



Prototypage & Maquettage

IHM

Fredj Raouia

Raouianour@gmail.com



Première partie

Champ d'intervention de l'ergonome :
tâches de prototypage



Objectif de l'ergonomie

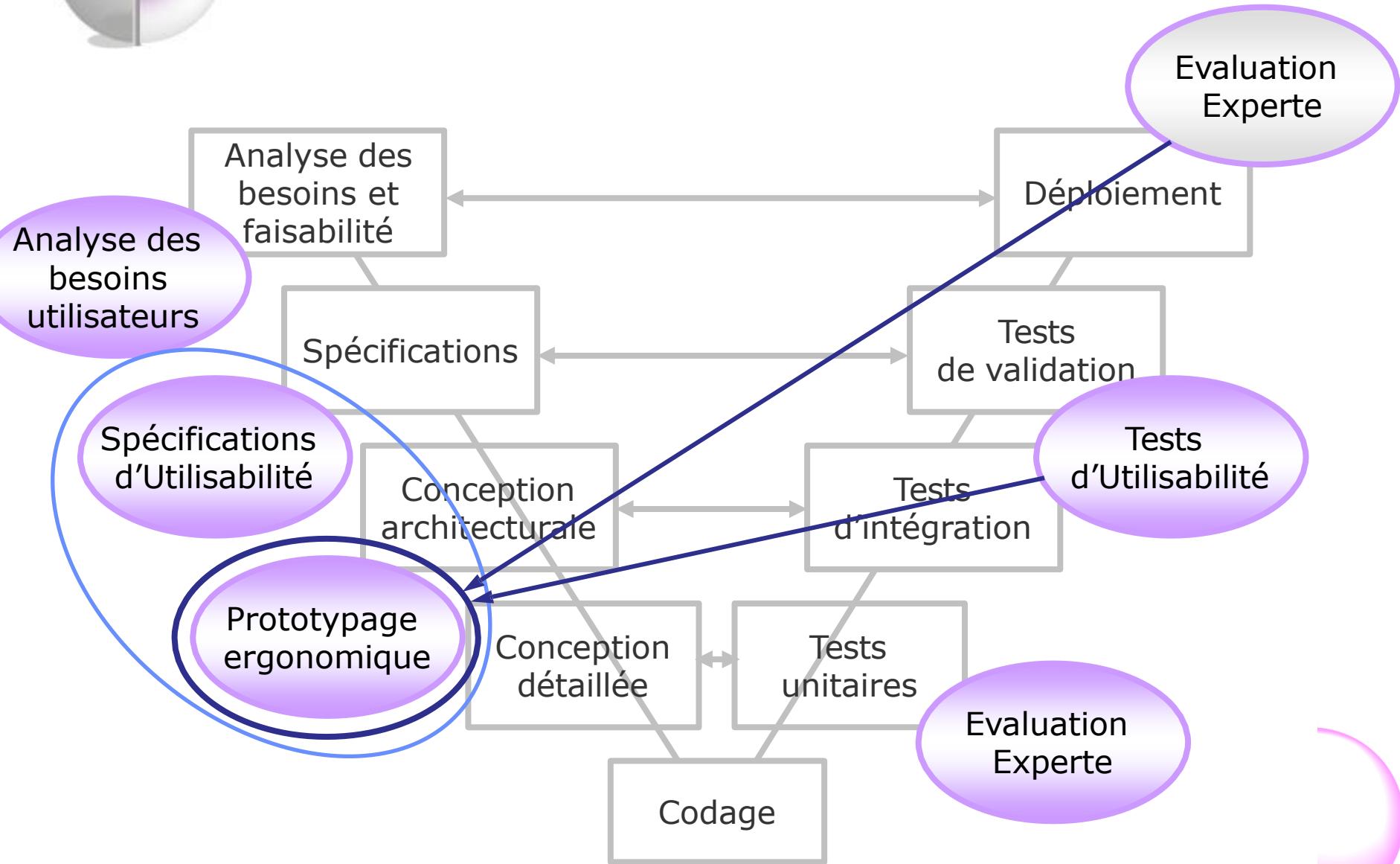
L'**ergonomie** rend les interfaces Homme-Machine :

- plus **efficaces** permet d'atteindre les objectifs fixés
- plus **efficientes** en un minimum de temps et avec un minimum d'effort,
- plus **satisfaisantes** avec plaisir dans l'interaction

Ergonomie = interfaces homme-machine
facile à utiliser, adaptées à l'utilisateur final



Le cycle en V





Types d'intervention

Intervention dans le processus complet :

- Conception
- Réalisation
- Validation
 - ↳ Ergonomie de **conception**

Intervention ponctuelle sur produit fini/béta version :

- Evaluation (par Test Utilisateur ou Évaluation Experte)
 - ↳ Ergonomie de **correction**



Ergonomie de conception : prototypage ergonomique

Avantages :

- Réduction du temps de dév jusqu'à 30% (ROI++) car dès le début les développeurs sont guidés par les ergonomes en ce qui concerne le développement de l'IHM, voire de l'architecture des contenus
- Assurance d'une IHM qui respecte les principes d'ergonomie
- Possibilité de cycles de tests utilisateurs
- Support de travail collaboratif : validations à l'intérieur de l'équipe
- Base pour la mise au point des spécifications IHM
 - à fournir aux développeurs (rédition Word)
 - à fournir aux graphistes (visuels et contraintes de couleurs, police...)

Inconvénients :

- Prévoir budget
- Prévoir du temps en amont du projet



Les clé d'un prototype ergonomique

Pour s'assurer que le prototype en cours de conception est ergonomique il faut le construire :

- en respectant les **principes de base d'ergonomie des IHM** (organisation visuelle, lisibilité...)
- en prenant en compte la **logique métier des utilisateurs finaux** (langage, besoins, enchaînements d'écrans...)



Principes de base d'ergonomie des IHM

- 1. Feedback du système
- 2. Match avec les profils utilisateurs
- 3. Sensation de contrôle
- 4. Cohérence et standard
- 5. Gestion des erreurs
- 6. Optimisation des performances
- 7. Mise en page
- 8. Flexibilité
- 9. Surcharge cognitive
- 10. User Experience
- 11. Dialogue Homme-Machine
- 12. Aide et documentation
- 13. Collaboration



Recueil d'infos sur la logique métier

Plusieurs recueils de données peuvent être utiles et pertinents :

- █ Analyse de la tâche (organisation et séquence des contenus)
- █ Tri de cartes (architecture des contenus)
- █ Entretiens/Focus groups (besoins, attentes, critiques de l'existant...)
- █ Autres sources d'infos : tickets SAV, remontées des commerciaux ou des formateurs...

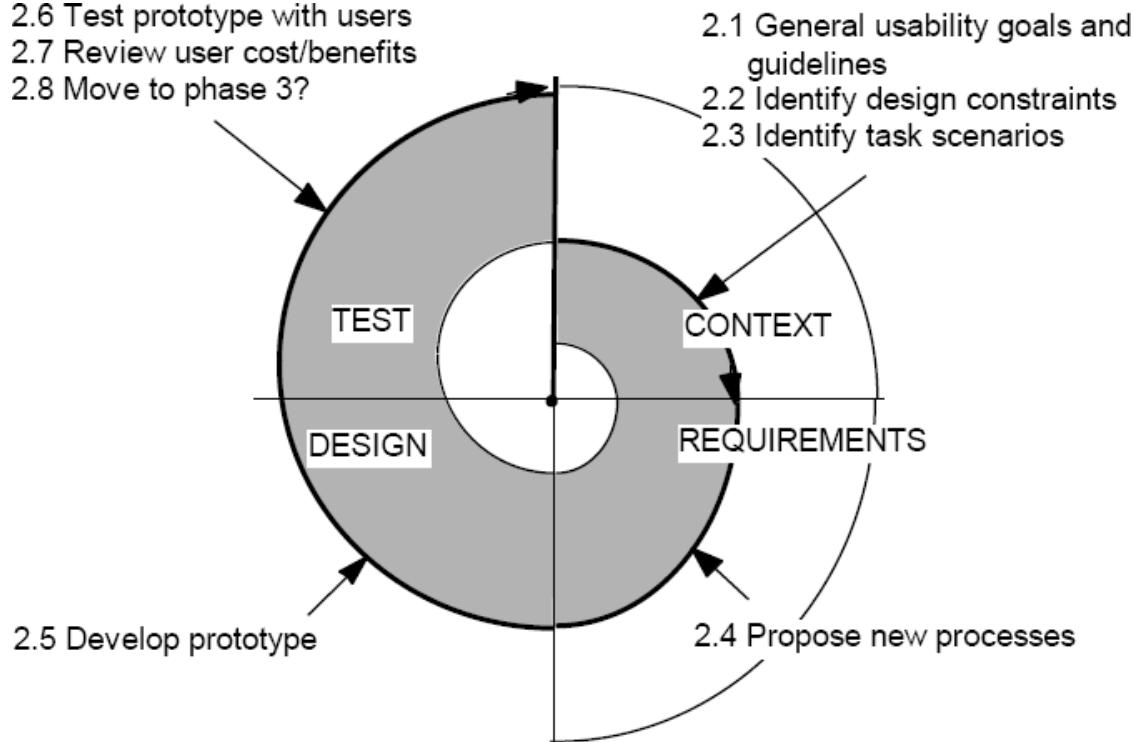


ISO 13407

→ Méthodologie de **conception** et l'**intégration** de la démarche ergonomique dans le cycle de développement

Cycle de développement en spirale

- 2.6 Test prototype with users
- 2.7 Review user cost/benefits
- 2.8 Move to phase 3?





ISO 13407

Points clé :

- **Une préoccupation amont des utilisateurs**, de leurs tâches et de leur environnement
- **La participation active de ces utilisateurs**
- **Une répartition appropriée des fonctions** entre les utilisateurs et la technologie
- **L'itération des solutions de conception** : spirale, démarche qui boucle et reboucle jusqu'à ce que le système satisfasse aux exigences définies au départ.
- **L'intervention d'une équipe de conception multi-disciplinaire.**



Ergonomie de correction : prototypage ergonomique

Suite à un Test Utilisateur ou à une Évaluation Experte, il est possible d'illustrer les modifications/recommandations formulées par des maquettes ou prototypes

Avantages :

→ Support « visuel » facilement compréhensible pour les développeurs

Inconvénients :

→ Compétences sur outils de maquettage nécessaires



« Prototype » dans l'usage des ergonomes

Par abus de langage les ergonomes disent que, eux aussi, ils créent des **prototypes** :

- au cours de la conception d'une IHM
- pour illustrer les corrections d'une IHM existante

Or la définition « officielle » de ce terme n'est pas compatible avec cette vision des choses...



Définition « officielle » maquette VS prototype

Définition dans le domaine logiciel :

Maquette

- effectue ses entrées-sorties sur des fichiers simulés (pas de calculs/requêtes à une réelle BD)
- tests rapides des fonctionnalités pour avoir l'avis des futurs utilisateurs
- fonctionne souvent sur un **système différent** de celui qui **sera utilisé** pour le produit final

Prototype

- travaille sur les fichiers/système réels (c'est un Beta du vrai produit)
 - il ne lui manque plus que les optimisations (assez souvent, la réécriture de tout ou partie du prototype en langage compilé) : il va évoluer naturellement vers le produit fini
- ☞ L'**Ergonome** crée des **maquettes** et non pas des *prototypes* (car l'ergonome n'a pas un profil technique, pas censé faire du code)



Prototypage horizontal

Nielsen (1994) distingue 2 degrés de prototypage IHM selon le niveau d'**interactivité** :

Prototype horizontal

- Correspond à la partie graphique de l'interface
- Présente l'agencement général et les éléments de l'interface (boutons, menus, champs de saisie, etc.)
- Permet :
 - la confirmation des **exigences de l'IHM** (nombre de zones de contenu, positions...) par rapport à la globalité du produit
 - d'avoir une **version de démonstration** pour obtenir des retours des commanditaires du produit par rapport à leurs besoins initiaux
 - une première **estimation du développement** en termes de temps, de coût et de charge de travail



Prototypage vertical

Prototype vertical

- Met en œuvre certaines fonctionnalités afin que l'utilisateur puisse **dérouler un scénario complet d'utilisation** (via une suite d'écrans ou des interactions réelles)
- Permet :
 - d'avoir une idée concrète de la **cinématique d'utilisation**
 - le dimensionnement du système de données, les **besoins d'interaction** de l'interface
 - d'avoir **plus de précisions** sur la complexité des exigences par rapport aux fonctionnalités actuelles du produit (on va plus dans le détail)



Fidélité visuelle des prototypes

Low fidelity (Lo-Fi) ou bas niveau

- Première idée de l'organisation visuelle des contenu

Medium fidelity (Mi-Fi) ou moyen niveau

- Prototypes informatiques respectant le zoning final (wireframes)
- Rudiments de visuel tel qu'images, couleurs...

High fidelity (Hi-Fi) ou haut niveau

- Look&feel définitif, charte graphique finale



Bas niveau : avantages et inconvenients

Avantages :

- la réalisation ne nécessite pas de compétences techniques (support facile à produire)
- facile à modifier pendant un *brainstorming* (moins de contraintes « mentales » devant un dessin que devant une IHM)
- permet de se concentrer sur le contenu et non pas sur le visuel

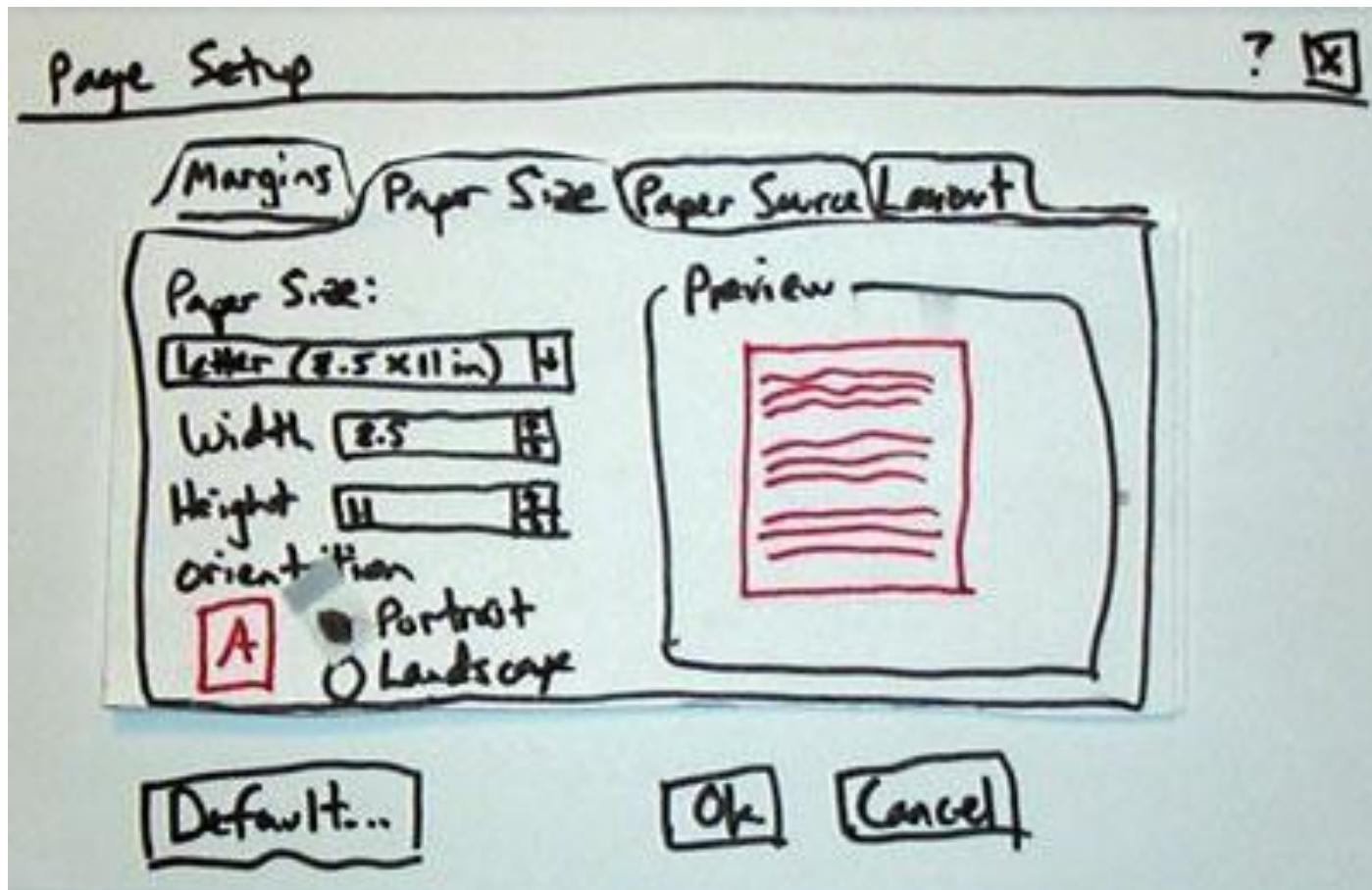
Inconvénients :

- non respect des contraintes visuelles (taille écran, polices...)
- prévoir le temps dans le cycle de dév



Le prototypage bas niveau

Maquettes papier/tableau blanc :
définir l'organisation visuelle





Moyen niveau : avantages et inconvénients

Avantages :

- en conception, la Mi-Fi permet de valider de façon précise les tailles des zones, des polices (wireframe)...
- si la maquette est dynamique elle est utilisable pour des tests utilisateurs

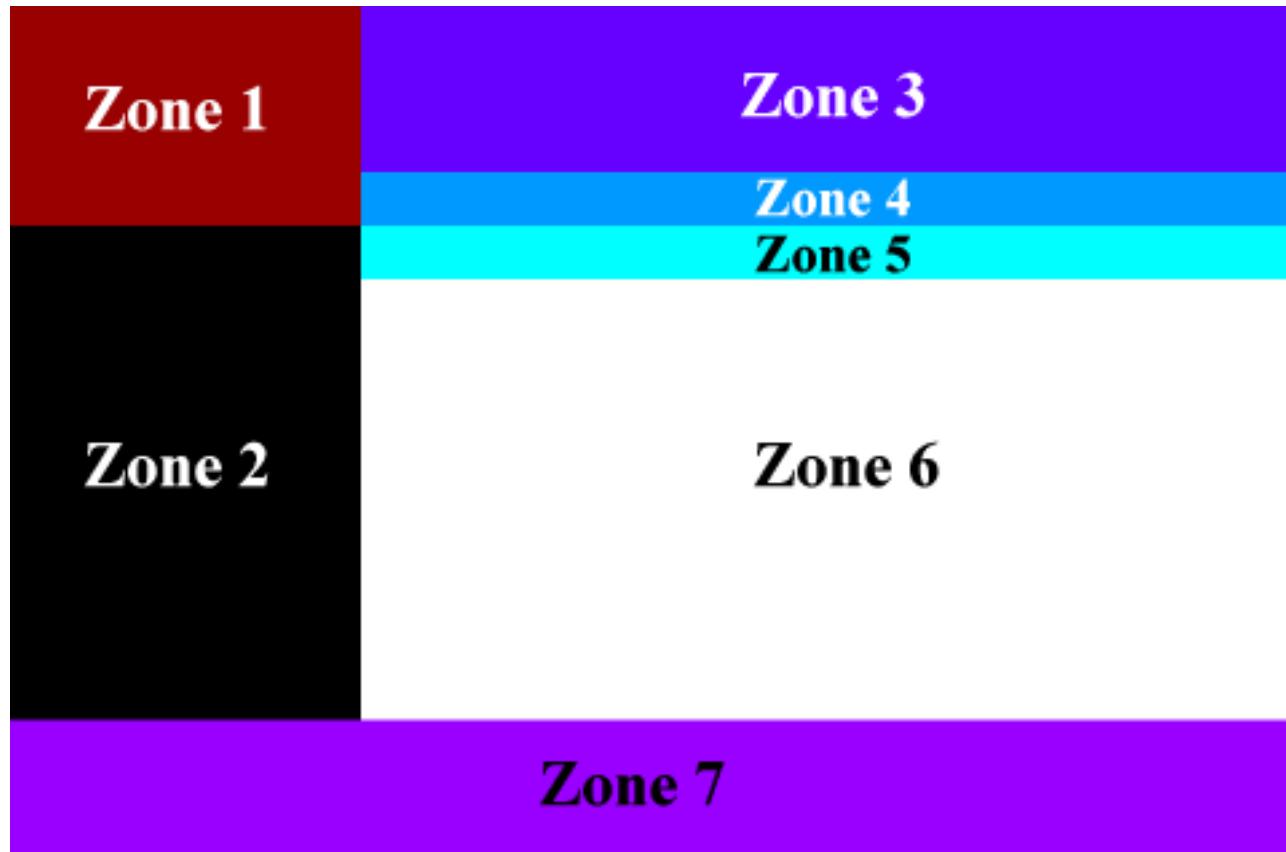
Inconvénients :

- quelques compétences sur des outils de maquettage (mais... tout le monde utilise PowerPoint !)
- savoir faire « la part des choses » car il manque le *look&feel* (on doit valider le fonctionnel, non pas l'esthétisme)



Le prototypage moyen niveau

Le « zoning » des contenus





Le prototypage moyen niveau

Bouton Déconnexion

Zone de graphisme / publicité

Zone de menu par onglets

Zone de graphisme

Recherche par mots clés

Nanny

Zone bienvenue

Zone lilookienne

Zone de Recherche Express

Zone d'informations : 3 dernières Recherches mémorisées

Zone d'informations : images des 6 dernières nouveautés avec « marque » et « % »

Zone d'informations : Coup de coeur

Zone d'informations : 3 dernières Envies shopping mémorisées

PUB Dior

Qui sommes nous ? | Conditions générales | Contactez-nous | Presse | Business | Rejoindre nos équipes

Copyright © 2006 click Tous droits réservés



Haut niveau : avantages et inconvénients

Avantages :

- Impression de voir « le produit fini »
- Permet de valider les « petits détails » d'ordre graphique (design)

Inconvénients :

- Temps de réalisation
- Danger de donner l'impression que c'est un produit fini et risque que votre interlocuteur prête plus d'attention à la valeur artistique qu'à l'optimisation ergonomique



Le prototypage haut niveau

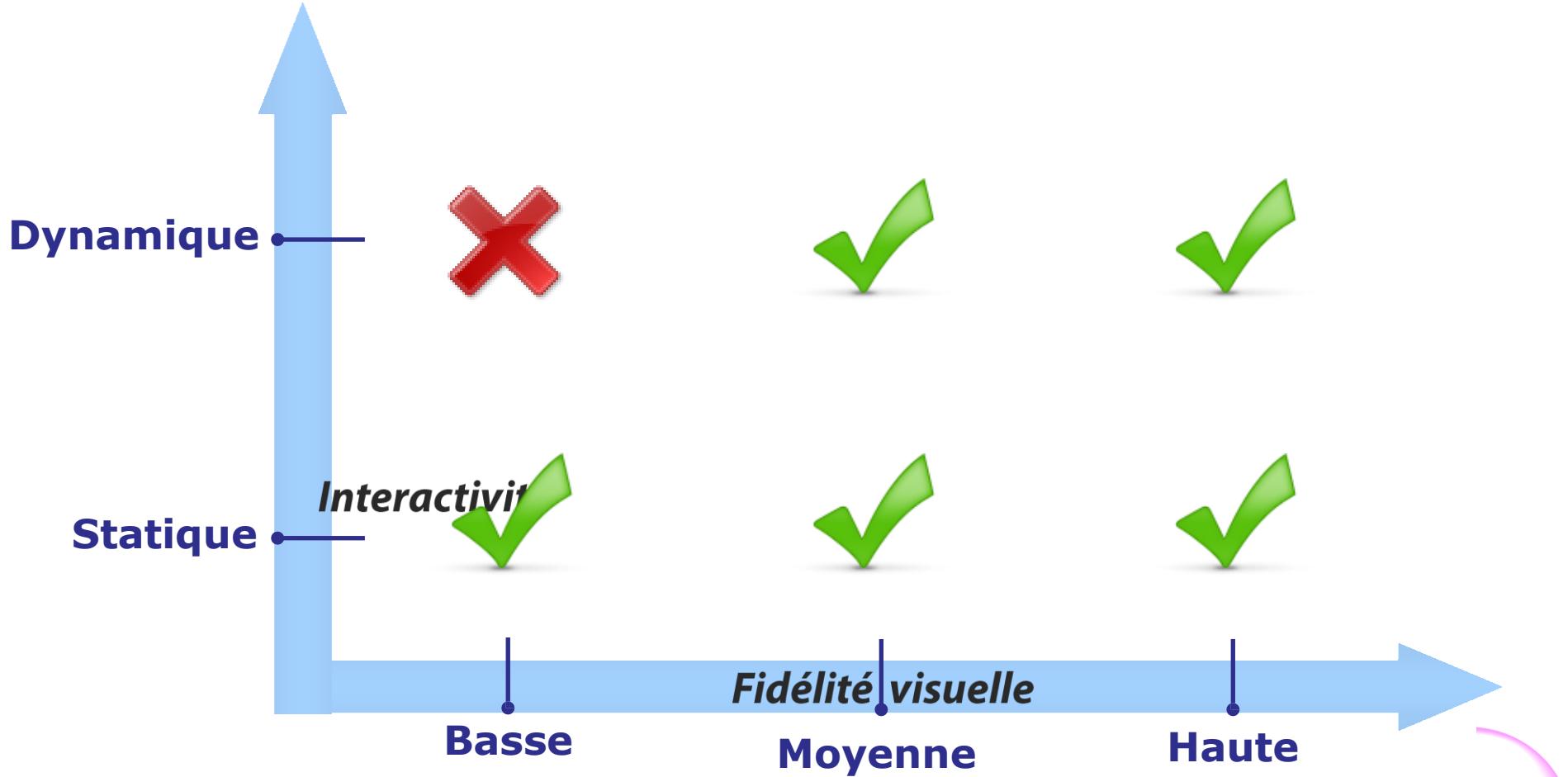
Lilook homepage prototype.

The page features a dark background with a floral pattern. At the top right, there's a welcome message "Bienvenue Chloé" and a "Fermer ma session" link. On the left, there's a sidebar with a user profile section titled "Ma carte Lilookienne" showing "Chloé Arzet", "Saison : été", "Style : très romantique", and a "Voir mon rapport" button. Below it is a search bar with "Recherche : Mot(s) clé(s)" and "Sur tout le site" dropdown, along with an "Ok" button. A "Nouveautés" section highlights items like a "Tunique bleue H&M" (20), "Pantacourt Zara" (32), "Robe été Naf Naf" (85), and "Escarpins San Marina" (88). A "Coup de cœur été !" section features a testimonial from "Fabio" (Styliste Lilook) about a "Tunique H&M". A "Vos envies Shopping" section shows items from ZARA, MANGO, and MANGO. The footer includes copyright information, links to "Qui sommes nous ?" (About us), "Conditions générales" (General conditions), "Presse" (Press), "Contact", and "Rejoindre nos équipes" (Join our team), and a "Copyright©2007-2008 Tous droits réservés" notice.

Copyright©2007-2008 Tous droits réservés. Qui sommes nous ? | Conditions générales | Presse | Contact | Rejoindre nos équipes



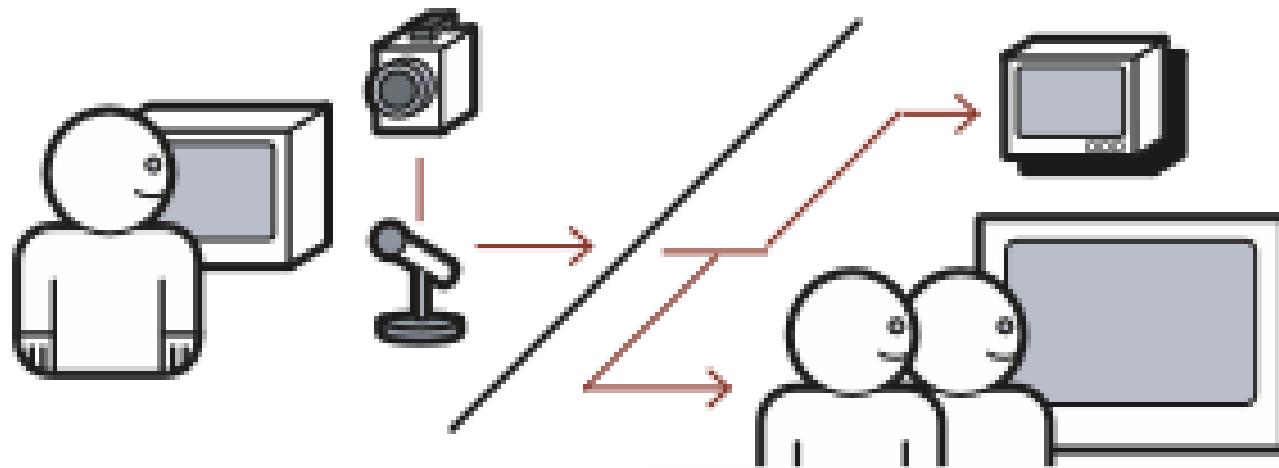
Types de prototype





Le prototypage moyen et haut niveau

→ Magicien d'Oz : Tester un prototype non finalisé via une simulation de son fonctionnement





Le document « GUI specifications »

Les visuels Lo-Fi, Mi-Fi, Hi-Fi ne sont pas suffisantes car :

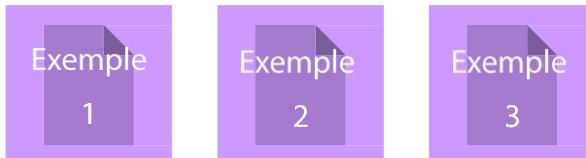
- les images ne se « auto-commentent » pas
- il n'est pas possible de tout maquetter (trop de temps)
- si on ne définit pas des « grands principes » on ne pourra pas intégrer correctement les évolutions futures



Le document « GUI specifications »

C'est le résumé de toute la démarche entreprise, il détaille :

- l'aspect statique de chaque page-écran (zoning – maquette bas/moyen niveau)
- les principes de fonctionnement (cinématique)
- les principes de design et interaction (ex. taille min des polices, couleurs à utiliser...)
- les visuels Hi-Fi (il devient un « StyleGuide »)





Deuxième partie

Conception des interfaces: tâches de maquettage



Conception des interfaces

1. Le maquettage





myTube

Hi peldil | Account | History | Help | Log Out

Home Videos Channels Community

Search Upload

Video Title Goes Here

ads go here

From: username

Subscribe

▼ More from username

Some Video Views: 1,234

Some Other Video Views: 1,234

Some Other Video Views: 1,234

Comments & Responses

Comprendre comment
et pourquoi maquetter ?



1. Le maquettage

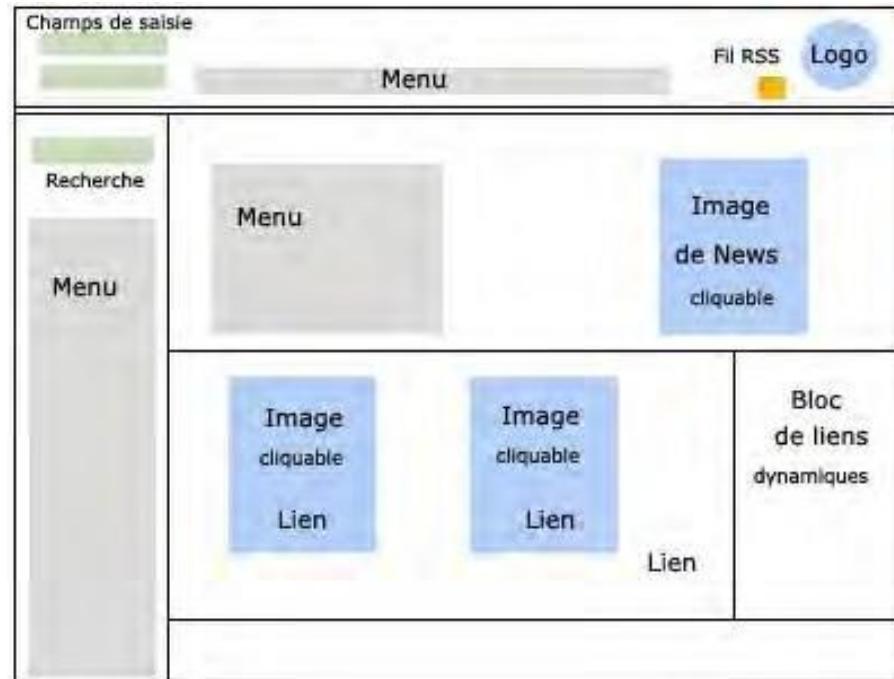
Introduction





Introduction

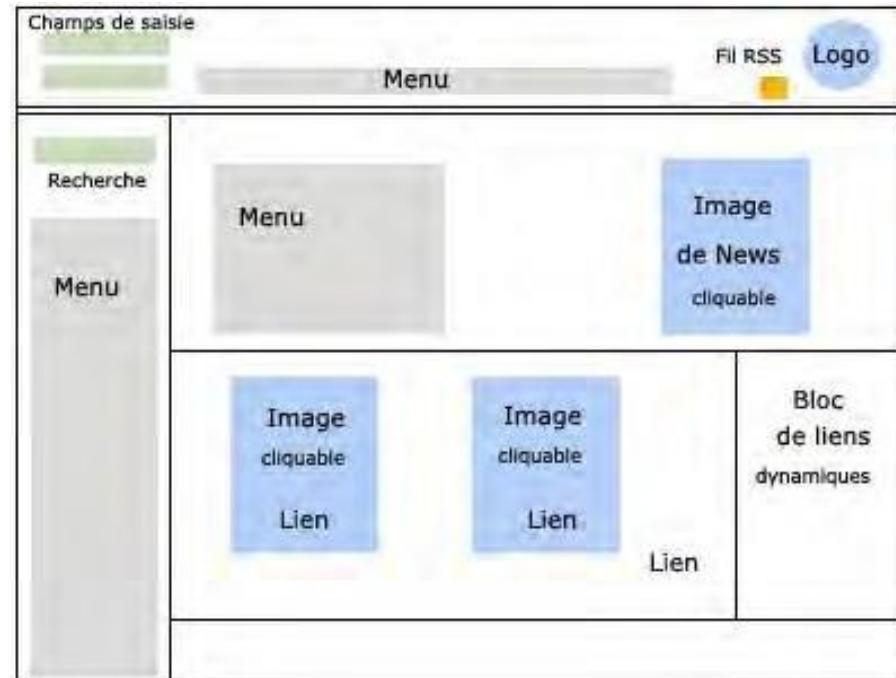
- En ergonomie, le maquettage/prototypage consiste à **simuler l'interface d'un produit**, de façon complète ou partielle, afin d'obtenir des informations sur l'interaction des utilisateurs avec le futur produit
- Effectué suffisamment tôt, le prototypage permet de **déetecter les problèmes d'utilisabilité** et de **vérifier les besoins des utilisateurs** avant le codage complet.
- Cela favorise l'**optimisation du processus et des coûts de développement**





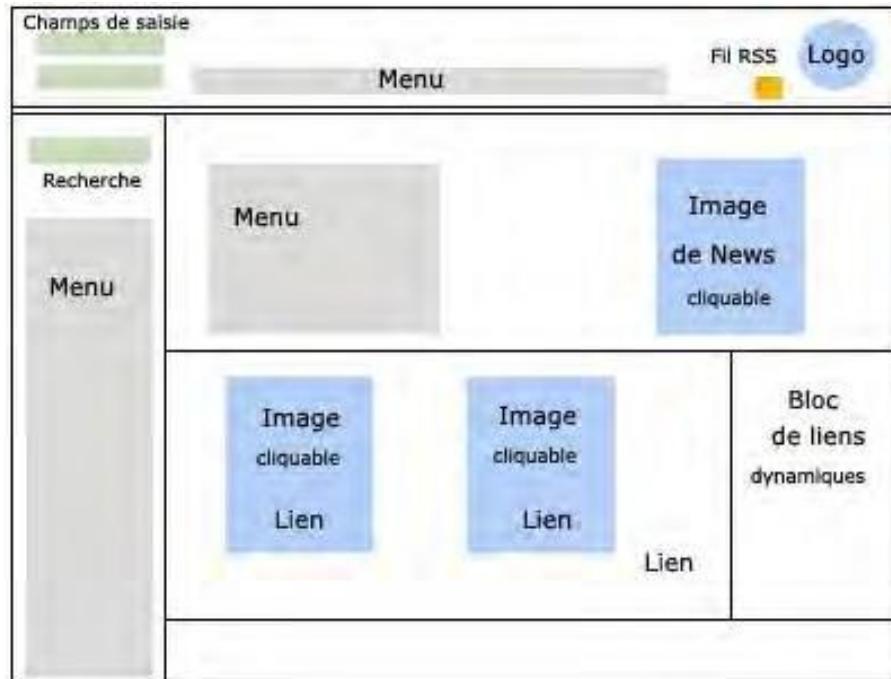
Introduction

- En fonction du stade de développement et des aspects à tester, le prototypage peut être réalisé :
 - selon différents **degrés de fidélité** vis-à-vis de l'application finale,
 - sur différents **supports**.
- Différentes méthodes permettent de mesurer l'utilisabilité à partir d'un prototype.



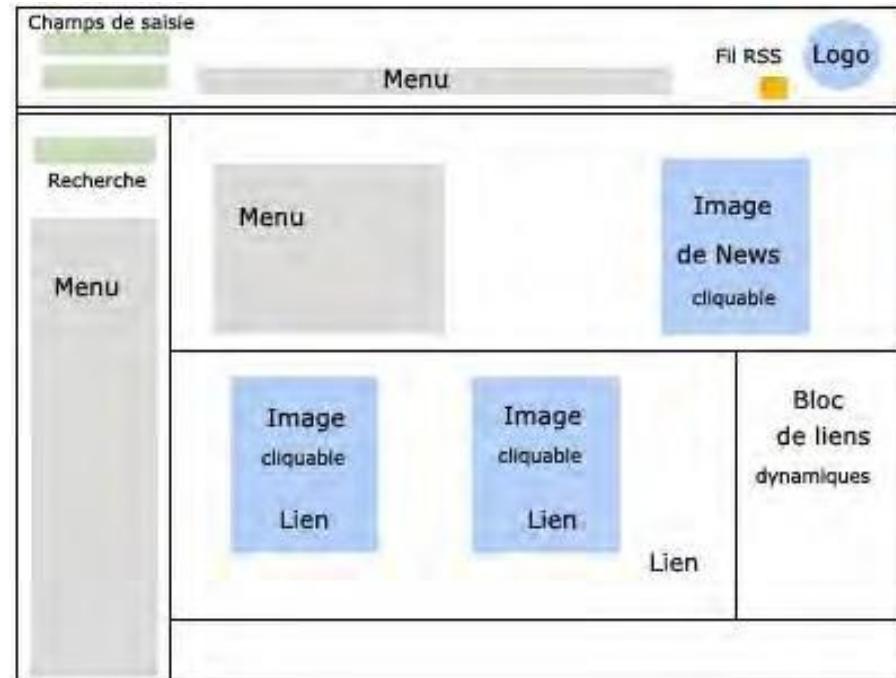
A quel moment maquette-t-on ?

- Le prototypage peut être employé **tout au long du cycle de développement**. Il est recommandé d'y recourir le plus en amont possible, avant le début de tout développement informatique !
- Des **versions successives** de prototypes peuvent être prévues, s'intégrant dans une démarche de conception **itérative**.
- Le degré de précision du prototype est déterminé par le stade du cycle de développement du projet.



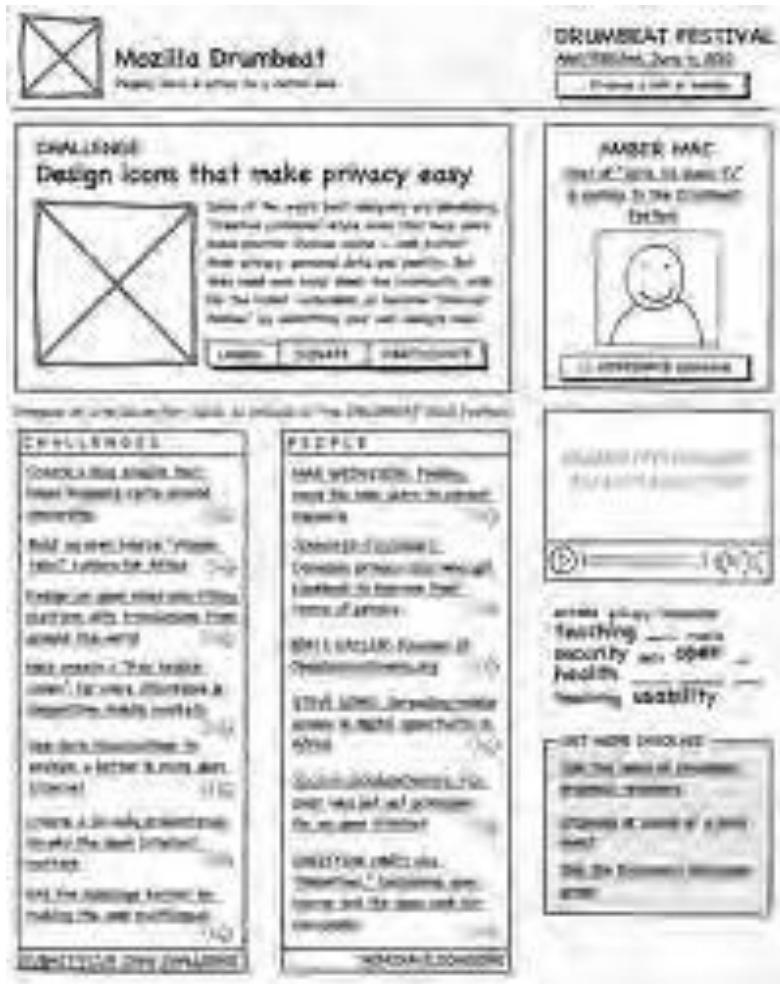
A quel moment maquette-t-on ?

- Cependant, on ne peut commencer les phases de conception qu'une fois l'architecture du site réfléchie :
- choix des catégories
- choix des pages
- réflexion sur la navigation
- type de contenu
- objectif de site



Qu'est-ce qu'une maquette ?

- La maquette représente à l'échelle réelle l'interface proposée.
- Elle permet de visualiser le rendu de l'application et de valider rapidement les enchaînements d'écrans avant le développement





Maquette Papier / crayon



Maquette interactive



Le maquettage, clé de voûte du développement itératif

- Le maquettage / prototypage est un élément essentiel d'une **conception itérative et centrée sur la prise en compte des usages**
 - **Conception d'alternatives**
 - Une fois qu'on a compris les utilisateurs cibles, leurs contraintes et leurs besoins, on va pouvoir se projeter et imaginer ce que pourrait être le produit
 - **Évaluation/feedback**
 - Possibilité d'avoir un feedback au sein du projet ou d'utilisateurs potentiels (tests utilisateurs sur maquettes, focus group)
 - **Affinage des optimisations**
 - Si on part sur une possibilité de produit, on peut optimiser les différents types de maquette...
 - ... jusqu'à ce que la performance du produit ou sa qualité ergonomique soit atteinte !



prototype



review



refine



1. Le maquettage

Pourquoi maquetter ?

Pourquoi maquetter ?

- Pour **communiquer** :
 - Au sein d'un projet
 - Entre un client, donneur d'ordre et prestataire, qui fait le travail
 - Au sein d'une équipe de conception
 - Permet aux différents métiers de réfléchir ensemble sur un même produit



Pourquoi maquetter ?

- Pour partager les mêmes référents :
 - Théories de la communication (différences entre messages émis et messages reçus)
 - Pour que tout le monde parle bien de la même chose



Pourquoi maquetter ?

- Pour Stimuler la production d'idées



Pourquoi maquetter ?

- Pour **Visualiser** l'interface et la **tester**
- Pour **Simuler** le comportement de fonctionnalités





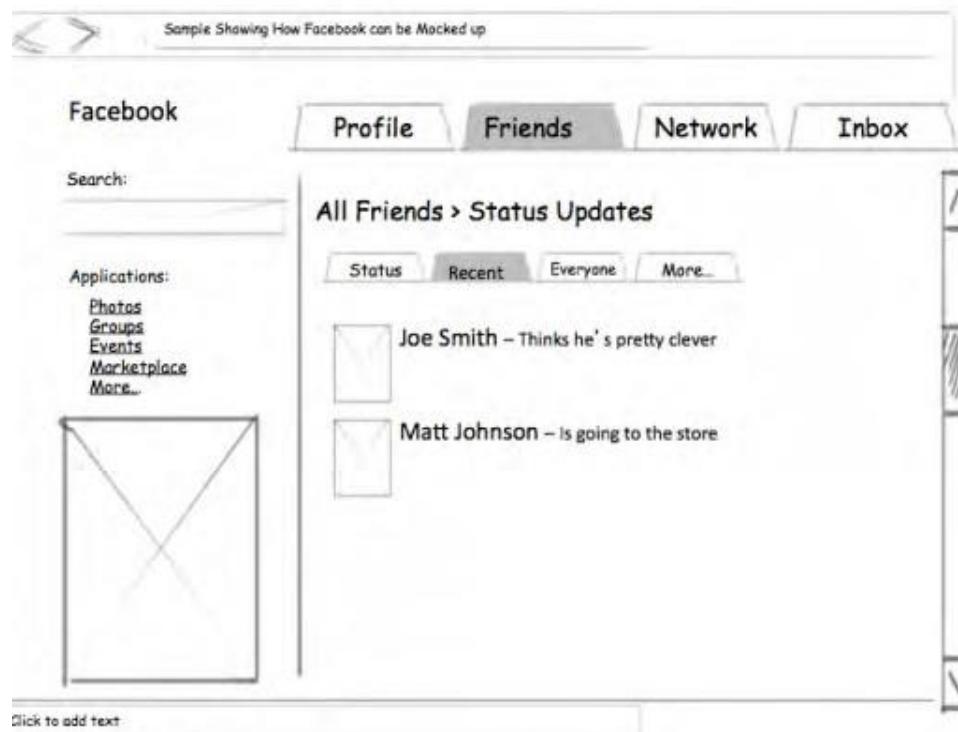
1. Le maquettage

Les différents types de maquettes/prototypes

Classification des prototypes

Il existe différents types de prototypes, qui peuvent être classés selon 4 critères :

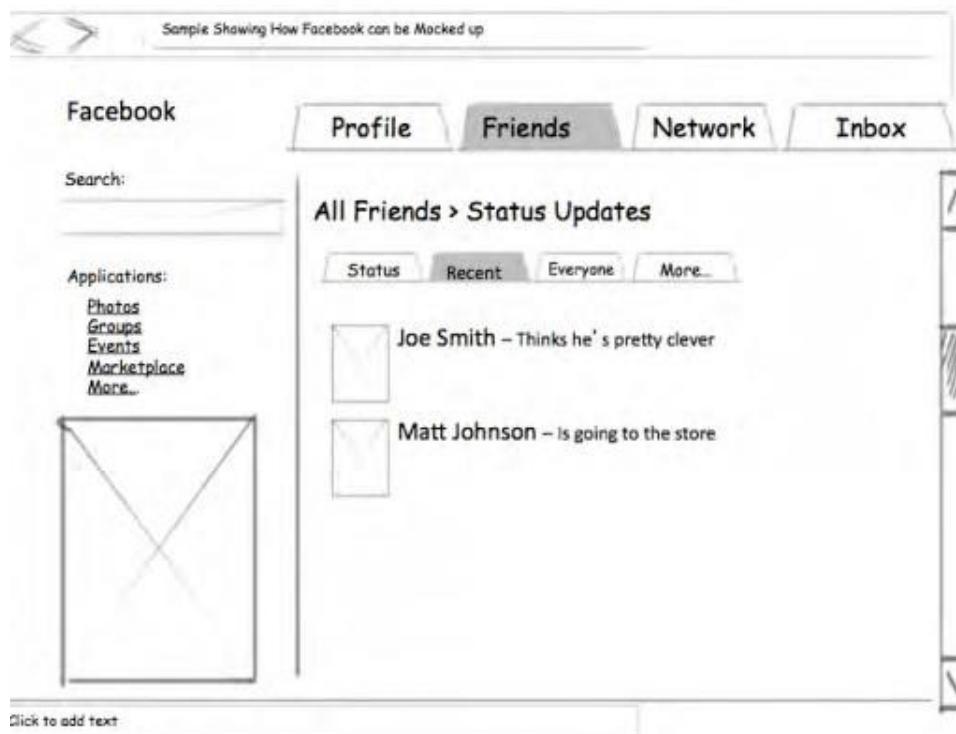
- La pérennité
- L'interactivité
- Le degré de fidélité
- Le support





1. La pérennité

- Le prototypage « **jetable** » est utilisé pour tester certains aspects de l'application, **sans but de récupération** pour l'application finale.
- Le prototypage « **itératif** » développe **plusieurs versions successives** d'une interface qui serviront de base à l'application finale.
- Le prototypage « **incrémental** » consiste à développer et tester progressivement **différentes parties de l'application**, jusqu'à sa réalisation complète.





2. L'interactivité

- Le prototypage « **statique** » (ou horizontal) présente une vision **globale** de l'interface, mais sans permettre d'interaction directe avec l'utilisateur.

- Permet de vérifier que les utilisateurs comprennent bien la structure et l'organisation du système.
- Le prototypage « **interactif** » (ou vertical) couvre seulement certains aspects mais de façon **complète et opérationnelle**. Ex : processus de commande en ligne.
 - Permet d'effectuer des tests d'utilisabilité
 - N.B. : L'interactivité peut être simulée sur support papier

Sample Showing How Facebook can be Mocked up

Facebook

Profile Friends Network Inbox

Search:

Applications:

- Photos
- Groups
- Events
- Marketplace
- More...

All Friends > Status Updates

Status Recent Everyone More...

Joe Smith – Thinks he's pretty clever

Matt Johnson – Is going to the store

Click to add text



3. Le degré de fidélité

- Le prototype «**basse fidélité**» : il s'agit le plus souvent d'une maquette papier
 - Facilite l'implication et la concentration de l'utilisateur sur les aspects **fonctionnels** (évite les dérives sur l'esthétique)
 - Peut être **annoté** en cours de test
 - **Peu coûteux**, permet de tester tôt le concept de l'interface

The wireframe diagram illustrates a website index page layout:

- Header:** Contains "Tattoo LOGO", "Here comes the baseline", and "We do speak 6 languages Contact Phone Number".
- Left Sidebar:** Labeled "Menu" and includes links: "Tattoo info", "Range of tattoos", "Success stories", "F.A.Q", "Distributor", "Contact (form)", "Horizon Group", and "3 steps order".
- Content Area:** Contains sections for "Product image", "Product info (text + pics)", "Product main advantages (bullets)", and "Call to action (button)".
- Right Sidebar:** Labeled "FACTS" and includes "Bullets", "Call to action", and "Call to action".
- Footer:** Contains "Company information | Print | Admin Zone".



3. Le degré de fidélité

- Le prototype « **haute fidélité** » : il s'agit d'un prototype **interactif**, sur ordinateur, qui présente un aspect **graphique très proche de l'interface finale**.
 - Offre à l'utilisateur une vision **réaliste** de l'interface même si tout n'est pas intégralement implémenté
 - Intervient généralement à un stade **avancé** du développement





4. Le «support»

- Le prototype **papier** : le prototype est présenté sur papier, les différents écrans sont esquissés présentant le positionnement des **zones fonctionnelles principales**.
 - Le rendu manuel du prototype a un impact pour l'utilisateur : plus le trait est technique, plus l'utilisateur tend à considérer que le concept est finalisé et à **s'autocensurer dans ses commentaires**





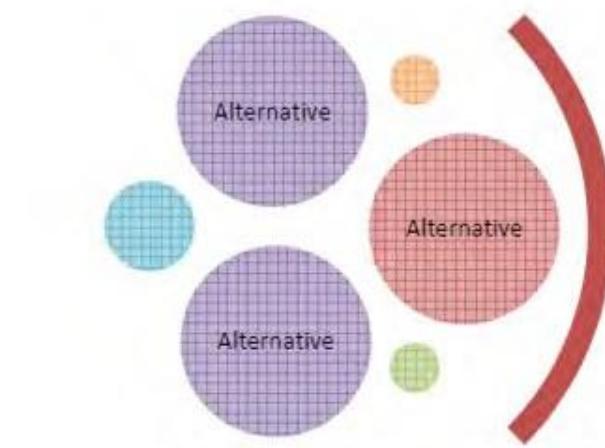
4. Le «support»

- Le prototype **électronique** : le prototype est présenté sur **écran**, sous forme statique ou interactive.
 - Le choix de l'outil dépend de l'interactivité souhaitée
- Le prototype vidéo : très proche du prototype papier dans sa fonctionnalité, ce prototype est réalisé en **filmant le fonctionnement de l'interface (par maquette papier ou capture d'écran)**.
 - Pas d'interaction directe mais une meilleure représentation du fonctionnement de l'interface



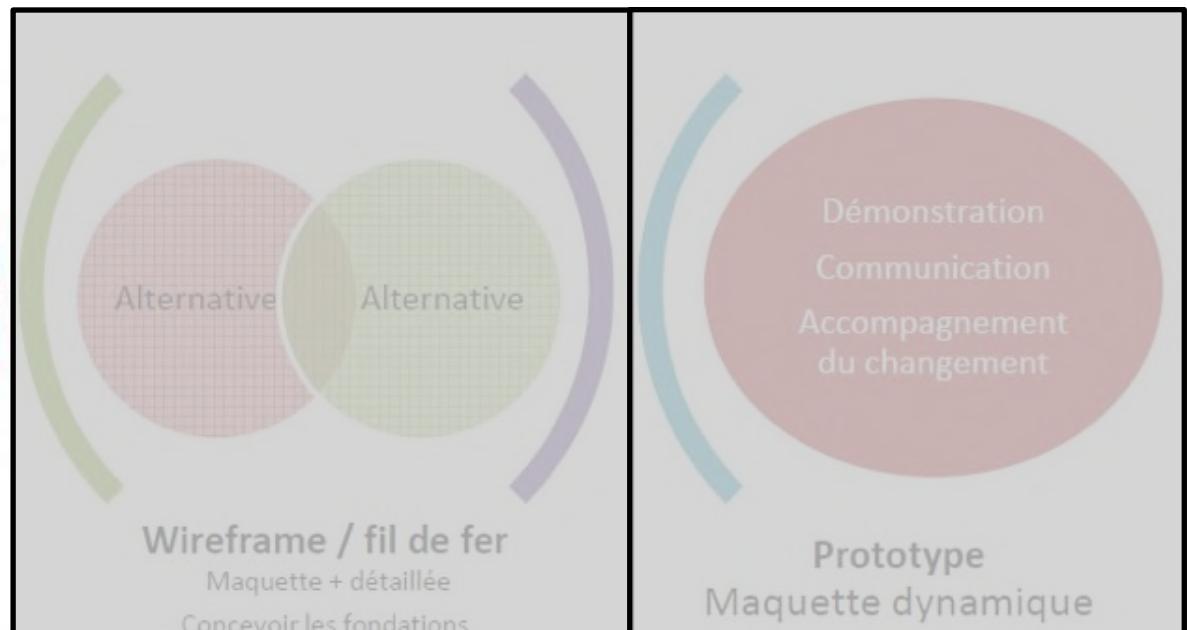


Les différents types de maquette



Trouver des idées et les challenger

Conception de bas niveau



Conception de haut niveau





Maquettage papier



Cat Coloring Pages



Print



Save



Print



Save



Print



Save



Print



Save



Print



Save



Print



Save



Print



Save



Print



Save



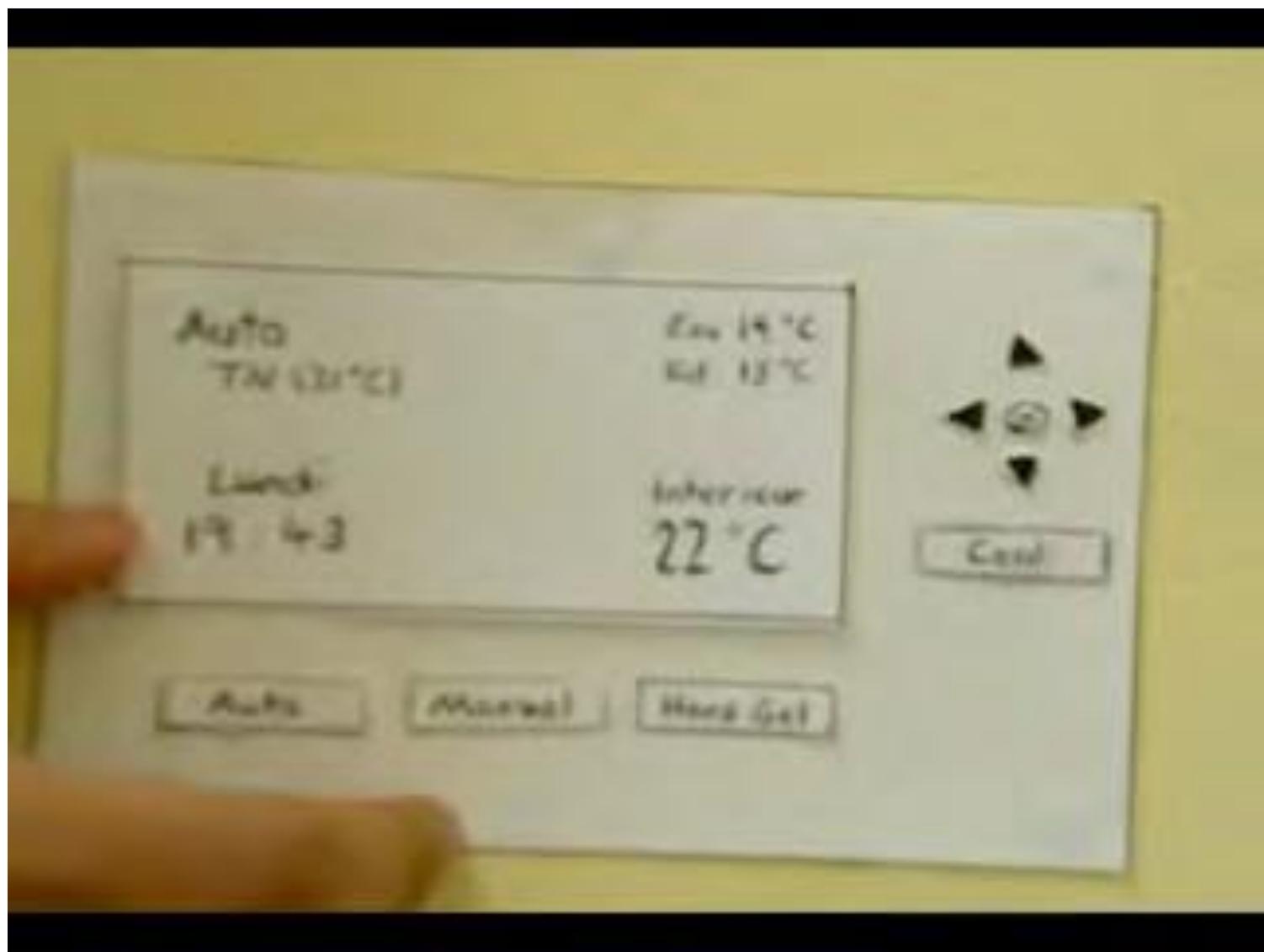
Print



Save

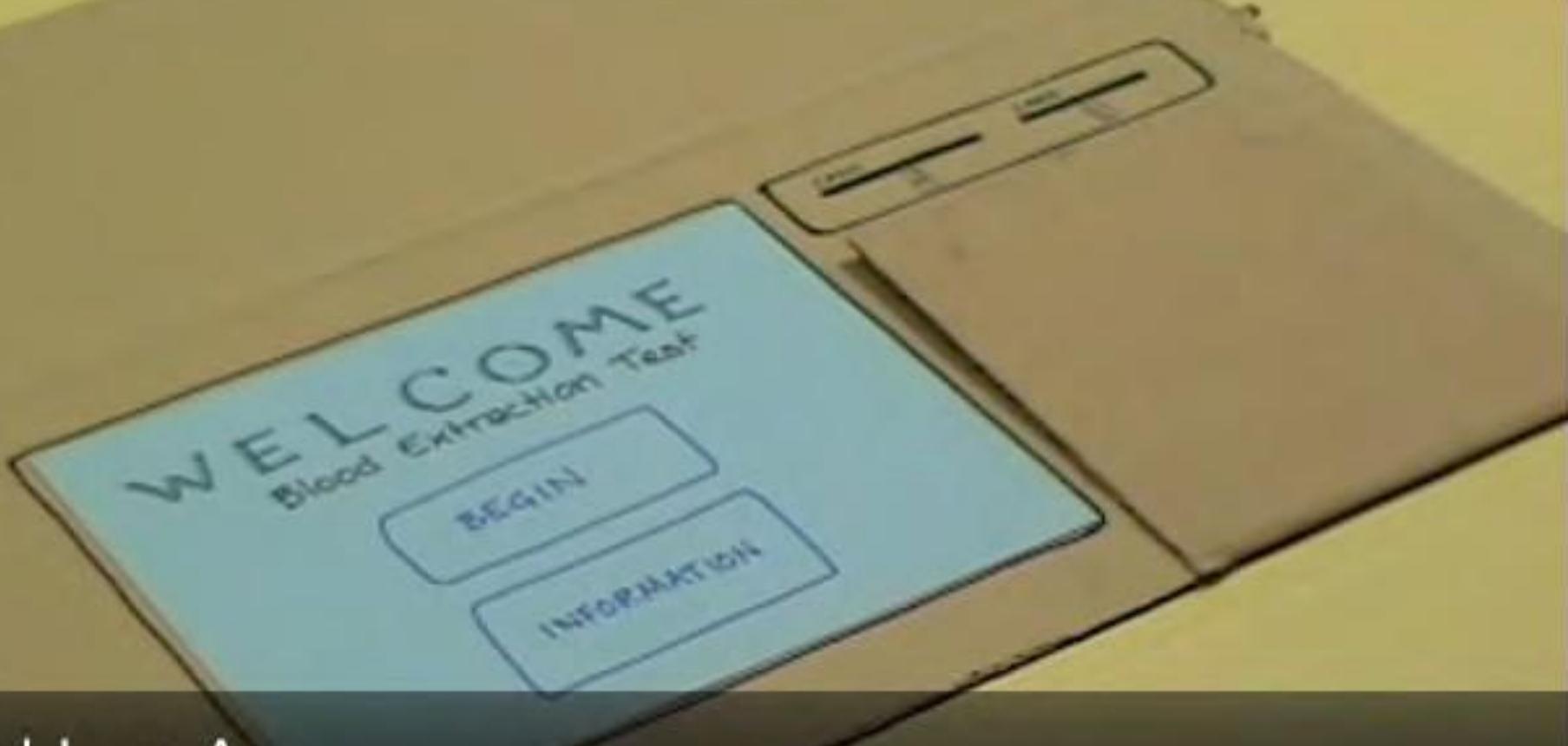
I used a combination of sketches
and computer printouts for the
prototype -use whatever medium is
easiest to create

Maquettage papier



Maquettage papier





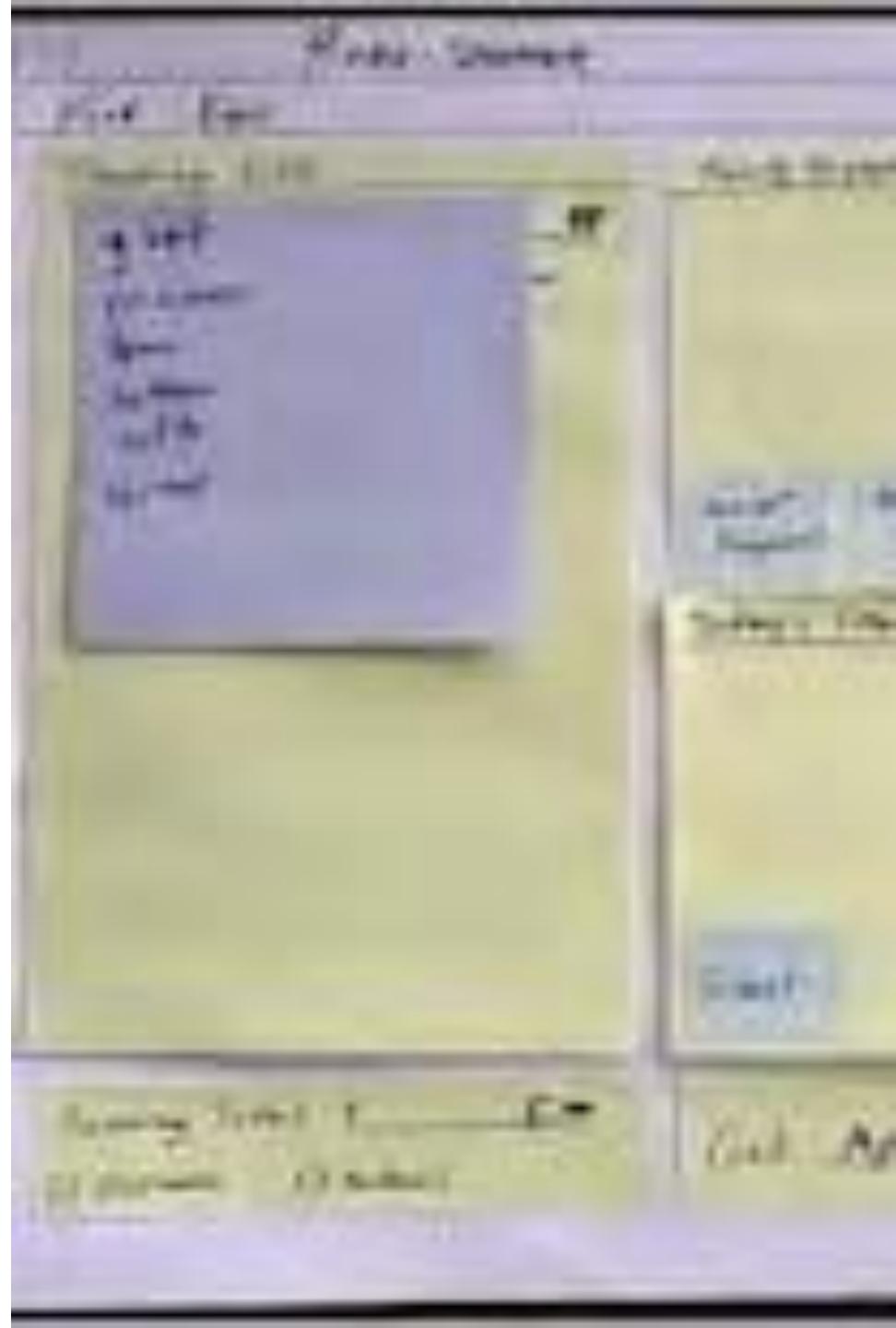
User A

Test: Blood Analysis / Payment: Credit Card

Maquettage papier

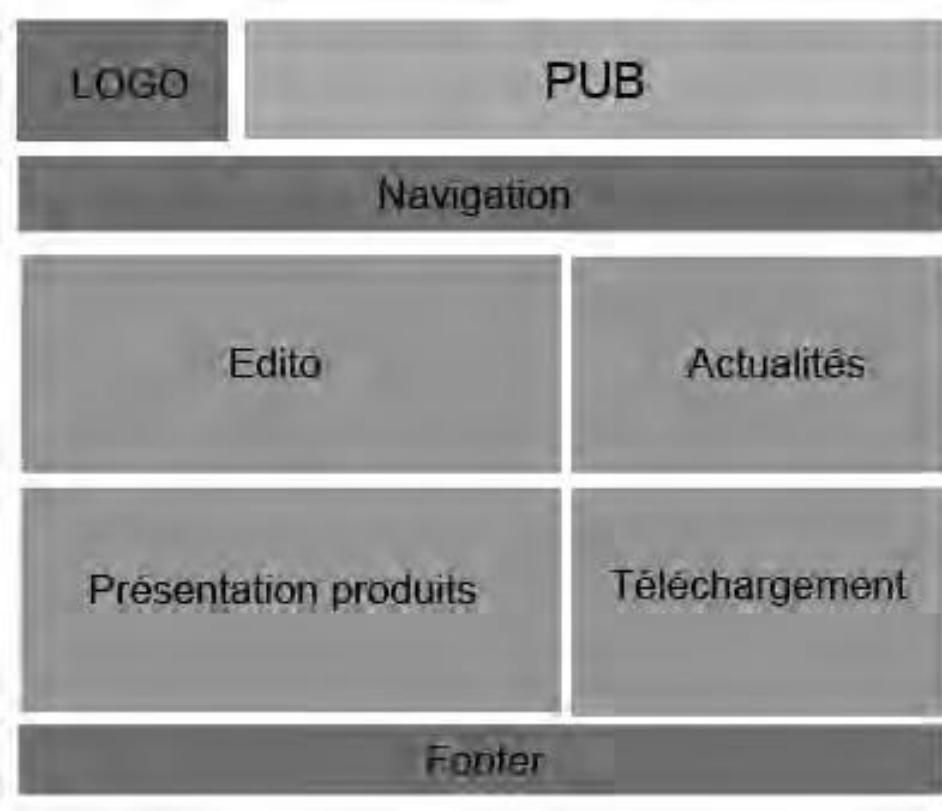
Conception de «bas » niveau

- Sketchs / esquisses : trouver des idées et les challenger
- Idées / concepts
- Grandes fonctions
- Hiérarchisation / proportions



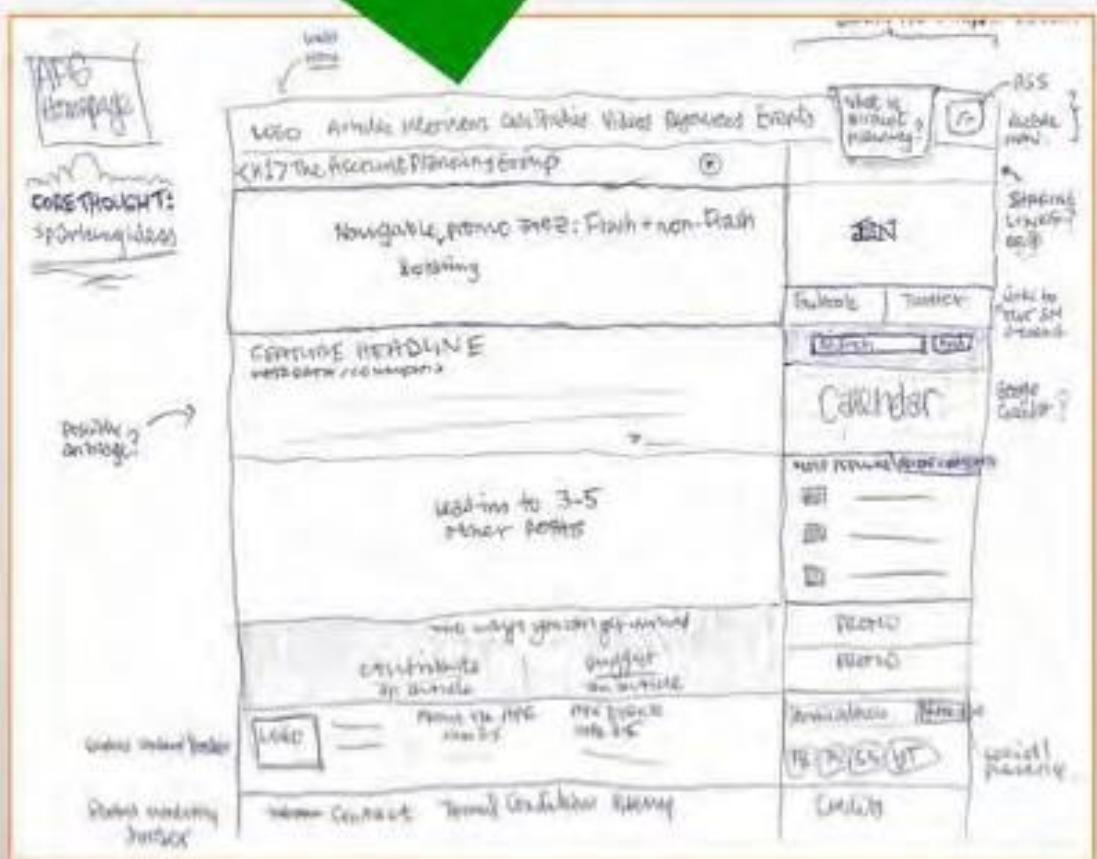
Conception de «bas » niveau

- Le **zoning** est une technique consistant à schématiser une page Web à l'aide de blocs ou boîtes, dans le but de montrer les grandes fonctionnalités et les zones principales du contenu.
- Cette étape est cruciale, puisqu'elle permet de décider de **l'organisation** générale des pages.
- Ce travail débouche sur la rédaction d'un **livrable** qui servira de support de discussion avec le client, et permettra d'apporter les corrections avant validation finale.



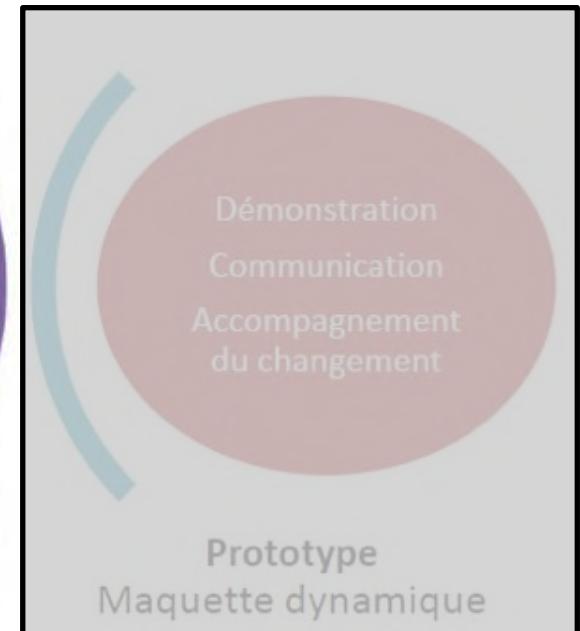
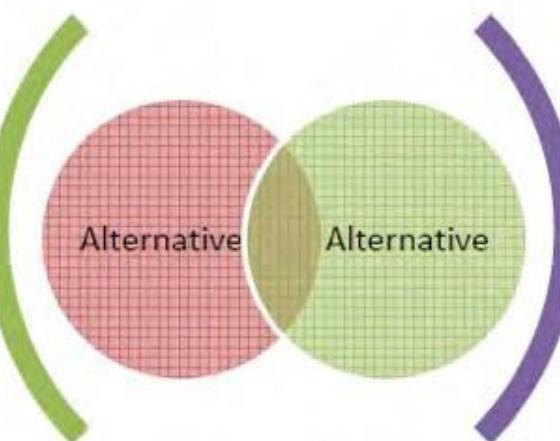
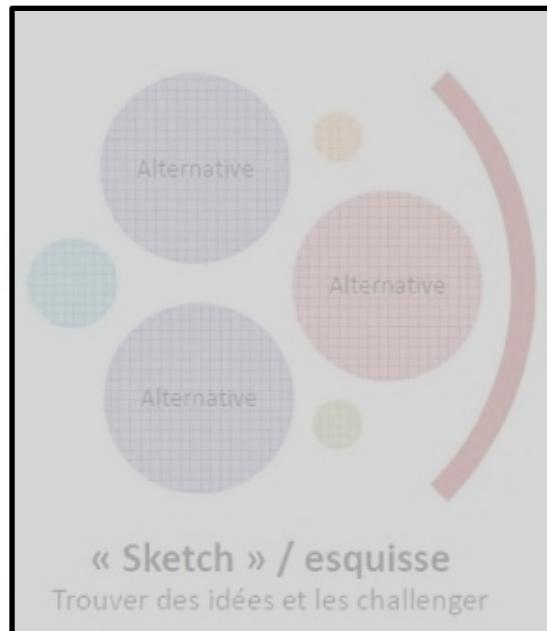
Zoning

Wireframe





Les différents types de maquette



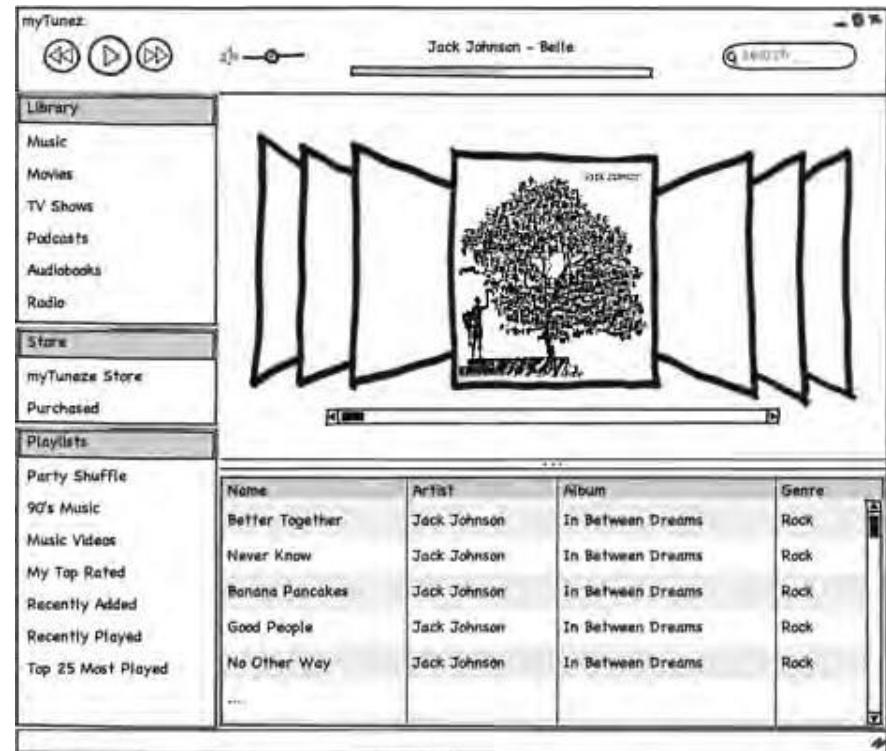
Conception de bas niveau

Conception de haut niveau



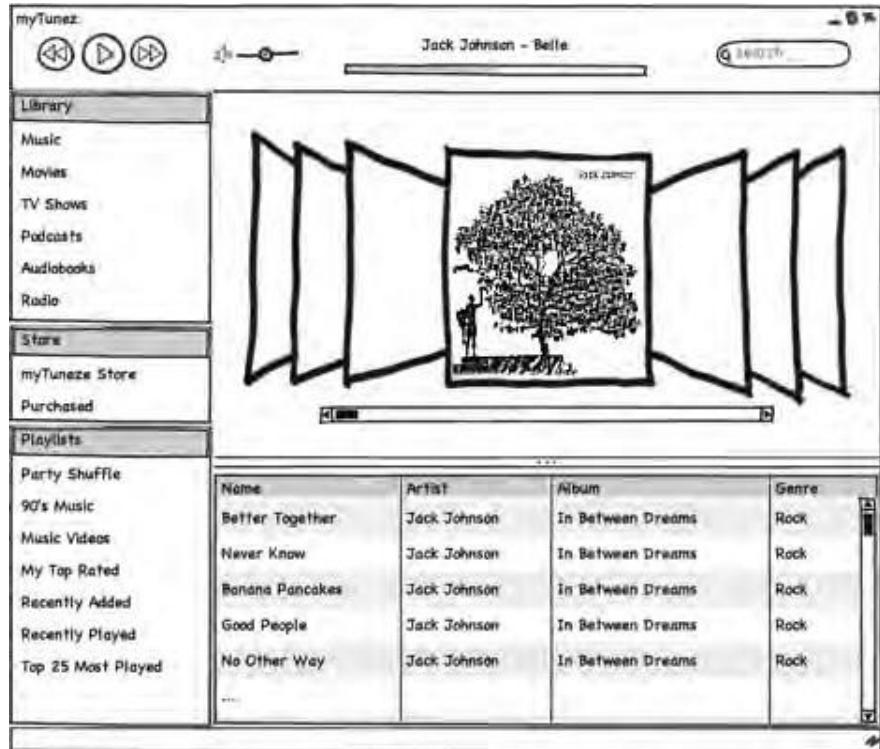
Conception de «bas » niveau

- Low fidelity wireframe : Concevoir les **fondations**
 - Affinage et regroupement des fonctions
 - Travailler sur la **navigation**
- Le wireframe s'appuie sur le **zoning**, et permet d'indiquer le contenu présent dans chaque bloc de la page Web et de structurer l'interface.
- Aucun design n'est fait sur cette étape de wireframing, son objectif étant avant tout **fonctionnel**.



Conception de «bas » niveau

- Avantages :
 - Implémentation de fonctionnalités partielles du produit rapidement
 - Pas de limites liées à la faisabilité technique (sauf contraintes bloquantes)
 - Explorer des alternatives, de nouvelles possibilités
 - Valider les composants d'interface, le zonage, puis l'enchaînement des étapes
 - Tester auprès du groupe projet et d'utilisateurs
 - Réduire le nombre de gabarits nécessaires et le coût final du produit



Button

Checkbox

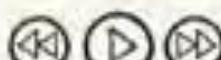
Radio Button

ComboBox

Some text [a link](#)

A paragraph of text.
A second row of text.

One Two Three

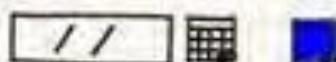


A Big Title

Home

Home >

One Two



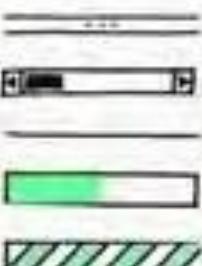
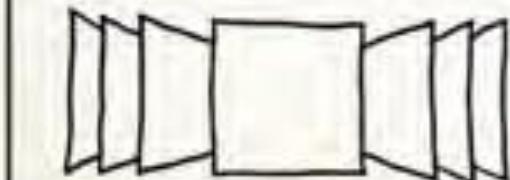
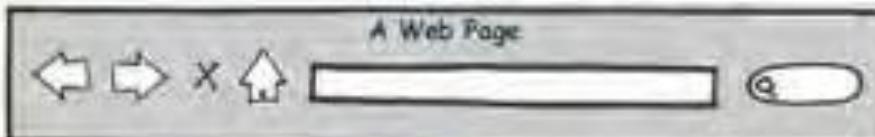
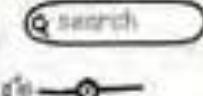
Some text
A second line of text

Some text



List Title

- Item One
- Item Two
- Item Three



Name	Last Name	Age	Nickname
Giacomo	Guilizzoni	32	Peldi
Guido Jack	Guilizzoni	2	The Guids
Mariel	MacLachlan	33	Potato



Item One

Item Two

Item Three

Item Four

Window Name:

File Edit

Open

Open Recent

Save

Save and Close

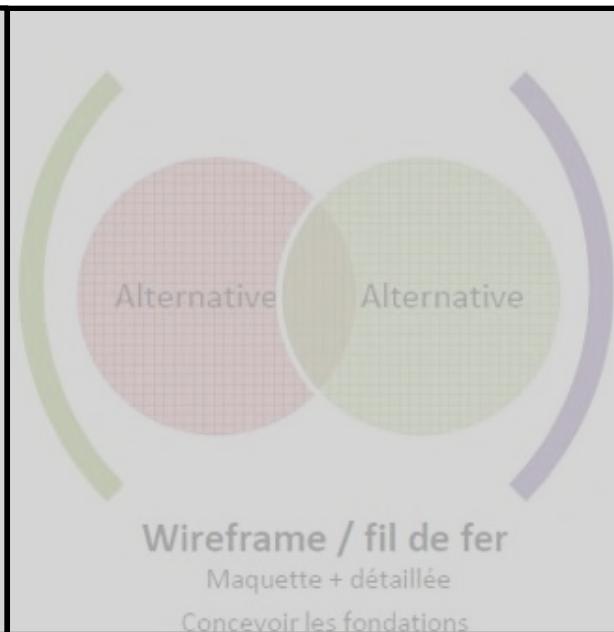
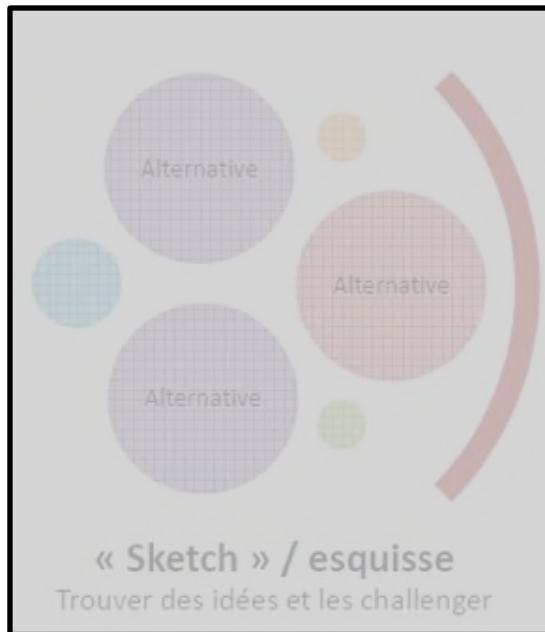
Preferences

Exit

B Z U E



Les différents types de maquette



Conception de bas niveau

Prototype
Maquette dynamique

Conception de haut niveau



Conception de « haut » niveau

- High fidelity wireframe : Concevoir les **fondations**
 - Affinage du zonage
 - Navigation, repérage, cohérence globale, adaptation au contexte
 - Plus de « lorem ipsum »





Conception de «haut »niveau

- Une maquette permet d'intégrer la dimension **interactive**.
- Ainsi, des liens peuvent être faits afin de montrer la navigation entre les différentes pages, et il est possible de simuler la connexion à un compte utilisateur, les erreurs lors de la saisie d'un formulaire, des carrousels d'images, etc.
- Une maquette permet donc d'aboutir à des **simulations** très puissantes (même si cela dépend du logiciel utilisé), souvent exploitables à partir d'un navigateur Web.
- Dans un premier temps, des **interactions riches** entre l'utilisateur et l'application sont mises en place. Ensuite, le design peut éventuellement être intégré.

Conception de « haut » niveau

- Suffisamment clair pour pouvoir développer
- Navigation dynamique - démonstration
- Survols simulés





1. Le maquettage

Les avantages et limites du maquettage



Avantages du maquettage

- L'usage de ces outils de maquettage ou de prototypage est primordial et sert de base à la **phase de conception** d'un projet Web ou d'une application. Les avantages sont multiples :
 - cela favorise la définition du périmètre fonctionnel,
 - cela permet de présenter aux utilisateurs des éléments sur lesquels ils vont pouvoir réagir,
 - cela permet de se concentrer sur le fond (fonctionnalités, interactions, contenus), sans se laisser distraire par la forme (design),
 - ce facilite l'évolution de l'interface proposée au départ, afin qu'elle corresponde le mieux possible aux attentes et besoins des futurs utilisateurs,
 - cela permet, au besoin, de corriger ou valider des choix (techniques, fonctionnels) avant de commencer le développement technique,
 - l'intervention d'un ergonome permet d'obtenir des retours d'expérience et des bonnes pratiques ergonomique.



Avantages du maquettage

- Incitent à la critique et la favorisent
- Peu coûteux et peuvent être de très bas niveau de fidélité
- Répondent au besoin d'obtenir des résultats rapides à des tests lors de la conception
- Orientent la discussion lors d'un atelier
- Permettent à tous les acteurs du projet de partager une même représentation du produit vers lequel tendre
- Permettent de réaliser des tests utilisateurs tôt dans le processus
- Focalisent l'attention sur le contenu et les fonctionnalités sans être pollué par les aspects de surface
- Permettent des validations intermédiaires par le client, les utilisateurs et les équipes de développement avant implémentation.



Quelques limites

- La principale limite des maquettes ou prototypes c'est qu'elles ne sont pas l'application finale !
 - Basse fidélité :
 - permet de recueillir des informations liées sur les fonctionnalités et la structure fondamentale
 - Mais pas de tester les fonctions en détails ni l'impact de l'aspect final
 - Haute fidélité :
 - Marge de manœuvre de correction fortement réduite
 - Peut générer une sorte « d'effet d'annonce » difficilement gérable par la suite (les utilisateurs peuvent s'attendre à trouver certaines fonctions dans l'application finale alors qu'elles auront été modifiées ou supprimées)



A retenir...

- Avant de travailler sur l'habillage graphique d'une interface, il est nécessaire de :
 - Réfléchir à l'organisation globale de l'application ou du site web (architecture de l'information)
 - Identifier les fonctionnalités, services, actions et informations nécessaires au fil des pages notamment grâce à la conception de cas d'usage
 - Poser le tout sur papier ou en numérique (rendu plus professionnel et plus facilement modifiable)
- Le maquettage en fil de fer (wireframe) est un passage obligé pour élaborer rapidement et concrètement l'agencement de l'information, le zoning et les fonctionnalités d'une future interface





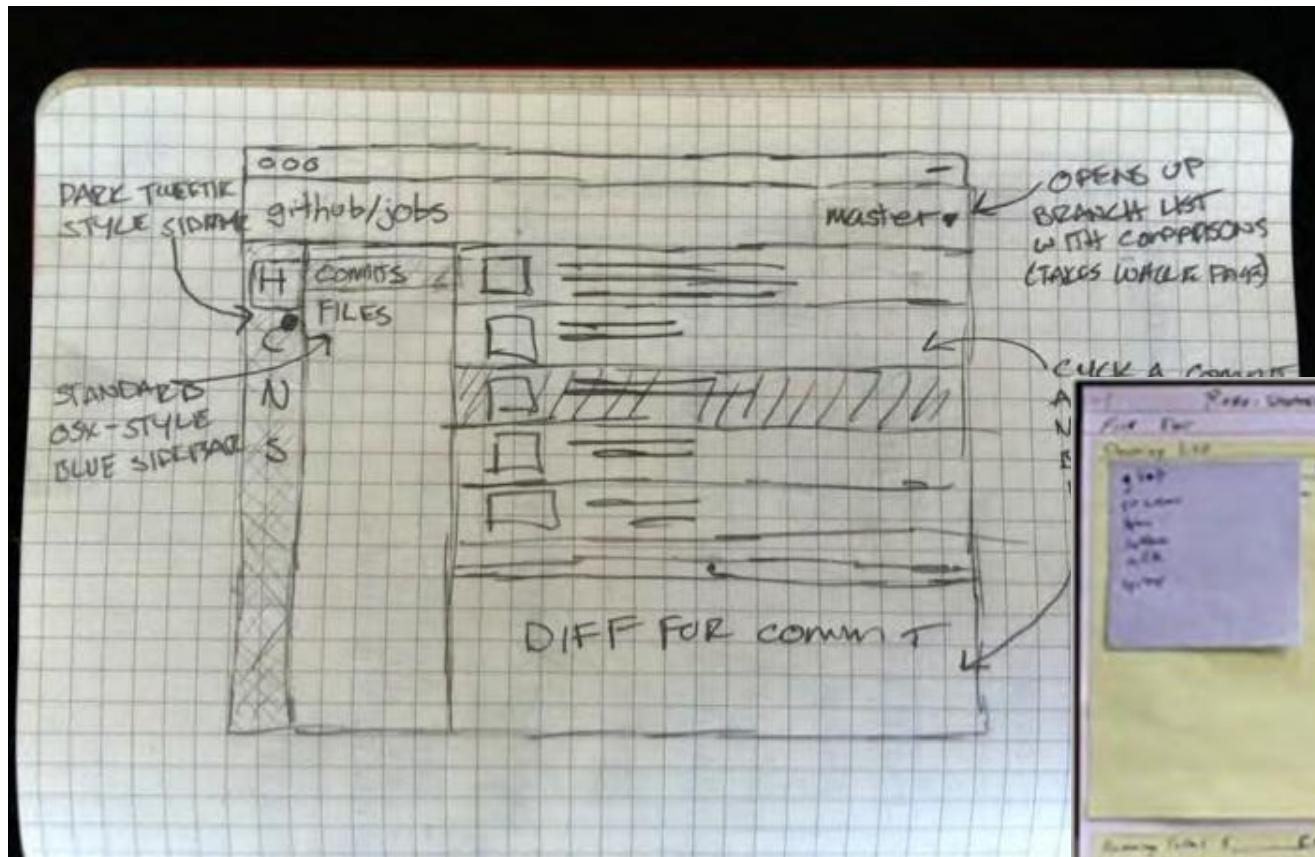
1. Le maquettage

Exemple d'outils pour maquetter

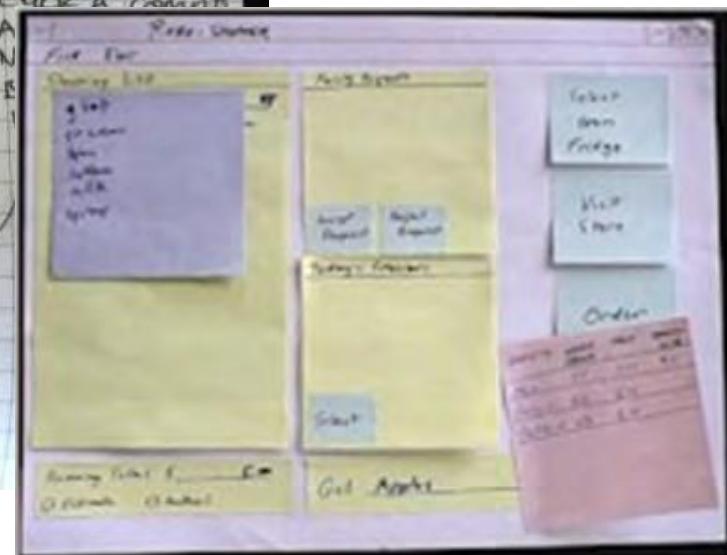




Maquettage papier



Papier
crayon !
Post-its





Maquettage papier



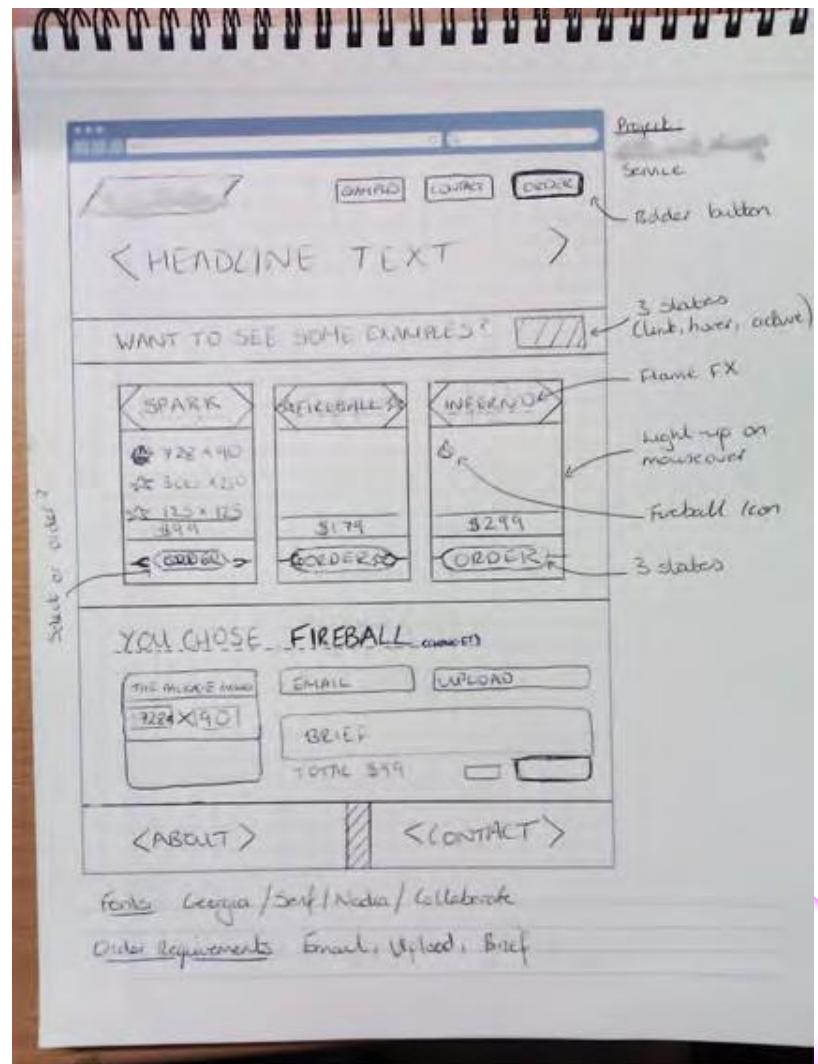
Pochoirs
(« Stencils »)





Maquettage papier

Sketchbook





Bandeau

Web 2.0

Recherche

Menu

Présentation du site

Sidebar
Accès Rapide

Contenu / Mise en avant > Sideshow

Footer



Zoning ou maquettage basse fidélité

French English

Twitter RSS

Faire un don

Search OK

Actualités Mécènes

Comprendre

Calculator

Actualités Projets Action Carbone

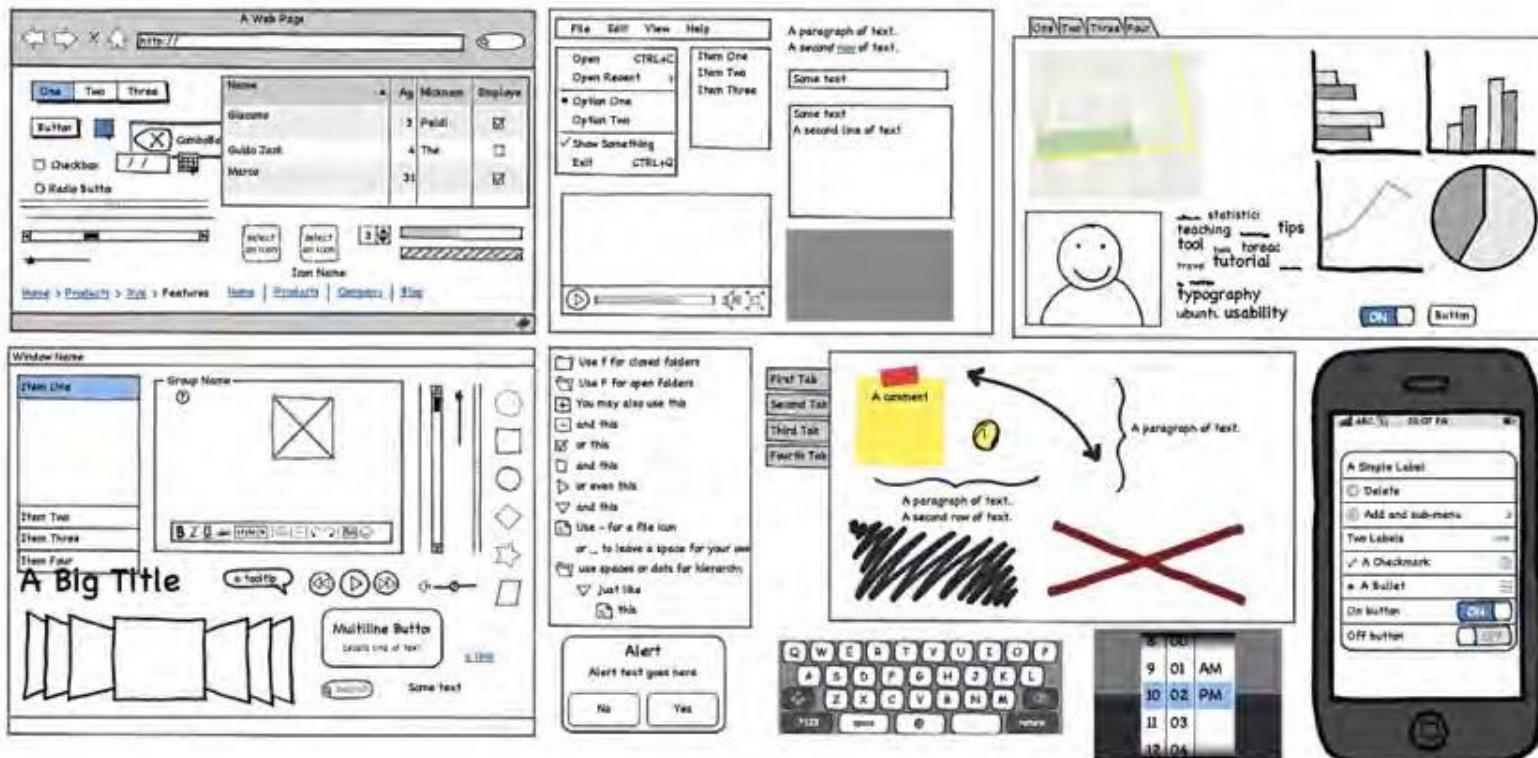
Ergognome.

Plan du site | Mentions Légales | Presse | Glossaire | Évaluation



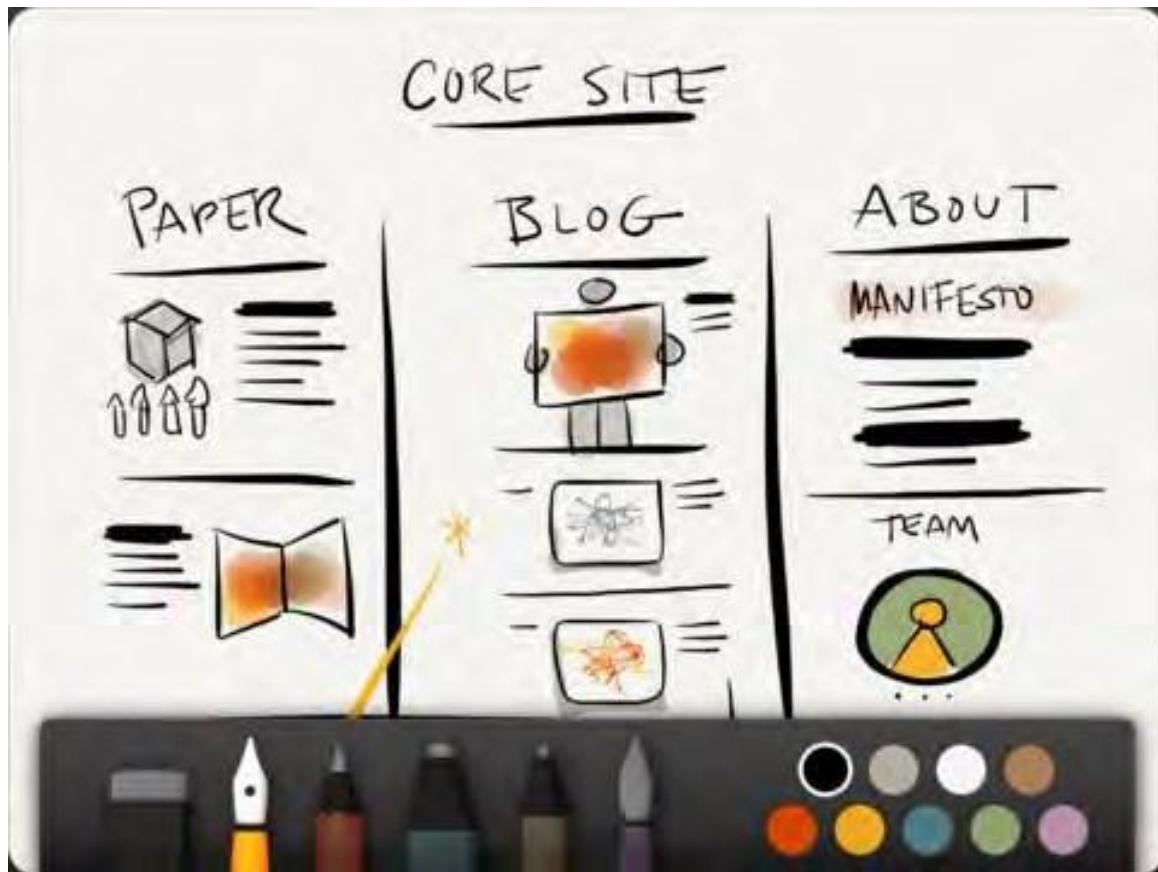
Zoning ou maquettage basse fidélité

Components for Web, Application, and Mobile Interface Design





Les applis sur tablettes

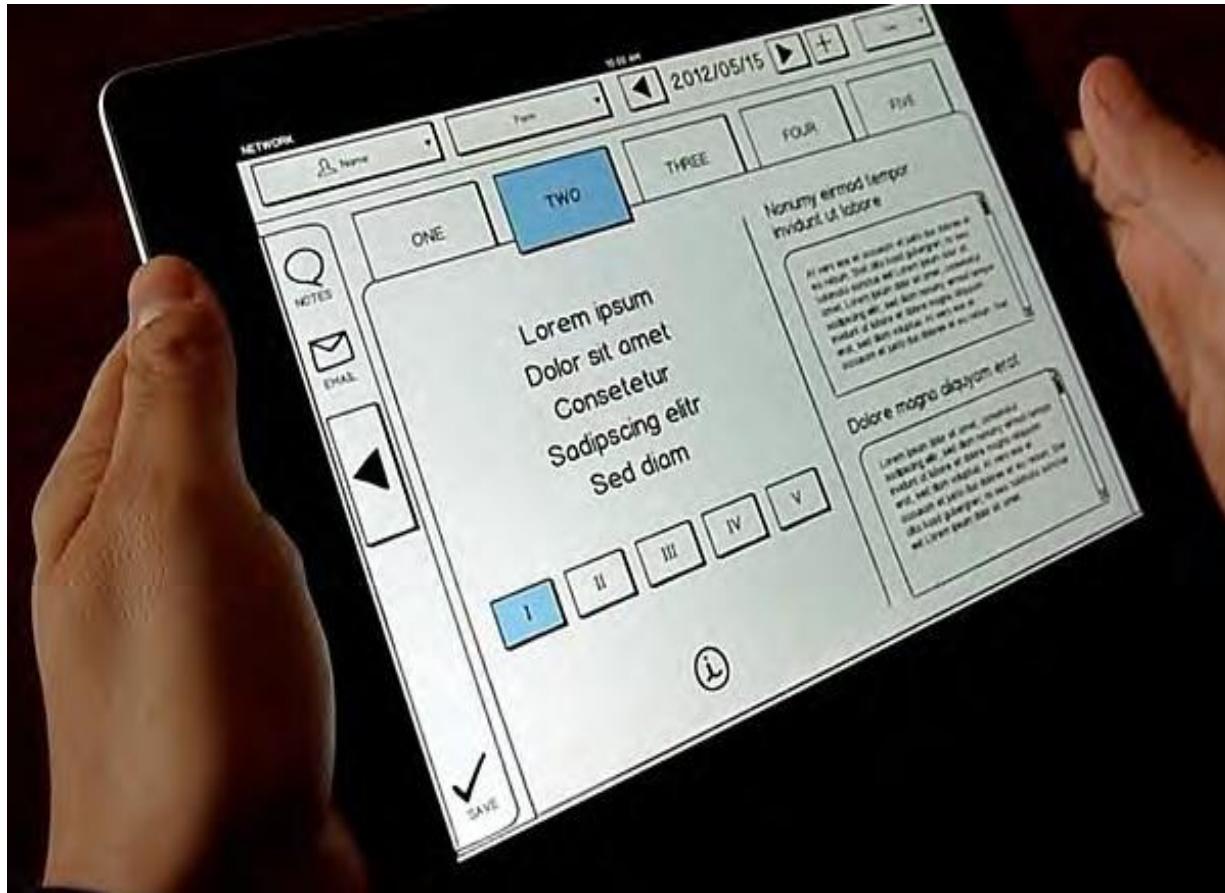


Exemple Paper
pour Ipad

[http://laughingsquid.com/
paper-a-sketchbook-app-
for-ipad/](http://laughingsquid.com/paper-a-sketchbook-app-for-ipad/)



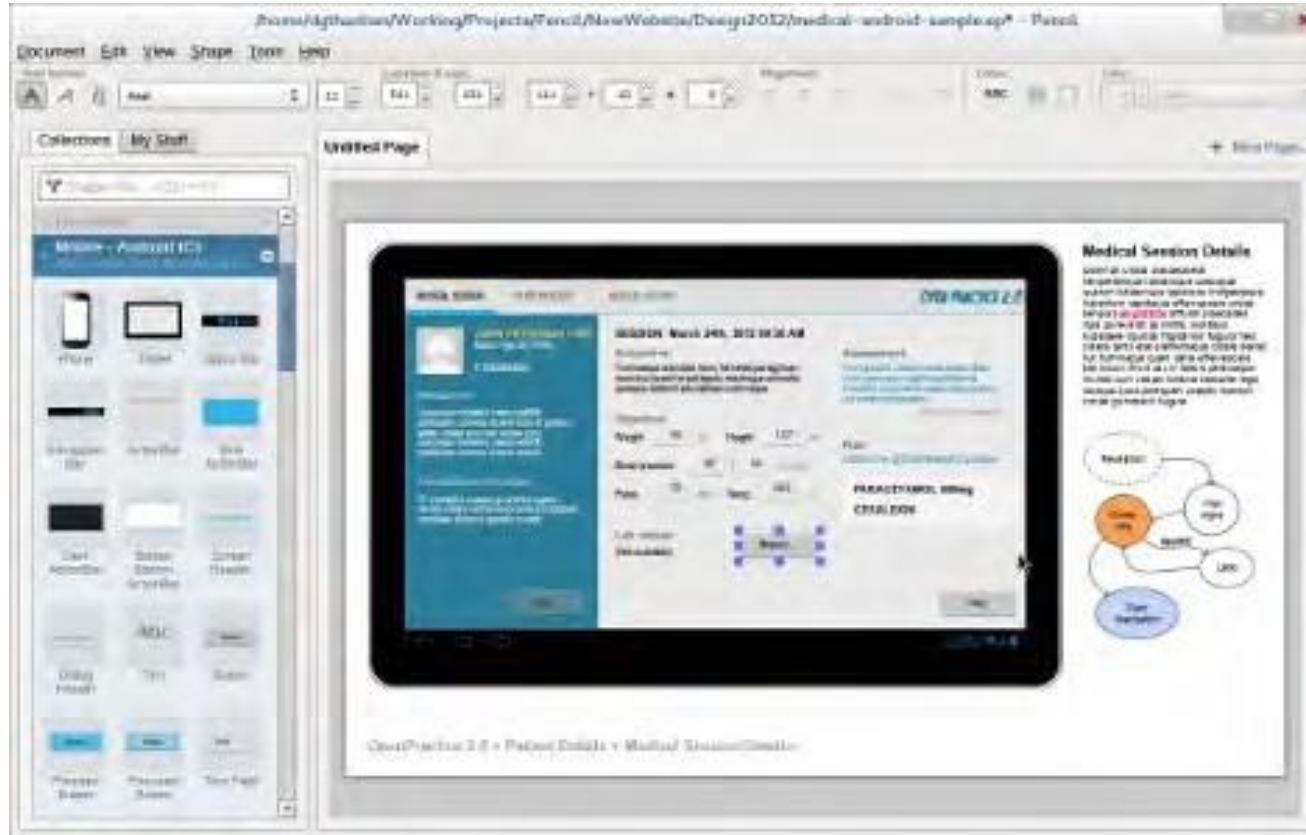
Les applis sur tablettes



Exemple
MyBalsamid



Maquettage / prototypage



Pencil Project
<http://pencil.evolus.vn/>



Prototypage



Axure

<http://www.axure.com/>

D'autres outils pour maquetter...

- Balsamiq Mockup
- Powerpoint
- Axure
- FlairBuilder
- Justinmind
- Wireframesketcher
- Oversite
- Gliffy
- MockupScreens
- Pencil Sketching
- Protoshare
- Figma





Troisième partie

Outils de prototypage /maquettage



Papier/crayon ou Tableau blanc effasable

Fidélité : *

Interactivité : *

Composants IHM : NON

Prix : /

Prise en main : facile

Points forts : permet de commencer à réfléchir à plusieurs (brainstorming), notamment sur tableau blanc (grand, effaçable).

Points faibles : très basse fidélité des images (pas de prise en compte de taille de police, taille/résolution écran...)



Balsamiq

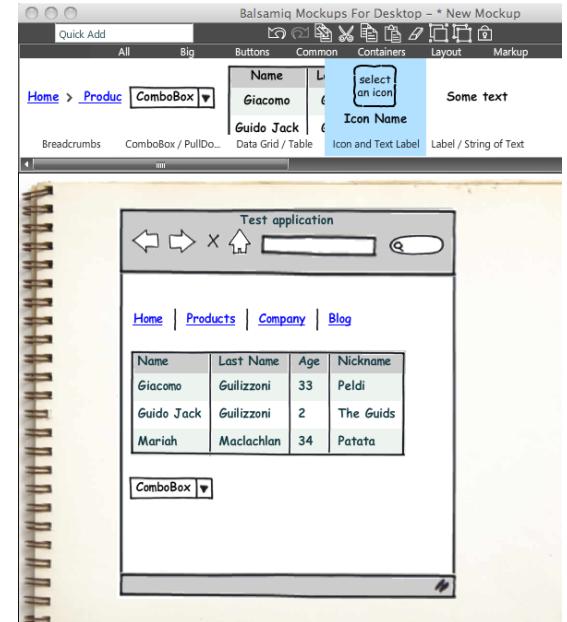
Fidélité : *

Interactivité : *

Composants IHM : **OUI**

Prix : 79€

Prise en main : facile



Points forts : visuel « dessin à main libre », permet de se détacher des aspects de *look&feel*, tout en ayant un fichier informatique

Points faibles : pas d'évolutions possibles vers Mi-Fi et Hi-Fi



Axure

Fidélité : **

Interactivité : ***

Composants IHM : **OUI**

Prix : 600 \$

Prise en main : facile

Points forts : doc de specs associé, proto HTML

Points faibles : code non réutilisable



PowerPoint

Fidélité : **

Interactivité : **

Composants IHM : NON

Prix : inclus dans le pack office

Prise en main : facile

Points forts : du Lo-Fi au Mi-Fi, possibilité de l'utiliser pour mini-test utilisateurs

Points faibles : pas de code réutilisable, pas de doc de specs, actions clavier impossibles



Microsoft Visio

Fidélité : *** (IHM type Logiciel en OS Windows)

Interactivité : *

Composants IHM : **OUI**

Prix : 250\$ pour la version standard

Prise en main : facile

Points forts : produit boîtes de dialogue, fenêtres, etc. dans le *look&feel* d'un logiciel fini (en OS Windows)

Points faibles : pas d'interactivité



Dreamweaver

Fidélité : ***

Interactivité : ***

Composants IHM : **OUI**

Prix : 450€

Prise en main : moyenne

Points forts : proto HTML, code éventuellement réutilisable

Points faibles : pour avoir du « bon » code compétences techniques nécessaires



Flash

Fidélité : ***

Interactivité : ***

Composants IHM : NON

Prix : 700€

Prise en main : difficile

Points forts : possibilité de coder un produit final

Points faibles : compétences design/codage nécessaires



Photoshop

Fidélité : ***

Interactivité : *

Composants IHM : NON

Prix : 250€

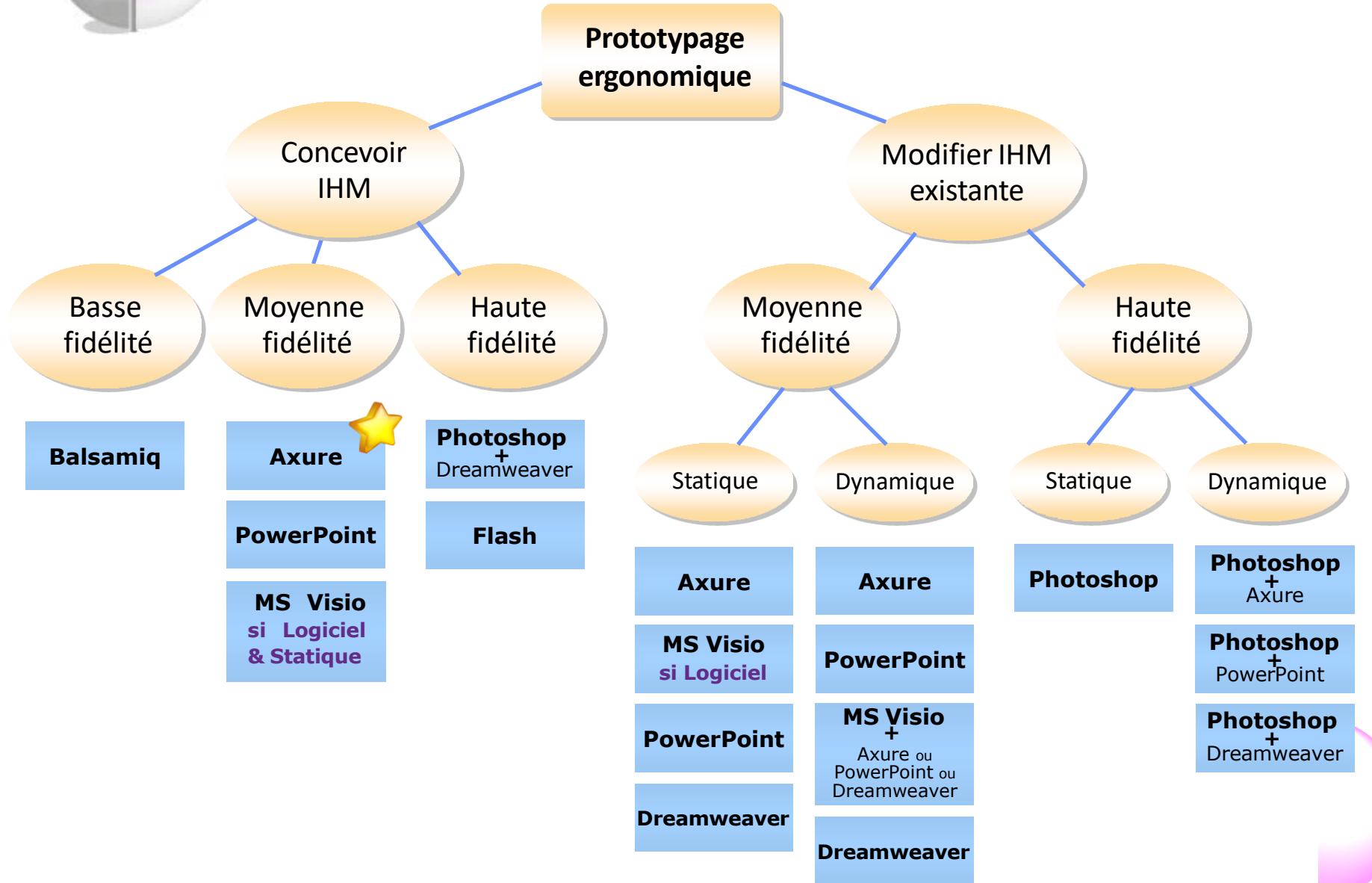
Prise en main : moyenne

Points forts : permet de visualiser le *look&feel* final

Points faibles : compétences design/technique nécessaires, pas de notion de template/masque commun à plusieurs images



Outils et méthodes de prototypage : COMMENT CHOISIR



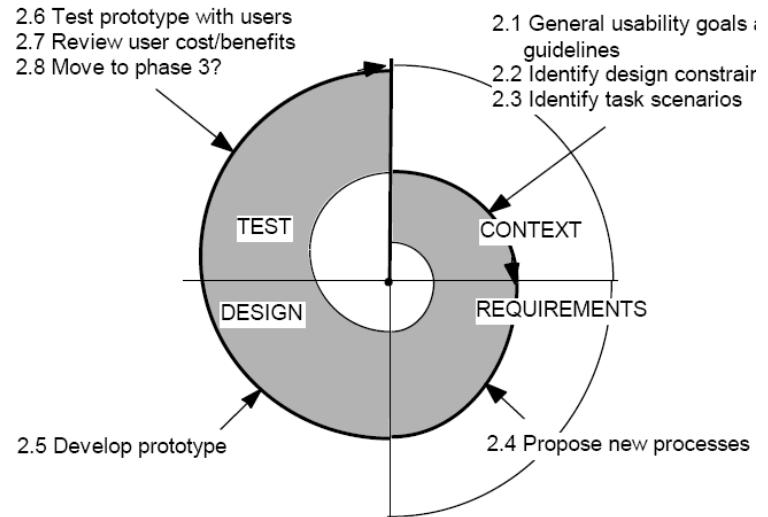


Quatrième partie

Études de cas : Axure RP



Étude de cas



1 – Intégrer le prototypage ergonomique de la phase de conception

Des petits cycles itératifs de tests utilisateurs sur un prototype dynamique permettent d'optimiser une IHM dès sa conception



Prototypage ergonomique : « Simulation financière »

Ma mensualité	Durée de mon crédit	Montant de l'emprunt
Montant d'emprunt <input type="text" value="120000"/> €	Durée du crédit <input type="text" value="15"/> ans	Taux d'intérêt annuel <input type="text" value="5,5"/> %
Taux d'assurance ? <input type="text" value="0,36"/> %		
<input type="button" value="Calculer"/>		
Votre mensualité sera de :		
Simulez votre prêt : Remplissez 2 des 3 champs ci-dessous et choisissez le calcul souhaité		
Montant d'emprunt <input type="text"/> €		
Durée du crédit <input type="text"/> ans		
<input type="text"/> €/mois		
5,2 %		
Simulez votre prêt :		
Montant d'achat <input type="text" value="120000"/> €	<input type="button" value="Calculer"/>	
Durée du crédit <input type="text" value="15"/> ans	<input type="button" value="Calculer"/>	
Mensualités <input type="text" value="985"/> €	<input type="button" value="Calculer"/>	
TEG <input type="text" value="5,5"/> %	<input type="button" value="Calculer"/>	
<input type="button" value="Durée"/>		<input type="button" value="Emprunt"/>



Prototypage ergonomique : « Simulation financière »

1. Je calcule un prêt

2. Je décris mon projet

3. Je finance mon pr

Remplissez 2 des 3 champs ci-dessous et cliquez sur le bouton en forme de 'calculatrice' pour lancer le calcul de la valeur souhaitée :

Montant d'emprunt	120000	€
Durée du crédit	15	ans
Mensualités	985	€/mois
T.E.G.	5,01 %	?

mensualité

montant du prêt

durée

Scénario du test :

Étape 1

Pour faire une simulation de mon prêt :

- je veux emprunter 120 000 € (saisissez les chiffres sans espaces)
- je veux emprunter sur 15 ans
- je veux **calculer mes mensualités** pour cet emprunt

Étape 2

Je vois que les mensualités calculées sont trop élevées :

- je veux savoir sur combien d'années je doit prendre mon crédit si mes mensualités seront de 740€/mois

Étape 3

Comme ça, la durée du crédit est trop longue :

- je veux savoir combien je peux emprunter si je définis la durée du crédit de 20 ans



Étude de cas

2 – Refonte d'un produit existant

Souvent une refonte est un processus beaucoup plus lourd qu'un conception *from scratch* car il y a plus de contraintes (techniques, vis-à-vis des anciens utilisateurs, etc)



Avant/après : logiciel métier (avant)

TOPAZE [Kinésithérapeute] Cabinet: CABINET ANTIBES

Dernière sauvegarde 01/10/2002 nouvelle maj disponible

Quitter

ASCENSION : Dossier en cours

Date	Praticien	Lieu	Poste de travail	Exécutant	Nom du patient	Cotation	Der. Bilan	D/C	Prev.	Eff.	A.F.	Der. RDV	Ex.	Fa.
20/03/08	TOUS	Tous	Tous		ABRICOT Pierre	AMS 9	14/03/08	Cab	10	3+4	1+4	14/03/08	CAR	0671
					ADAMO JEAN	AMK 7		Cab	10	8	2	25/04/02	CAR	0671
					ALLAS Francine	AMS 7	14/03/08	Cab	20	1+1	1+1	14/03/08	LUM	LUM
					ANTOMARCHEI PAUL	AMS 7		Cab	10	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					ARROYOU MARC	AMK 7	07/03/08	Cab	5	2+1	2+1	11/03/08	LUM	LUM
					AUDACE BENOIT	AMK 4		Cab	10	8	4	30/07/02	LUM	LUM
					AZERTY Pierre	AMS 7		Cab	15	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					BACH Jean Sébastien	AMK 5 + 3 /2		Cab	30	13	13	10/09/02	LUM	LUM
					BALDINO Anne	AMK 5 + 3 /2		Dom	10	9	9	31/07/02	LUM	LUM
					CHATAIGNE FERNANDE	AMS 7		Dom	15	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					DONDON ANGELE	AMK 5 + 4 /2 + 1		Cab	10	8	7	01/07/02	LUM	LUM
					DURAND DENIS	AMK 7		Dom	30	0	0			
					EXEMPLE DE CARTE OLIVIER	AMK 7		Cab	10	5	5	10/09/02	LUM	LUM
					EXEMPLE DE CARTE OLIVIER	AMS 7		Cab	10	3	3	01/10/02	CAR	0671
					EXEMPLE DE CARTE OSCAR	AMS 7		Dom	15	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					FRICOTTE CHRISTELLE	AMK 6		Cab	10	9	5	25/07/02	LUM	LUM
					ISSNER NATACHA	AMS 7		Cab	12	0	0			
					LUPIN Arsène	AMK 5		Cab	10	8	8	22/05/02	LUM	LUM
					MAUNIE MARCELLE	AMK 8		Cab	20	15	15	14/03/08	LUM	LUM
					MENESSIERE MADELEINE	AMS 7		Cab	15	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					MIRETE Myriam	AMS 9		Cab	25	22	14	10/09/02	CAR	XCB
					MOZART Wolfgang	AMK 9		Cab	10	13	5	30/07/02	CAR	0671
					PICORT ALBERTINE	AMS 7		Dom	12	1	1	01/10/02	LUM	LUM
					REGOLAT JEAN LOUIS	AMK 4.25 + 2 /2 +		Cab	30	28	18	22/05/02	LUM	LUM
					SALA ANDRE	AMK 6		Cab	40	8	4	10/09/02	LUM	LUM
					SANCHIS frederic	AMS 7 + 2 P		Cab	15	15	15	07/10/02	CAR	0671
					THERESA Maryse	AMK 8	01/06/01	Dom	30	12+1	8+1	01/10/02	LUM	LUM
					VATOUT Christèle	AMK 4		Cab	10	8	8	14/05/02	LUM	LUM
					VERGNAUDOT Julien	AMK 12		Cab	20	8	8	04/09/02	LUM	LUM
					VIEILLARD Nelly	AMK 4		Dom	10	8	4	05/08/02	LUM	LUM
					VOLCK Florence	AMK 9		Cab	10	6	6	01/10/02	CAR	0671
					VOLCK Florence	AMK 9		Cab	10	4	4	01/10/02	CAR	0671

Mémo ordonnance

Dont 1 AMK 8.10 le 14/03/2008

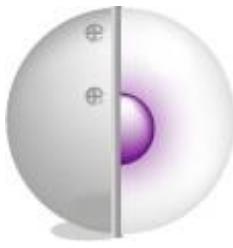
Dont 1 AMK 8.10 le 14/03/2008

Notes du jour

Durée totale: 0

Imprimer

Fermer



Avant/après : logiciel métier (maquette Axure)

Cinématique

Spécifications



Avant/après : logiciel métier (après)



Balsamiq

The screenshot shows a wireframe application window titled "myTunez". The interface includes a top bar with navigation icons and a search field. On the left is a sidebar with categories: Music (selected), Movies, TV Shows, Podcasts, Books, Apps, and Ringtones. Below the sidebar is a "STORE" section with links to DEVICES, SHARED, and GENIUS. The main content area displays a table of songs from the album "Is This It?". The table has columns for Name, Artist, and Album. The song "Last Night" is selected, highlighted with a blue background and a checked checkbox in the first column.

	Name	Artist	Album
<input type="checkbox"/>	Is This It?	The Strokes	Is This It?
<input type="checkbox"/>	The Modern Age	The Strokes	Is This It?
<input checked="" type="checkbox"/>	Last Night	The Strokes	Is This It?
<input type="checkbox"/>	Some	The Strokes	Is This It?
<input type="checkbox"/>	Barely Legal	The Strokes	Is This It?
<input type="checkbox"/>	Someday	The Strokes	Is This It?
<input type="checkbox"/>	Alone Together	The Strokes	Is This It?

<http://balsamiq.com>



Microsoft Visio

A screenshot of the Microsoft Visio application interface. A context menu is open at the top right, with the 'Pointeur avec info-bulle' (Pointer with info-bubble) option highlighted. In the center, a 'Confirmation de suppression' (Delete Confirmation) dialog box is displayed, asking if the user is sure they want to delete selected data. At the bottom left, a 'Exemple d'Assistant' (Example Wizard) dialog box is visible, showing a list of options and a preview area. On the right, a 'Modifier' (Modify) ribbon tab is selected, displaying keyboard shortcuts for various actions like Cut, Copy, Paste, Undo, and Redo.

Texte
Pointeur avec info-bulle

Exemple Arborescence

- Exemple Arborescence
- + Sous-menu1
- + Sous-menu1
- + Sous-menu1
- Doc1
- Doc2

Exemple d'Assistant

Exemple de texte à compléter...

Option 1

Option 1

Confirmation de suppression

Etes-vous sûrs de vouloir effacer les données sélectionnées ?

Annuler Confirmer

Fichier Modifier Données Aide >

Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl +V
Annuler	Ctrl +Z
Répéter	Ctrl + Alt +Z

Précédent Suivant > Annuler

?



Existant

Estimation RETRAITE

Quelle sera ma retraite annuelle ?

1- Vous

2- Votre carrière

- Profession actuelle **Salarié non cadre**
- Année de début de carrière
- Votre salaire annuel brut
 - De début de carrière **0** €
 - En 2010 **0** €

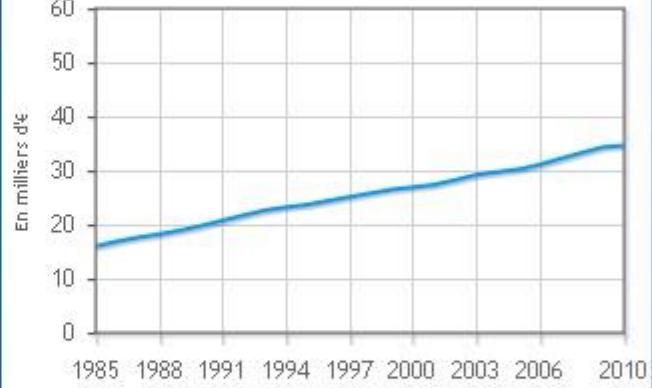
3- Evolution de vos revenus

4- Vos autres ressources à la retraite

5- Votre niveau de vie à la retraite

Reconstitution de carrière

Un « cliquer-déplacer » pour modifier les revenus d'une année



Année	Évolution du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale (en milliers d'€)	Évolution de vos revenus (en milliers d'€)
1985	~16	~16
1988	~18	~18
1991	~20	~20
1994	~22	~22
1997	~24	~24
2000	~26	~26
2003	~28	~28
2006	~30	~30
2010	~33	~33

En milliers d'€

Évolution du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale
Évolution de vos revenus



Maquette

Estimation RETRAITE

Quelle sera ma retraite annuelle ?

1- Vous

2- Votre carrière

- Votre statut : Salarié non Cadre

- Année de début de carrière : 1964

- Votre salaire

en début de carrière : 2 400 €/mois

actuel : 4 000 €/mois

Nombre de mois/an : 13

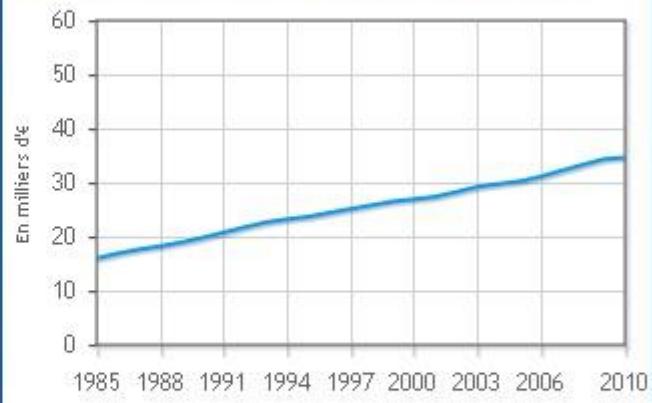
3- Evolution de vos revenus

4- Vos autres ressources à la retraite

5- Votre niveau de vie à la retraite

Reconstitution de carrière

Un « cliquer-déplacer » pour modifier les revenus d'une année



En milliers d'€

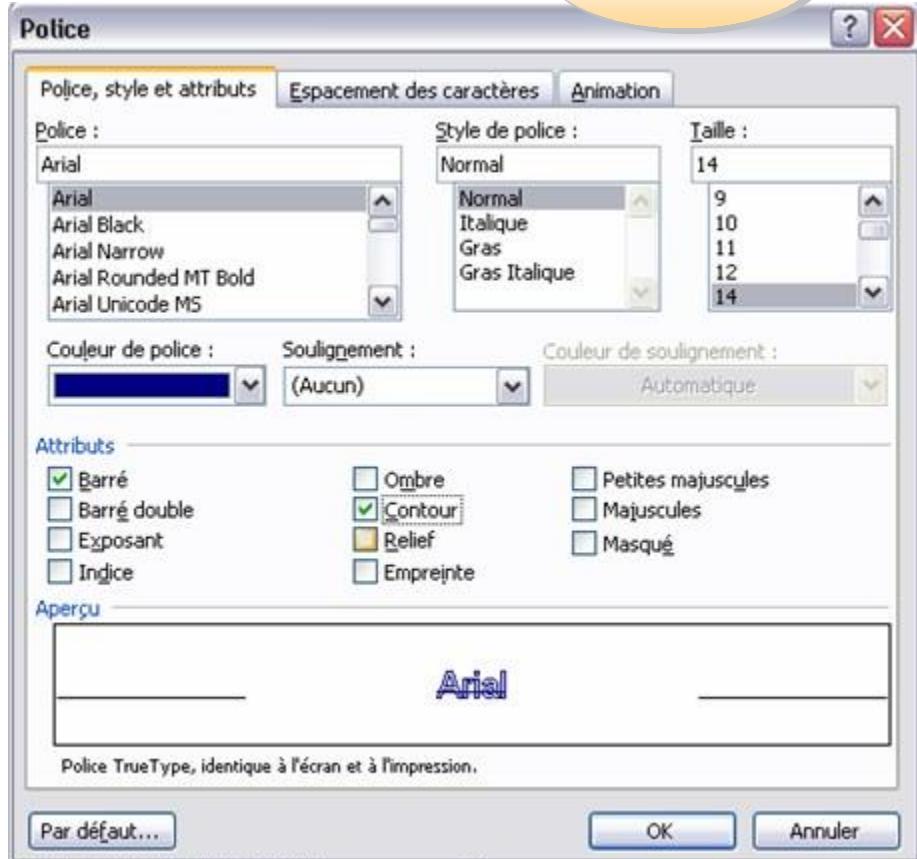
1985 1988 1991 1994 1997 2000 2003 2006 2010

Évolution du Plafond Annuel de la Sécurité Sociale
Évolution de vos revenus

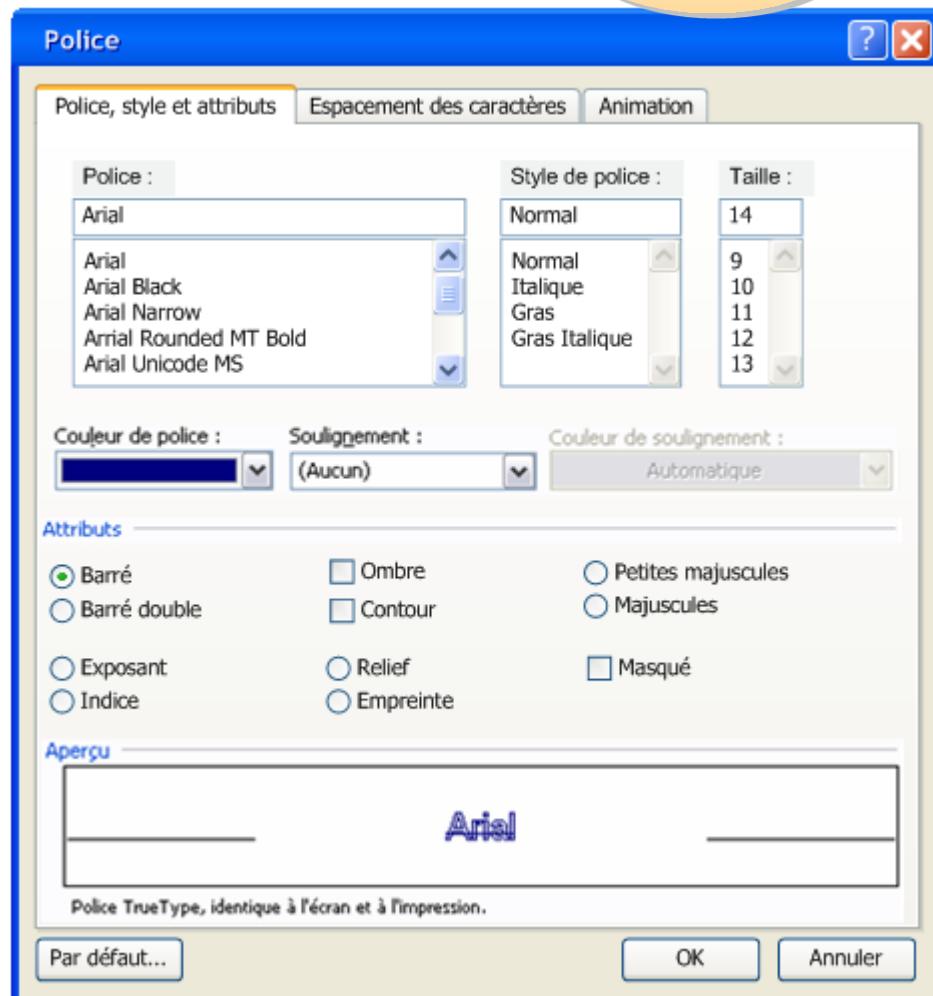


Microsoft Visio

Existant



Maquette





e-novline

un nouveau regard sur l'assurance vie avec le groupe Generali

Maquette

4.45%* NET GARANTIS
EN 2008
SUR LE FONDS EUROS

LA PERFORMANCE EN LIGNE DE MIRE

*hors CSG, CRDS et prélèvements sociaux

Assurance vie

e-novline

L'offre financière

Votre projet

Pré souscription

- Choix du courtier
- Conditions générales

Votre profil

- Questionnaire
- Coordonnées

Vos versements

- Versements initial
- Versements programmés
- Bénéficiaires

Validation

- Récapitulatif
- Impression documents

Les plus d'e-novline

- e-novline est un contrat qui vous ressemble et qui vous aide à réaliser des projets que vous aviez en tête depuis longtemps. C'est un contrat individuel qui vous garantit 0% de frais d'entrée, 0% sur tous vos versements et une gestion de vos **actes en ligne**.

Choix du courtier

Votre recherche : 06000

➤ [NOUVELLE RECHERCHE](#)



**"OSCAR DE
L'INNOVATION 2008"**
Gestion de Fortune

3 résultat(s) exacte(s)

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la **Fiche de présentation du Courtier**.

Le téléchargement des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#)

➤ Audit Conseil Gestion

35 rue Pastorelli
06000 Nice

Consultez la [Fiche de présentation de ce Courtier](#) (PDF, 108 Ko)



➤ Assurance vie en ligne

BUREAUX DU RHUL
5 rue Gabriel Fauré
06000 Nice

Consultez la [Fiche de présentation de ce Courtier](#) (PDF, 210 Ko)



➤ Cabinet CERE

8 avenue Gustave Nadaud
06000 Nice

Consultez la [Fiche de présentation de ce Courtier](#) (PDF, 167 Ko)



Nous contacter

- **Par email**
- enovline@fede.generalife.fr

Actualité

- [Information sur la solidité financière de Generali France](#)
- [Les fonds en euros expliqués par P. Setbon, Generali Investments France](#)



e-novline

un nouveau regard sur l'assurance vie avec le groupe Generali

Existant

4,45%* NET GARANTIS
EN 2008
SUR LE FONDS EUROS

LA PERFORMANCE EN LIGNE DE MIRE

*hors CSG, CRDS et prélèvements sociaux

Assurance vie

e-novline

L'offre financière

Votre projet

Simuler en ligne

Souscrire en ligne

Demande de documentation



**"OSCAR DE
L'INNOVATION 2008"**
Gestion de Fortune

Vous êtes ici : [Accueil](#) >> Souscrire en ligne

Souscrire en ligne

✉ Contacter un Courtier d'assurance

Votre recherche : 69001

➡ [NOUVELLE RECHERCHE](#)

1 résultat(s) exact(s)

▶ Mesnil Finances

26 rue du parc
69001 LYON

- [Souscrire un contrat](#)

Nous avons trouvé 5 autre(s) courtier(s) d'assurance dans votre région :

✓ Rhône

Les plus d'e-novline

- e-novline est un contrat qui vous ressemble et qui vous aide à réaliser des projets que vous aviez en tête depuis longtemps. C'est un contrat individuel qui vous garantit 0% de frais d'entrée, 0% sur tous vos versements et une gestion de vos **actes en ligne**.

Nous contacter

- ➡ [Par email](#)
enovline@fede.generalife.fr

Actualité

- [Information sur la solidité financière de Generali France](#)
- [Les fonds en euros expliqués par P. Setbon, Generali Investments France](#)

[Accueil](#)[Espace client](#)[Souscription e-novline](#)[e-novline financier](#)[▪ Simulez votre épargne](#)[▪ Profil de risque](#)[▪ Portefeuille modèle](#)[▪ Recherche de fonds](#)[Guides pratiques](#)[▪ Intérêt de l'assurance](#)[▪ Lexique](#)[▪ Comprendre la finance](#)[Questions juridiques](#)[▪ Epargne](#)[Actualité](#)[▪ Information sur la solidité financière de Generali France](#)

④ Souscription en ligne du contrat e-novline

1 Vos coordonnées

2 Votre/vos versement(s)

3 Bénéficiaire(s)/Garantie Prévoyance

4 Validation et impression

④ Etape N°2 : Saisissez votre/vos versement(s)

(Les * indiquent les champs obligatoires)

▶ Versement initial

Vous allez effectuer un versement initial d'un montant minimum de 1 500,00 euros (Minimum 150,00 euros si mise en place de versements libres programmés).

Montant de votre versement initial : euros.

▶ Versements libres programmés

Vous pouvez aussi mettre en place des versements libres programmés d'un montant pré-déterminé et selon la périodicité que vous souhaitez.

Cochez cette case si vous souhaitez mettre en place des versements libres programmés

▶ Répartition de votre/vos versement(s)

Votre profil de risque est : Indéterminé

Vous avez la possibilité de répartir votre/vos versement(s) à l'aide de deux outils de sélection.

▶ Vous souhaitez sélectionner vos supports d'investissement sans suivre de profil

Sélection sans profil

▶ Vous souhaitez répartir votre/vos versement(s) en fonction de l'un des profils suivants

**Profil
Défensif**

**Profil
Équilibré**

**Profil
Audacieux**

**Profil
Dynamique**

Retour

Valider

Accueil

Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez prendre connaissance de la Fiche de présentation du Courtier.
 Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez déterminer votre besoin via le formulaire Recueil de votre besoin.
 Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez prendre connaissance et imprimer la Note d'information valant Conditions Générales et Annexe Financière complémentaire.

Souscription e-novline

e-novline financier

• Simulez votre épargne

• Profitez de l'assurance

• Portez votre modèle

• Recherche de fonds

• 126 les pratiques

• Initiez-vous à l'assurance vie

• Les fonds en place

• Les fonds en place

• Comment investir dans la finance

• Où trouver des bons juridiques

• Etc... etc... etc...



Actualité & actualité

• Information sur la solidité & actualité financière & gravavre de Générali France

Comment souscrire un contrat e-novline ?

Nous vous présentons le contrat d'assurance vie "e-novline" et le contrat de capitalisation "e-novline Capitalisation". Afin de faire votre choix dans les meilleures conditions, nous vous invitons à consulter notre rubrique [Notre Offre](#).

Comment souscrire au contrat d'assurance vie e-novline ?

Etapes préalables à la souscription

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la Fiche de présentation du Courtier et exprimer vos besoins et exigences à votre courtier (en cliquant sur les liens correspondants ci-dessous), ainsi que de la Note d'information valant Conditions Générales du contrat et de son Annexe Financière Complémentaire. Les téléchargements des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#).

- ▶ Consultez la Fiche de présentation du Courtier.
- ▶ Déterminez votre besoin via le formulaire Recueil de votre besoin.

Comment souscrire au contrat e-novline Capitalisation ?

Etapes préalables à la souscription

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la Fiche de présentation du Courtier et exprimer vos besoins et exigences à votre courtier (en cliquant sur les liens correspondants ci-dessous), ainsi que de la Note d'information valant Conditions Générales du contrat et de son Annexe Financière Complémentaire. Les téléchargements des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#).

- ▶ Consultez la Fiche de présentation du Courtier.
- ▶ Déterminez votre besoin via le formulaire Recueil de votre besoin.

Etapes de la souscription en ligne

- ▶ 61 données
- ▶ 62 émetteurs (s)
- ▶ 62 52 12 Assurance Préservation
- ▶ Validation et impress 32



Etapes de la souscription en ligne

- ▶ Vos coordonnées 68
- ▶ Votre contrat 2 3
- ▶ Validation et impress 3



Aucune fixation sur les messages d'erreur



e-novline

un nouveau regard sur l'assurance vie avec le groupe Generali

1

Maquette

4.45%* NET GARANTIS
EN 2008
SUR LE FONDS EUROS

LA PERFORMANCE EN LIGNE DE MIRE

*hors CSG, CRDS et prélèvements sociaux

Assurance vie

e-novline

L'offre financière

Votre projet

Pré souscription

- Choix du courtier
- Conditions générales

Votre profil

- Questionnaire
- Coordonnées

Vos versements

- Versements initial
- Versements programmés
- Bénéficiaires

Validation

- Récapitulatif
- Impression documents

Les plus d'e-novline

- e-novline est un contrat qui vous ressemble et qui vous aide à réaliser des projets que vous aviez en tête depuis longtemps. C'est un contrat individuel qui vous garantit 0% de frais d'entrée, 0% sur tous vos versements et une gestion de vos actes en ligne.

Simuler en ligne

Souscrire en ligne

Demande de documentation



**"OSCAR DE
L'INNOVATION 2008"**
Gestion de Fortune

Choix du courtier

Votre recherche : 06000

2

➤ NOUVELLE RECHERCHE

3 résultat(s) exacte(s)

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la Fiche de présentation du Courtier.

Le téléchargement des documents ci-dessous nécessite le logiciel Acrobat Reader

➤ Audit Conseil Gestion

35 rue Pastorelli
06000 Nice

Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 108 Ko)

➤ Souscrire

➤ Assurance vie en ligne

BUREAUX DU RHUL
5 rue Gabriel Fauré
06000 Nice

Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 210 Ko)

➤ Souscrire

➤ Cabinet CERE

8 avenue Gustave Nadaud
06000 Nice

Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 167 Ko)

➤ Souscrire

Nous contacter

➤ Par email
▪ enovline@fede.generalife.fr

Actualité

- Information sur la solidité financière de Generali France
- Les fonds en euros expliqués par P. Setbon, Generali Investments France



e-novline

un nouveau regard sur l'assurance vie avec le groupe Generali

4.45%* NET GARANTIS
EN 2008
SUR LE FONDS EUROS

LA PERFORMANCE EN LIGNE DE MIRE

*hors CSG, CRDS et prélèvements sociaux



Choix du courtier

Votre recherche : 06000



**"OSCAR DE
L'INNOVATION 2008"**
Gestion de Fortune

3 résultat(s) exacte(s)	Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la Fiche de présentation du Courtier . Le téléchargement des documents ci-dessous nécessitent le logiciel Acrobat Reader	
Audit Conseil Gestion 35 rue Pastorelli 06000 Nice	Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 108 Ko) <input checked="" type="checkbox"/> J'ai pris connaissance du document	▶ Souscrire
Assurance vie en ligne BUREAUX DU RHUL 5 rue Gabriel Fauré 06000 Nice	Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 210 Ko)	▶ Souscrire
Cabinet CERE 8 avenue Gustave Nadaud 06000 Nice	Consultez la Fiche de présentation de ce Courtier (PDF, 167 Ko)	▶ Souscrire

Les plus d'e-novline

- e-novline est un contrat qui vous ressemble et qui vous aide à réaliser des projets que vous aviez en tête depuis longtemps. C'est un contrat individuel qui vous garantit 0% de frais d'entrée, 0% sur tous vos versements et une gestion de vos **actes en ligne**.

Nous contacter

- Par email
enovline@fede.generalife.fr

Actualité

- [Information sur la solidité financière de Generali France](#)
- [Les fonds en euros expliqués par P. Setbon, Generali Investments France](#)

4



5

Notre cabinet

Notre offre

Contact

Mentions légales

Accueil

Espace client

Souscription e-novline

e-novline financier

▪ [Simulez votre épargne](#)

▪ [Profil de risque](#)

▪ [Portefeuille modèle](#)

▪ [Recherche de fonds](#)

Guides pratiques

▪ [Intérêt de l'assurance](#)

▪ [Lexique](#)

▪ [Comprendre la finance](#)

Questions juridiques

▪ [Epargne](#)

Actualité

▪ [Information sur la solidité financière de Generali France](#)

Pré souscription

- Choix du courtier

➤ **Conditions générales**

Votre profil

- Questionnaire
- Coordonnées

Vos versements

- Versements initial
- Versements programmés
- Bénéficiaires

Validation

- Récapitulatif
- Impression documents

❶ Conditions générales

▶ Audit Conseil Gestion

Avant de continuer, prenez connaissance, imprimez, et enregistrez sur votre disque dur la [Note d'information valant Conditions Générales du contrat et de son Annexe Financière Complémentaire](#). (PDF, 120 Ko)

Vous disposerez ainsi de toutes les règles de fonctionnement de votre contrat.
Le téléchargement de ce document nécessite le logiciel [Acrobat Reader](#)

▶ Continuer

6



Notre cabinet

Accueil

Espace client

Souscription e-novline

e-novline financier

▪ [Simulez votre épargne](#)

▪ [Profil de risque](#)

▪ [Portefeuille modèle](#)

▪ [Recherche de fonds](#)

Guides pratiques

▪ [Intérêt de l'assurance](#)

▪ [Lexique](#)

▪ [Comprendre la finance](#)

Questions juridiques

▪ [Epargne](#)

Actualité

▪ [Information sur la solidité financière de Generali France](#)

Notre offre

Pré souscription

- Choix du courtier

➤ **Conditions générales**

Votre profil

- Questionnaire
- Coordonnées

Vos versements

- Versements initial
- Versements programmés
- Bénéficiaires

Mentions légales

Validation

- Récapitulatif
- Impression documents

② Conditions générales

► Audit Conseil Gestion

Avant de continuer, prenez connaissance, imprimez, et enregistrez sur votre disque dur la [Note d'information valant Conditions Générales du contrat et de son Annexe Financière Complémentaire](#). (PDF, 120 Ko)

Vous disposerez ainsi de toutes les règles de fonctionnement de votre contrat.
Le téléchargement de ce document nécessite le logiciel [Acrobat Reader](#)

J'ai pris connaissance des Conditions Générales

► Continuer

7



Notre cabinet

[Accueil](#)

[Espace client](#)

[Souscription e-novline](#)

[e-novline financier](#)

[▪ Simulez votre épargne](#)

[▪ Profil de risque](#)

[▪ Portefeuille modèle](#)

[▪ Recherche de fonds](#)

Guides pratiques

[▪ Intérêt de l'assurance](#)

[▪ Lexique](#)

[▪ Comprendre la finance](#)

Questions juridiques

[▪ Epargne](#)

Actualité

[▪ Information sur la solidité
financière de Generali
France](#)

Notre offre

Pré souscription

- Choix du courtier
- Conditions générales

Votre profil

- **Questionnaire**
- Coordonnées

Contact

Vos versements

- Versements initial
- Versements programmés
- Bénéficiaires

Mentions légales

Validation

- Récapitulatif
- Impression documents

© Questionnaire

► **Votre profil de risque**

Audit Conseil Gestion met à votre disposition un outil de mesure de votre goût pour le risque ou aversion du risque appelé « Questionnaire d'aversion au risque» vous permettant de déterminer votre Profil de risque et de vous recommander une répartition de votre versement en fonction de ce profil.

Toutefois, vous pouvez continuer la souscription sans faire appel au questionnaire d'aversion. Vous serez ainsi libre de répartir vos versements.

► **Questionnaire d'aversion**

► **Continuer sans questionnaire**

8

9

10

Consultez les descriptions des différents profils que Audit Conseil Gestion vous présente, afin de vous permettre d'effectuer la répartition de votre versements entre les différents supports.

Le téléchargement des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#)

[Profil Défensif](#) (PDF, 67 Ko)

[Profil Équilibré](#) (PDF, 89 Ko)

[Profil Audacieux](#) (PDF, 54 Ko)

[Profil Dynamique](#) (PDF, 123 Ko)



Cinquième Partie: Figma

Introduction



1. Comprendre l'enjeu de l'UX design
2. Comprendre le fonctionnement de Figma
3. Apprendre à prototyper



La différence entre l'UX et l'UI design

- Lorsqu'on n'y a jamais mis les mains dedans, il est souvent compliqué de faire la différence entre l'UX et l'UI. Ils sont très souvent confondus, et pour cause, ils sont complémentaires.
- Là où l'UX s'occupera de l'expérience utilisateur, l'UI, quant à lui, s'occupera de l'interface utilisateur. À savoir qu'il faut des deux obligatoirement pour créer un bon site à la fois ergonomique et simple à utiliser. Les deux équipes, d'UX et d'UI sont souvent amenées à travailler ensemble pour réaliser un bon site.

RQ: De manière assez générale on dira plutôt que l'UI est la forme et l'UX le fond d'un site internet.



Qu'est-ce que l'UX design d'un site web ?

- Voici la présentation de ce qu'est l'UX de manière plus précise on dira qu'il s'agit d'un terme pour désigner tout ce qui touche à l'amélioration de l'expérience utilisateur.
- Tout doit être pensé pour faciliter les déplacements des utilisateurs sur le site.
- L'UX ne s'intéresse pas à tout ce qui est d'ordre esthétique.
- Il met tout en œuvre pour que le site internet fonctionne et assure sa fonction principale. Le reste qui concerne plus les détails, concerne l'UI.

RQ: Un UX designer pensera à l'accessibilité des informations et au fonctionnement du site web, des pages.



Qu'est-ce que l'UI ?

- L'UI ce concentre sur 'les détails', néanmoins, sans eux, personne n'aurait envie de rester sur votre site internet et vos prospects feront vite marche arrière.
- Votre site web aura beau fonctionner, si celui de vos concurrents est plus agréable, plus ergonomique, vous pouvez être sûr que vous ne leur arriverez pas à la cheville.
- Vous l'aurez deviné, l'UI design va s'intéresser non pas au fonctionnement de votre site, mais son aspect visuel. Ici travail les couleurs, la police du texte, la forme des calls-to-actions, les animations, etc.



Figma, c'est quoi ?

- C'est un outil qui permet de créer des maquettes, des prototypes de votre site web avant de vous lancer directement sur votre CMS.
- Figma est un logiciel qui a pour avantage d'avoir une version gratuite et de proposer le travail en équipe. Ce qui est plutôt intéressant si vous souhaitez gagner du temps et travailler ensemble sur le même projet.



Figma, c'est quoi ?

- **Figma** est aujourd'hui le meilleur outil de design collaboratif. Pour commencer à utiliser Figma, aucun téléchargement n'est nécessaire : il s'agit d'un outil web, que vous utilisez directement dans votre navigateur.
- Il vous suffit donc de créer un compte. Et si vous voulez partager votre design, vous envoyez tout simplement le lien de votre projet à n'importe qui. Vous pouvez même accorder des autorisations de modification !



Figma c'est pour qui ?

- Figma c'est l'outil pour tout ceux qui ont envie de créer des maquettes de leur site web avant de foncer tête baissée sur leur logiciel de conception.
- C'est pour tous ceux qui apportent une grande importance à cette étape de prototypage dans l'intérêt d'en gagner par la suite.
- C'est aussi pour les personnes qui ont envie de travailler à plusieurs sur leur projet commun. Et pour tous ceux qui ont un petit budget à accorder à cette étape.



Les points forts de l'outil Figma

Figma a de nombreux avantages :

- Premièrement, ce qui fait de Figma un très bon outil c'est ses fonctionnalités disponibles qui permettent de créer des prototypes réalistes.
- Vous avez aussi accès à de nombreuses ressources pour vous aider lors de vos prototypages. Une version gratuite est disponible vous permettant d'apprendre à manipuler l'outil. Le logiciel est collaboratif ce qui est plutôt avantageux.



Les inconvénients de Figma

L'inconvénient principale de Figma :

- c'est qu'il faut obligatoirement avoir une connexion internet pour pouvoir l'utiliser. Comme il s'agit d'un outil en ligne, impossible de l'utiliser sans avoir accès à une connexion.



Apprendre à prototyper



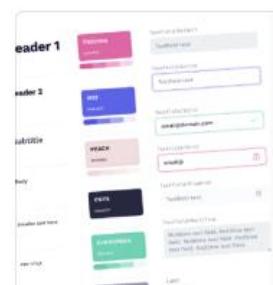
Créez la structure de votre fichier

- Avant toute chose, comme je vous le disais, vous allez avoir besoin de créer un compte avec "Sign up", que vous trouverez en haut à droite sur la page d'accueil.
- Une fois que vous avez suivi toutes les étapes de création de compte (avec validation de mail, etc.), vous arrivez sur la page qui regroupe vos documents récents.
- Vous y trouverez plusieurs fichiers de base, présentés par Figma pour vous aider à explorer des documents déjà créés.

- Recent
- Drafts
- Community Beta
- Upgrade plan for unlimited design files in teams
 - Upgrade
- AlexiaScPo's team
 - Team project
- + Create new team

Recently viewed

Last viewed ▾

**Build your own team library**

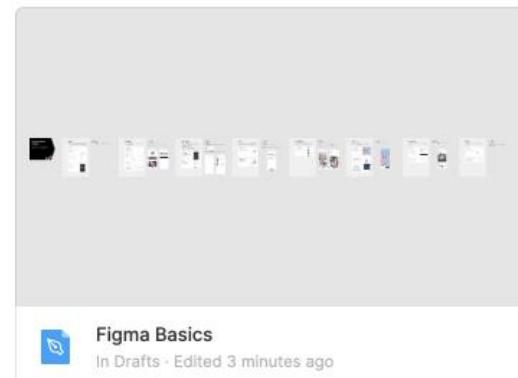
Don't reinvent the wheel with every design. Team libraries let you share styles and components across files, with everyone on your team.



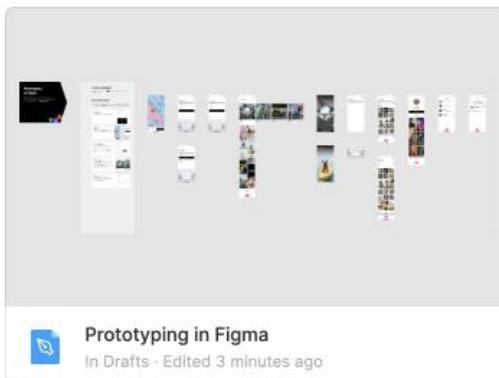
AlexiaScPo's team library
In Team project · Edited 3 minutes ago



FigJam Basics
In Drafts · Edited 3 minutes ago.



Figma Basics
In Drafts · Edited 3 minutes ago



Prototyping in Figma
In Drafts · Edited 3 minutes ago

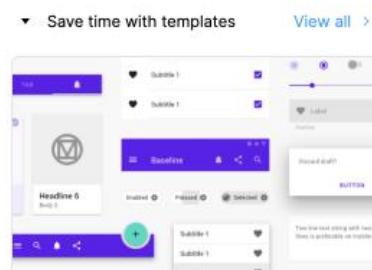
New file

**Design file**

Design, prototype, and developer handoff

**FigJam file** Beta

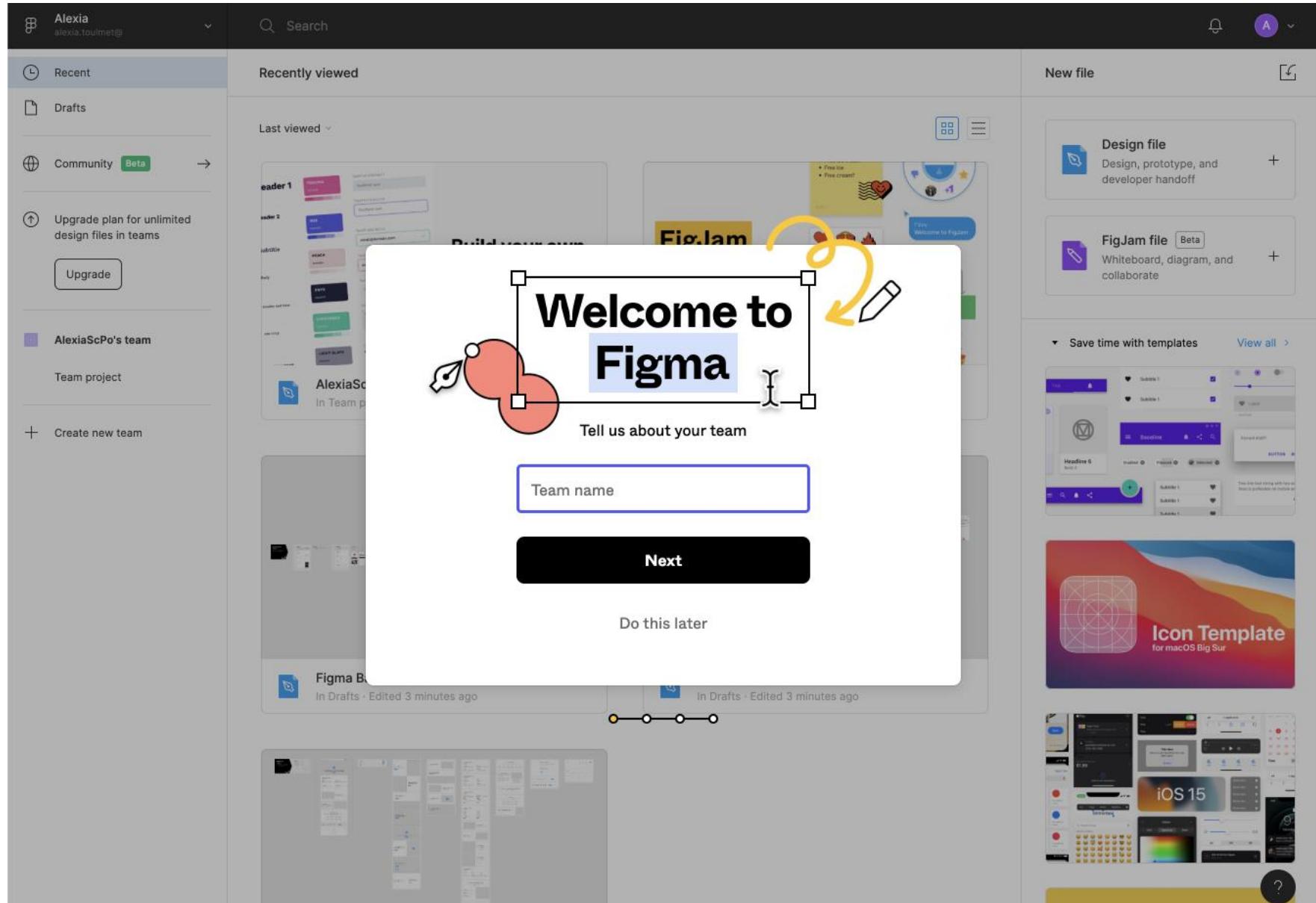
Whiteboard, diagram, and collaborate



Icon Template
for macOS Big Sur



La page d'accueil de Figma



Figma vous souhaite la bienvenue

The screenshot shows the Figma application interface. On the left, there's a sidebar with navigation links: Recent, Drafts, Community (Beta), Upgrade plan for unlimited design files in teams (with an Upgrade button), Alexia's team (Team project and Create new team), and a plus sign icon. The main area is titled "Recently viewed". It displays several cards for different files:

- Header 1**: A card showing a grid of UI components like buttons and inputs.
- Build your own team library**: A card with text about team libraries and a preview of a "AlexiaScPo's team library" in a "Team project" that was edited 3 minutes ago.
- Figma Basics**: A card showing a wireframe of a mobile app interface.
- Prototyping in Figma**: A card showing a grid of mobile device screens with prototypes.
- FigJam basics**: A card showing a whiteboard with various icons and text, with a preview of "FigJam Basics" in "Drafts" that was edited 3 minutes ago.

On the right, there's a "New file" section with a "Design file" card highlighted by a green arrow and rounded rectangle. The "Design file" card has a blue icon, the text "Design file Beta", and a description: "Design, prototype, and developer handoff". Below it is another card for a "FigJam file Beta" with the text "Whiteboard, diagram, and collaborate". Further down, there's a section titled "Save time with templates" featuring a card for an "Icon Template for macOS Big Sur" with a colorful grid icon.

En cliquant sur Design file, nous créons notre premier fichier



Layers

Assets

Page 1
▼

Design Prototype Inspect

Background



ESESES

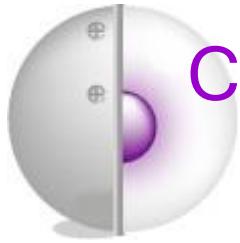
100%



Export



Modifions le nom du fichier



Créez vos wireframes et vos composants

- Une fois que vous avez crée votre compte, vous allez devoir commencer par vous créer vos wireframes ainsi que vos composants.
- Mais qu'est-ce que les wireframes et les composants ?



Qu'est-ce qu'un wireframe ?

- Un wireframe c'est la maquette de votre site web. En quelques mots, il représente votre site web avec le positionnement des différents éléments qu'il y aura.
- A cette étape, vous ne désignez pas encore vos boutons, vous n'intégrez pas non plus vos images, ni vos textes.
- Vous choisissez uniquement leur emplacement en les représentant par des carrés colorés pour vos images, et par des zones de texte pour les mots que vous emploierez.
- Vous choisirez aussi la police de votre texte et le style. Vous vous intéressez ici à la forme, schématissez votre futur site web sans réfléchir encore à ce que vous allez dire.



Qu'est-ce qu'un composant ?

- Les composants sont des groupes qui vous permettront de créer une seule fois un élément de votre page pour le réutiliser par la suite. Par exemple, votre menu devra être un composant, votre footer aussi, ainsi que vos calls-to-action.
- Il s'agit de vous éviter de refaire ces éléments à l'infini. Vous le ferez une seule fois, et vous n'aurez qu'à modifier le texte à l'intérieur.
- En plus, l'intérêt de faire des composants, c'est que si vous en changez le composant "parent" (celui que vous avez créé en tout premier), tous les composants "enfants" (les duplications) changeront. Vous n'aurez pas besoin de repasser sur chacun d'entre eux si vous souhaitez en modifier leur couleur par exemple.

Comment créer un wireframe rapidement ?

The screenshot shows a wireframing application interface. At the top, there's a toolbar with icons for selection, zoom, and other tools. The title bar reads "Dr... / Maquette Yummy No...". On the left, there are "Layers" and "Assets" panels. The main canvas is a large gray area with a cursor icon. On the right, there are several panels: "Design", "Prototype", and "Inspect" (which is currently selected); a "Background" panel with a color swatch "#ESESES" and a 100% scale; and an "Export" panel with a plus sign. A horizontal line with text is overlaid on the bottom right of the canvas.

Créons une page pour notre wireframe et une page pour notre maquette



Layers

Assets

Wireframes ^

Pages

+

✓ Wireframes

Maquette

Design

Prototype

Inspect

Frame

▼ Phone

iPhone 11 Pro Max	414×896
iPhone 11 Pro / X	375×812
iPhone 8 Plus	414×736
iPhone 8	375×667
iPhone SE	320×568
Google Pixel 2	411×731
Google Pixel 2 XL	411×823
Android	360×640

L'icône Frame



The screenshot shows the Figma application interface. At the top, there are various icons for file operations like Open, Save, and Print. The title bar reads "Drafts / Maquette Yummy Nouilles". On the right side, there are buttons for "Design", "Prototype", and "Inspect", along with a "Share" button and a "28%" zoom level. The left sidebar has tabs for "Layers", "Assets", and "Wireframes". Under "Wireframes", there's a section for "Pages" with a plus sign to add more. A "Wireframes" section is expanded, showing a single item named "Maquette". The main workspace is currently empty, showing a light gray background. The right panel lists various device frames and their resolutions:

Frame	Resolution
Phone	
Tablet	
Desktop	1440×1024
MacBook	1152×700
MacBook Pro	1440×900
Surface Book	1500×1000
iMac	1280×720
Presentation	
Watch	
Paper	
Social media	
Figma Community	

Créons un écran pour le Desktop

The screenshot shows a wireframing application interface. At the top, there's a toolbar with various icons: a magnifying glass, a play button, a square, a refresh, a text icon, a selection tool, and a link icon. To the right of the toolbar, the title bar reads "Dr... / Maquette Yummy N...". On the far right of the title bar are three buttons: a yellow circle with a person icon, a blue "Share" button, a white "Next" button, and a "28%" dropdown. Below the toolbar is a navigation menu with tabs: "Layers", "Assets", and "Wireframes". The "Wireframes" tab is currently selected and has a dropdown arrow. Underneath this menu is a sidebar with sections: "Pages" (with a plus sign), "Wireframes" (with a checkmark), and "Maquette". At the bottom of the sidebar is a section for "Desktop - 1" with a plus sign. The main workspace shows a single rectangular frame labeled "Desktop - 1" centered on a light gray background. The right side of the interface features a vertical panel with tabs: "Design", "Prototype", and "Inspect". Under "Design", there are sections for "Background" (color hex code E5E5E5, 100% opacity) and "Export" (with a plus sign). The overall interface is clean and modern, typical of design and prototyping software.

Notre premier écran

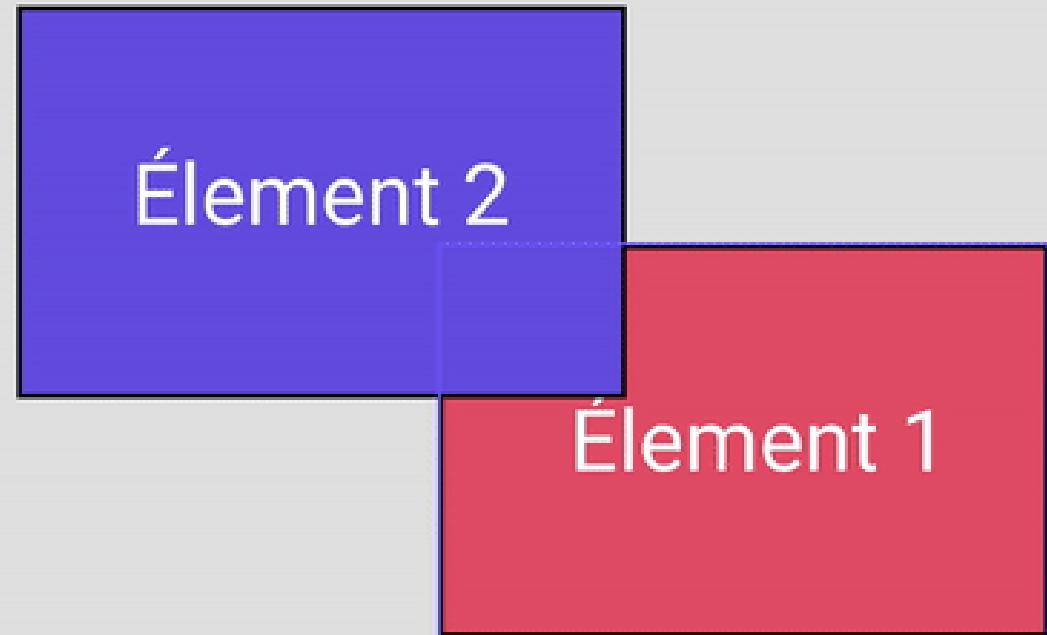


Layers Assets Wireframes

Accueil

Élément 2

Élément 1



La hiérarchie en action



Positionnez vos éléments

A screenshot of the Figma application interface. At the top, there's a dark header bar with various icons and a dropdown menu. Below it is a navigation bar with tabs for 'Layers', 'Assets', and 'Wireframes'. On the left side, there's a sidebar titled 'Pages' with a 'Wireframes' section expanded, showing items like 'Maquette', 'Desktop - 1', 'CTA', 'Promesse', 'Titre', 'Lien 3', 'Lien 2', 'Lien 1', 'Logo XL', and 'Logo XS'. The main workspace shows a wireframe for 'Desktop - 1'. It features a header with 'ACCUEIL', 'MENU', and 'CONTACT' buttons, a title 'YUMMY NOUILLES', a text element 'Promesse', and a large button labeled 'CTA'. There's also a large gray circle placeholder on the right side of the page.

C'est parti pour notre premier écran sur
Figma



En résumé

- Figma est un logiciel gratuit en ligne permettant de créer des maquettes et de collaborer efficacement dessus.
- Dans vos wireframes, chaque "frame" regroupe les éléments (formes, zones de texte, etc.), et correspond à une page de votre site.
- Il existe une hiérarchie de positionnement entre les éléments, ce qui permet de les faire passer par-dessus ou en dessous d'un autre élément.
- Figma met à votre disposition des outils pour positionner et aligner vos éléments.



En résumé

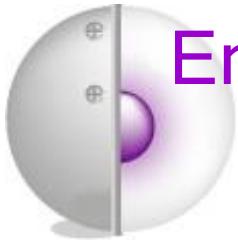
- Le **wireframe** est une représentation statique de basse fidélité du concept graphique d'un site web en création ou en refonte.
- Il englobe les bases du site, à savoir le contenu, l'architecture de l'information et une description simple de l'interaction prévue entre l'utilisateur et le site web. On peut le comparer au plan d'un architecte.
- En effet, le wireframe une première étape qui ne donne pas un rendu visuel marqué, mais il est crucial pour partir sur de bonnes bases (c'est un bon "squelette" pour le design du site web).
- Le maître-mot à retenir dans cette étape du maquettage, c'est la représentation.
- Le wireframe est donc une représentation de base qui servira dans la progression du projet.



En résumé

Prototypage

- Parce que chaque projet est unique et possède ses propres spécificités et contraintes, il est parfois difficile d'y apporter une réponse avec les matériels et technologies proposés sur le marché.
- on vous propose donc une solution personnalisée dans l'intégration de systèmes. Grâce à notre savoir-faire et nos compétences, nous adaptons les matériels électroniques et/ou informatiques existants, afin de les compléter avec les éléments nécessaires à la concrétisation de votre projet.
- Dans cette optique, nos techniciens et ingénieurs conçoivent et mettent en place, au sein de nos laboratoires et ateliers équipés des dernières innovations techniques, les solutions prototypes spécifiques à vos attentes.



En résumé

Maquettage, pilote

- Le maquettage est la dernière grande phase de test avant l'installation finale. Son but, l'implantation sur site avec une mise en place de simulations via une partie ou la totalité de la solution traçabilité choisie.
- Nous réalisons des maquettages, simulation en temps et conditions réelles « *in situ* » de solutions intégrées en traçabilité, identification automatique et mobilité.
- Le maquettage est la phase cruciale entre une idée de logiciel, de site web ou d'un produit digital et sa concrétisation technique. Suivez rigoureusement les étapes du maquettage et demandez de l'aide à des experts.