséquence.



*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Recueil du besoin et infos utilisateurs

## Petite digression

Les couleurs impact donc directement l'expérience d'un utilisateur. Mais dans les cas où le client ne sait pas ce qu'il veut ?

Fort heureusement, il existe des outils pour cela ! Vous pouvez tout simplement utiliser des roues chromatiques sur internet ou bien utiliser de sites web comme Colors, Paletton et Adobe Color qui sont trois outils très pratiques !

<https://colors.co/>

<https://paletton.com/>

<https://color.adobe.com/>

## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Le maquetage papier

Une fois toutes les informations obtenues, par quoi commencer ?

La réponse est simple, mettre de l'ordre dans les idées !

Pour cela, il est recommandé de poser sur papier les idées et informations recueillies, faire des croquis simples pour en dégager un premier jet !

C'est l'étape qui vous permet de commencer à visualiser votre futur projet.

Pour cela nous avons plusieurs méthodes à disposition, nous allons donc parler des maquettes !

## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Différentes formes de maquettes

Il existe quatre formes de maquettes utilisées :

- L'arborescence
- Le zoning
- Le wireframe
- Le mockup

Chacune des maquettes présentées est une étape nécessaire à la réalisation d'un projet clair et solide, sans cela, ce serait comme avancer dans un tunnel la nuit sans aucune source de lumière !

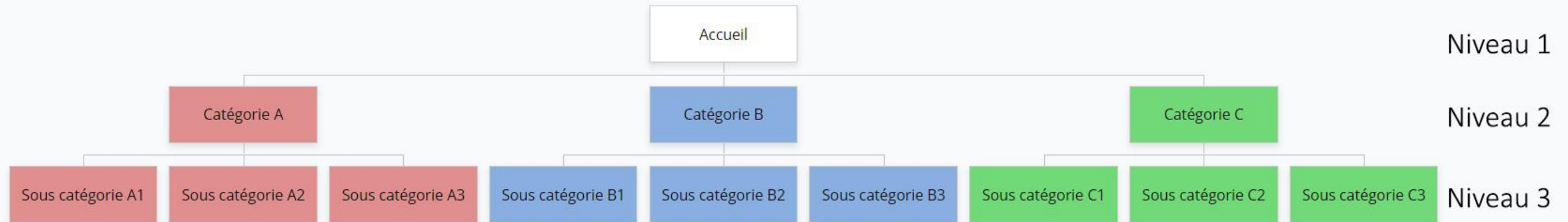
Pour commencer, abordons l'arborescence.

## Les clés de réussite d'un « bon maquetage »

# Différentes formes de maquettes – L'arborescence

L'arborescence est une étape intéressante puisqu'elle permet de hiérarchiser les différentes catégories de votre site web.

Mais une image vaut mieux que mille mots donc voici un petit exemple:





## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Différentes formes de maquettes – L'arborescence

En faisant une arborescence, cela permet de mieux appréhender le lien entre chaque page de votre site et donc si la navigation sera simple ou non pour un utilisateur.

Voici quelques conseils pour débiter au mieux une arborescence :

- Établissez la hiérarchie (niveaux) de chaque élément de votre site.
- Une fois sur le site, l'utilisateur doit trouver ce qu'il cherche en trois clics !
- Prenez le temps de regarder ce qui se fait ailleurs !

## Quel outil utiliser ?

Vous pouvez utiliser la plupart des outils précisés précédemment mais je vous conseille le site gloomaps qui permet de créer simplement et de sauvegarder vos arborescences.

## Les clés de réussite d'un « bon maquetage »

# Différentes formes de maquettes

Pour vous familiariser avec ce type de maquette, nous allons faire un petit exercice ensemble :

*Imaginez un hôtel, vous avez un accueil, des étages et des chambres.*

*Il y a 4 étages, dans chaque étage il y a 6 chambres et dans chaque chambre, il y a une salle de bain et un lit.*

*Comment se présenterait cet hôtel sous forme d'arborescence ?*



## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Différentes formes de maquettes – Le zoning

Qu'est-ce que le zoning ?

Le zoning est la représentation simple d'une page web et de ses éléments (images, textes, titres).

Pour faire simple, il s'agit de découper visuellement la page en plusieurs zones en fonction des besoins.

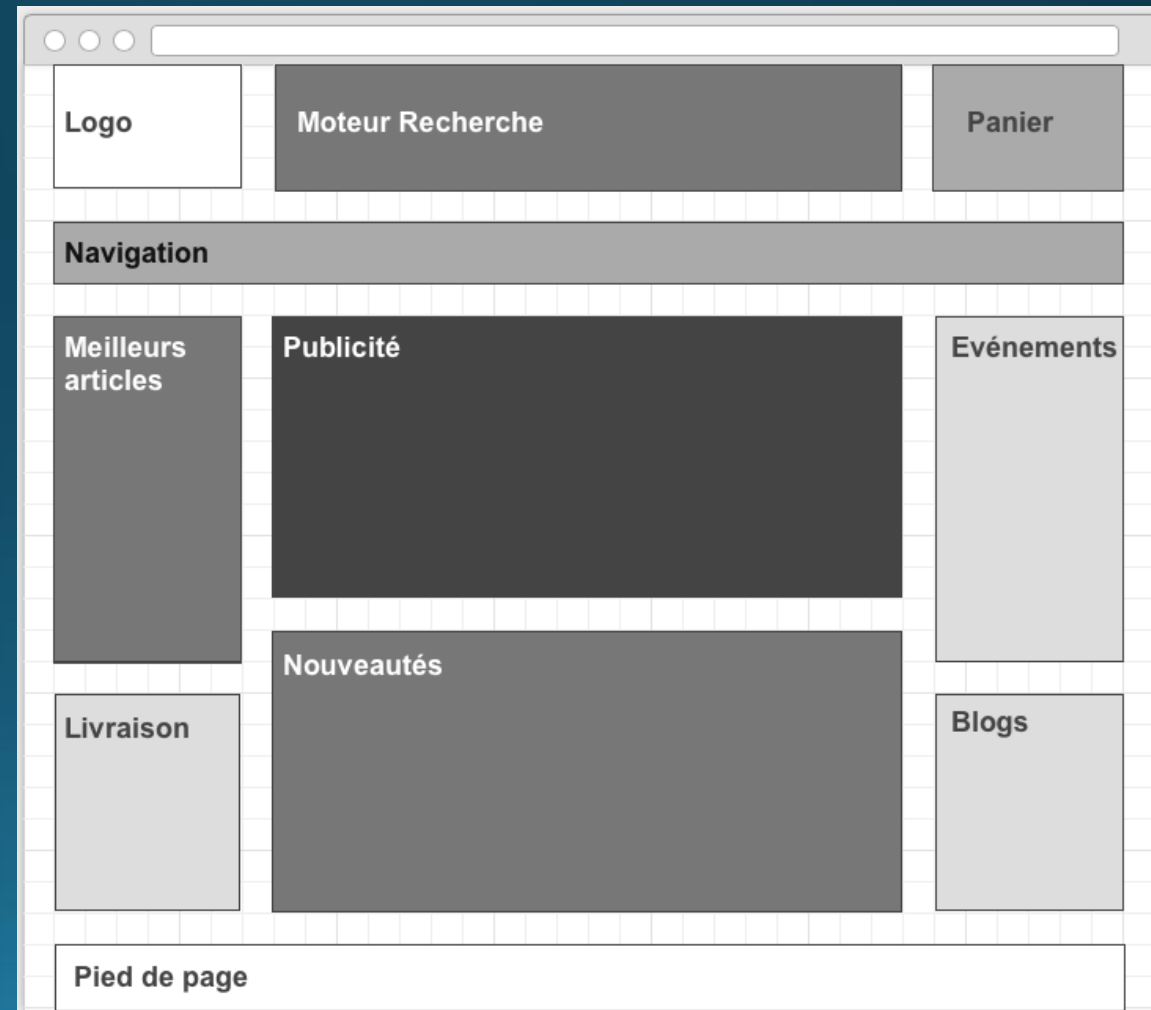
C'est le premier maquetage qui rentre dans la réalisation visuelle d'une page, il intervient donc après l'arborescence du site web.

Encore une fois, un petit exemple visuel d'un zoning :

## Les clés de réussite d'un « bon maquetage »

# Différentes formes de maquettes – Le zoning

Exemple de zoning d'une page web classique.



*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

## Différentes formes de maquettes – Le wireframes

Pour le wireframe alors ?

Le Wireframe ou maquette file de fer, possède les bases du zoning mais avec plus de précision. Il permet la visualisation des zones de texte, des images, des vidéos, des liens et tous les éléments graphiques qui composeront la future page web.

À ce stade, il n'est pas nécessaire de définir dans le wireframe les couleurs ou les vrais images du futur site, mieux vos se limiter à des teintes de gris.

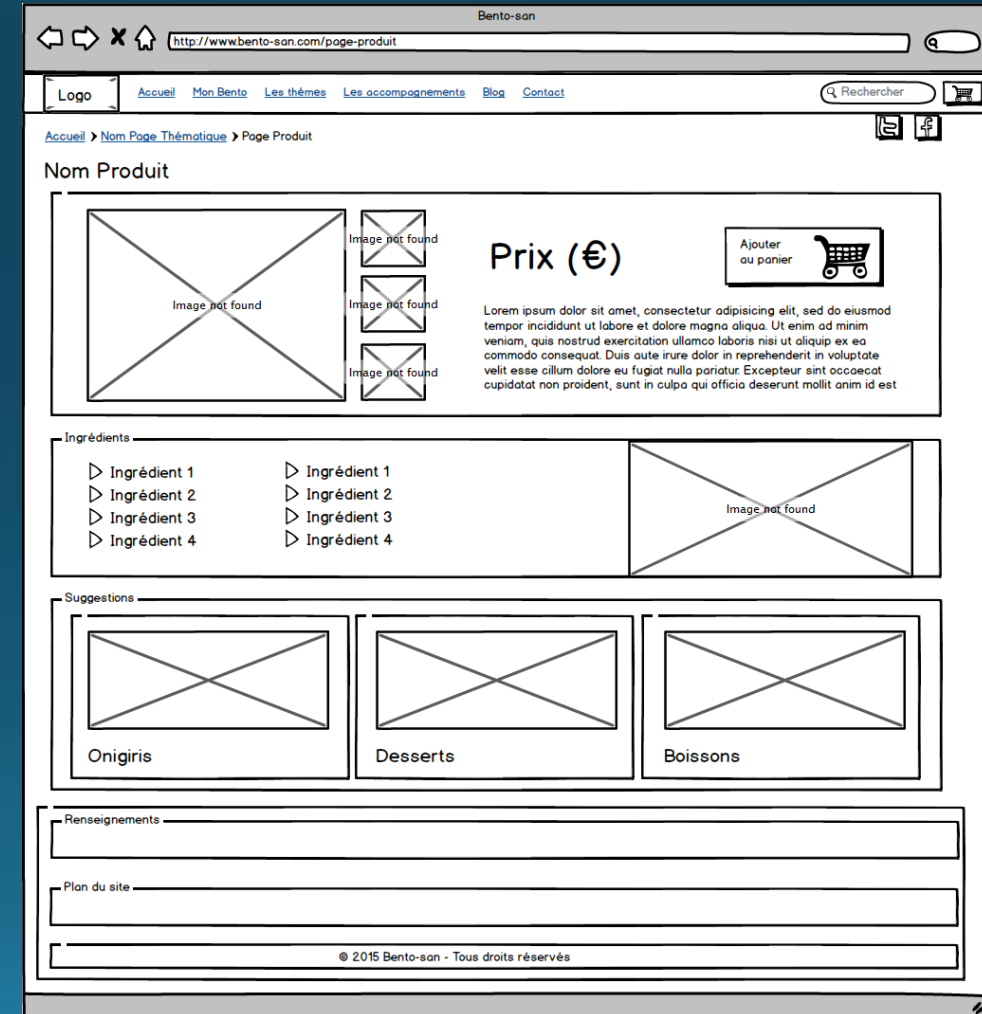
Un exemple de wireframe sera plus parlant:



## Les clés de réussite d'un « bon maquetage »

# Différentes formes de maquettes – Le wireframes

Comme vous pouvez le constater, le wireframe représente un aspect plus proche du résultat voulu. Certains logos sont présents, les titres, noms et textes également. Vous noterez que pour les paragraphes, il n'est pas nécessaire de mettre les textes finaux, de « faux » paragraphe à base de lorem ipsum seront amplement suffisants.



## *Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Différentes formes de maquettes – Le Mockup

Et donc le mockup?

Le mockup parfois écrit Mock-Up, est la maquette qui représentera de façon réaliste l'interface finale du projet.

Il est la suite logique du wireframe et permet de mettre à jour les potentiels problèmes d'ergonomie et de design lié aux couleurs.

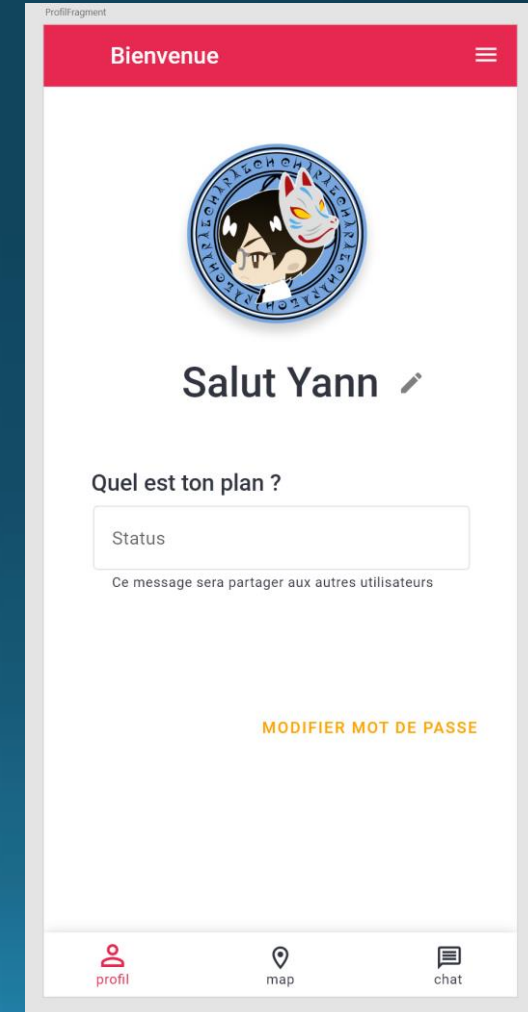
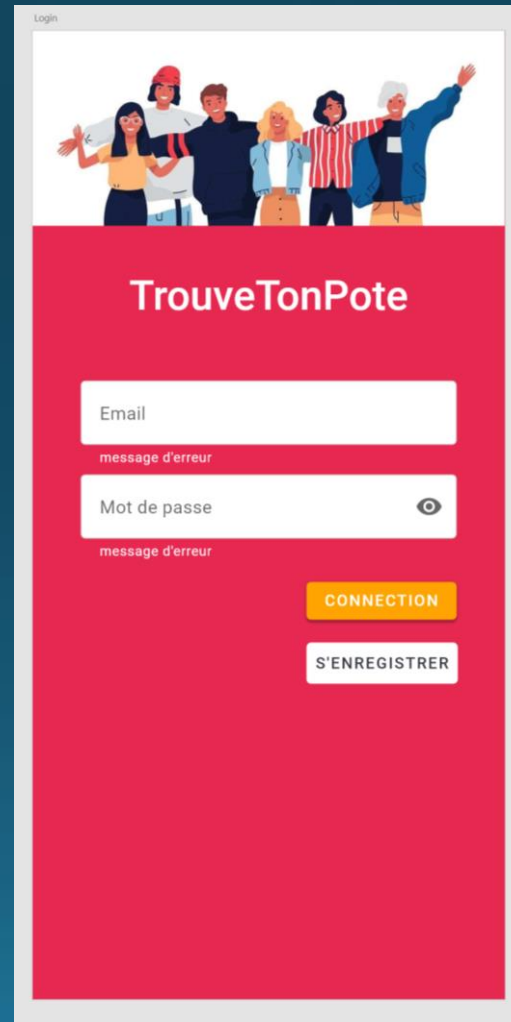
Il sert donc de support de communication avec le client et est donc central dans la prise de décision liée au design du site.

Petit exemple visuel:

*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

# Différentes formes de maquettes – Le Mockup

Exemple de Mockup d'une application pour faire des rencontres amicales en fonction d'une passion commune.



*Les clés de réussite d'un « bon maquetage »*

## Différentes formes de maquettes – Conclusion

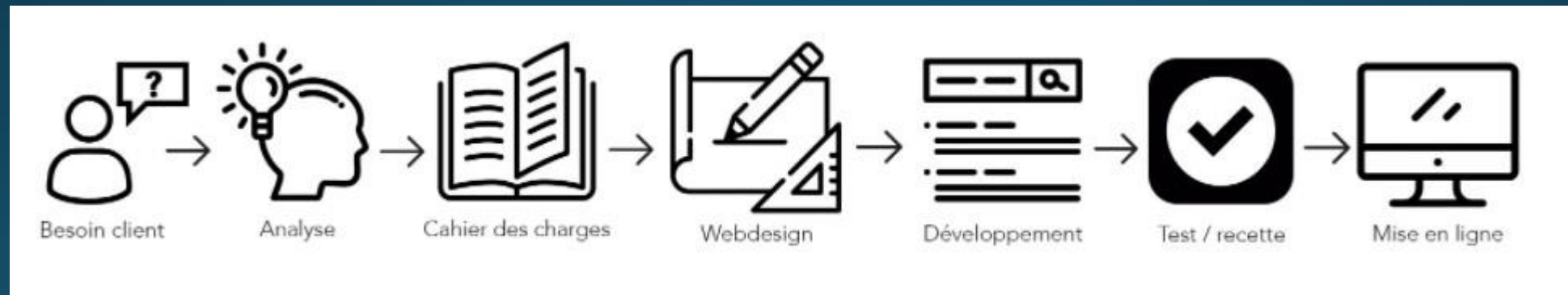
Vous comprenez maintenant l'importance des différentes maquettes qu'il est possible de faire pour un projet. Composer avec chacune de ces étapes est nécessaire pour que toute l'équipe avance correctement et ainsi proposer un produit correspondant au cahier des charges et aux attentes du client.

## Une autre méthode pour appréhender le maquettage

# Le maquettage en Agile

Avant d'entrer dans le sujet « agile » une petite pique de rappel s'impose : dans le cadre d'une approche classique de gestion de projet, un cahier des charges est rédigé en accord avec le client et le chef de projet dont chaque détail a été posé et réfléchi.

Traditionnellement cela se compose ainsi :



Cependant, il existe une autre méthode pour gérer un projet, **la méthode agile**.



## *Une autre méthode pour appréhender le maquettage*

# Le maquettage en Agile

Son fonctionnement est tout autre, cette méthode fonctionne de façon cyclique en incrémentant le travail accompli.

Pour être plus clair, la méthodologie classique demande à prévoir chaque étape du processus de création de votre projet tandis que la méthode agile permet de fixer des objectifs à court terme. Le projet est divisé en plusieurs étapes, quand une étape est terminée (et validée par le client), on passe à la suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin du projet. Ainsi, en cas d'imprévu, il est possible de mieux se préparer pour d'éventuelles modifications en accord avec le client.

En toute logique, cela impact grandement le maquettage puisque dans la méthode traditionnelle, le maquettage est prévu très tôt dans le projet et reste intact ou presque jusqu'à ce que le projet soit arrivé à terme.

## *Une autre méthode pour appréhender le maquettage*

# Le maquettage en Agile

Mais du coup, comment s'y prendre pour faire le maquettage avec la méthode agile ?

Voyons cela étape par étape.

1. Information des besoins auprès du client
2. Dans le cas où le client ne connaît pas l'univers du graphisme, il faut lui présenter et lui expliquer les styles graphiques, les typographies, les couleurs, des exemples de formes, des illustrations et images, etc. Cela vous permet d'être sur la même longueur d'onde et ainsi, vous ciblez mieux les besoins du client.
3. Création d'un cahier des tendances qui précise donc toutes les informations récoltées auprès du client et donc les décisions prises (Choix des couleurs, images, polices d'écriture, etc.)
4. Nouvelle échange avec le client pour valider ou non le cahier des tendances. Cela permet évidemment d'éviter de partir trop vite sur le maquettage, le client peut changer d'avis sur certains aspects ou alors vous pouvez avoir observé une incohérence entre les associations de couleurs par exemple.
5. Création d'une seule page de la première maquette graphique à l'aide du cahier des tendances. La création d'une page est normalement suffisante pour présenter le visuel du projet étant donné que le résultat devra être validé par le client.

## *Une autre méthode pour appréhender le maquettage*

# Le maquettage en Agile

6. Présentation de la maquette au client
7. Ajustement de la maquette jusqu'à validation par le client
8. Création des divers pages du site
9. Ajustement des pages jusqu'à validation du client

L'avantage de cette méthode est que la personne en charge du maquettage a une idée précise très tôt de la direction à prendre, cela peut donc être un gain de temps... à condition que le client souhaite s'investir !

Il faut comprendre que la méthode agile demande une plus grande implication à toute l'équipe mais aussi au client.

Certaines entreprises ne fonctionnent pas de la même manière il est donc impératif d'en discuter avec le client avant tout.

## TP - Maquettage

# Travail de groupe

## Mise en situation

**Vous êtes une petite équipe qui répond à un appel d'offre de l'entreprise « Animalin ».**

**Vous avez obtenu un rendez-vous avec le dirigeant, Monsieur Dupont, ce dernier veut un site web. Votre travail consiste donc à :**

- Recueillir les besoins, définir les écrans et les fonctions principales
- Faire une arborescence pour illustrer la relation entre les écrans
- Réaliser le zoning