

Premier Brief

Premier livrable

29 Septembre 2022

Équipe de travail

Hassan NOUHI	Ikram MAHFOUD	Sidati NOUHI
--------------	---------------	--------------

A. Le benchmark des outils de maquettage

Outils	Les avantages	Points faibles
Figma	<ul style="list-style-type: none">• L'une des principales caractéristiques de cet outil est sa grande disponibilité. Il existe en version web accessible via un navigateur, mais également en version desktop pour Windows et MacOS.• Puissance des librairies partagées (Team Libraries)	<ul style="list-style-type: none">• Ne peut pas être utilisé sans une connexion Internet active• Options de recherche non disponibles avec les composants locaux
adobe XD	<ul style="list-style-type: none">• Accès à tout outillage adobe (PS, AI...)• Des nouvelles fonctionnalités s'ajoutent presque mensuellement.• Fonctionnalité grid repeat• Démarrer les prototypes sur des tailles différentes d'affichage (Phone: ios and android, web...)• Facile à apprendre et utiliser	<ul style="list-style-type: none">• Option d'exportation limités• L'indisponibilité des formes personnalisés• Les mise à jour sont consistantes et énervantes• smartphone prototype live fonctionne seulement avec des périphériques IOS.
sketchUP	<ul style="list-style-type: none">• Facile à dessiner avec car il est développé à se comporter comme une extension de main.• Facile à apprendre et utiliser• Rapide• peinture 3D	<ul style="list-style-type: none">• Le devoir de personnaliser des shortcut pour toute commande.• Il ne peut pas créer des formes géométriques complexes sans l'utilisation des plugins..• Disponible seulement sur Mac OS.

B. Charte graphique, éléments d'ergonomie, responsive design.

1. Charte graphique

L'expression charte graphique correspond à l'ensemble des éléments qui définissent l'identité visuelle d'une marque, d'une organisation ou d'une entreprise. C'est un document qui rassemble toutes les règles à suivre par les différents intervenants, qui parlent au nom de la structure représentée.

La charte graphique est instaurée pour que tous les documents émis restent fidèles aux principes graphiques, ce qui permet de maintenir une cohérence visuelle dans l'ensemble de la communication : logo, typographie, couleurs, slogans, etc. Il s'agit donc d'une sorte de cahier de normes à respecter, afin que la structure représentée soit toujours bien identifiée. Généralement, une charte graphique est établie, en concertation avec le donneur d'ordre, par des designers travaillant au sein d'une agence de conseil en communication.



2. Eléments d'ergonomie

En général, l'ergonomie c'est le fait de concevoir et d'optimiser un objet afin de faciliter son utilisation au quotidien. Pour toute interface accueillant des visiteurs/utilisateurs, un site web à titre d'exemple, l'ergonomie se base sur l'idée d'assurer la réponse aux attentes de l'utilisateur pour qu'il ait une navigation confortable.

L'ergonomie repose sur quatre piliers:

- L'utilité
- L'utilisation
- Le design
- La satisfaction

Exemple d'ergonomie web à connaître

 SLOGAN Quelques mots simples et clairs pour décrire ce que vous vendez.	 SIMPLICITÉ Utilisez le blanc de votre page pour mettre en avant votre contenu.
 LISIBILITÉ DE LA PAGE Hiérarchisez vos éléments pour faciliter l'accès à l'information.	 LISIBILITÉ DES TEXTES Oubliez les grands paragraphes illisibles, mettez en forme vos textes.
 CONTRASTE Choisissez vos palettes de couleurs et créez du contraste entre vos éléments.	 BOUTON D'ACTION Ne changez pas l'emplacement de vos boutons, donnez leurs juste plus de peps.
 NAVIGATION Privilégiez un menu simple et en haut de votre page comme l'utilisateur s'y attend.	 MOBILE Ne manquez aucun utilisateur, pensez au responsive mobile.
 FORMULAIRE Simplifiez au maximum vos formulaires, et peut-être même qu'ils ne sont pas utiles.	 CHARGEMENT Rendez le chargement de vos pages le plus rapide possible sur tous les supports.
 RECHERCHE Ajouter un champ de recherche à votre site pour aider l'utilisateur à trouver l'info.	 PAGE 404 Personnalisez votre page 404 pour diriger l'utilisateur ailleurs sur votre site.

3. Responsive design

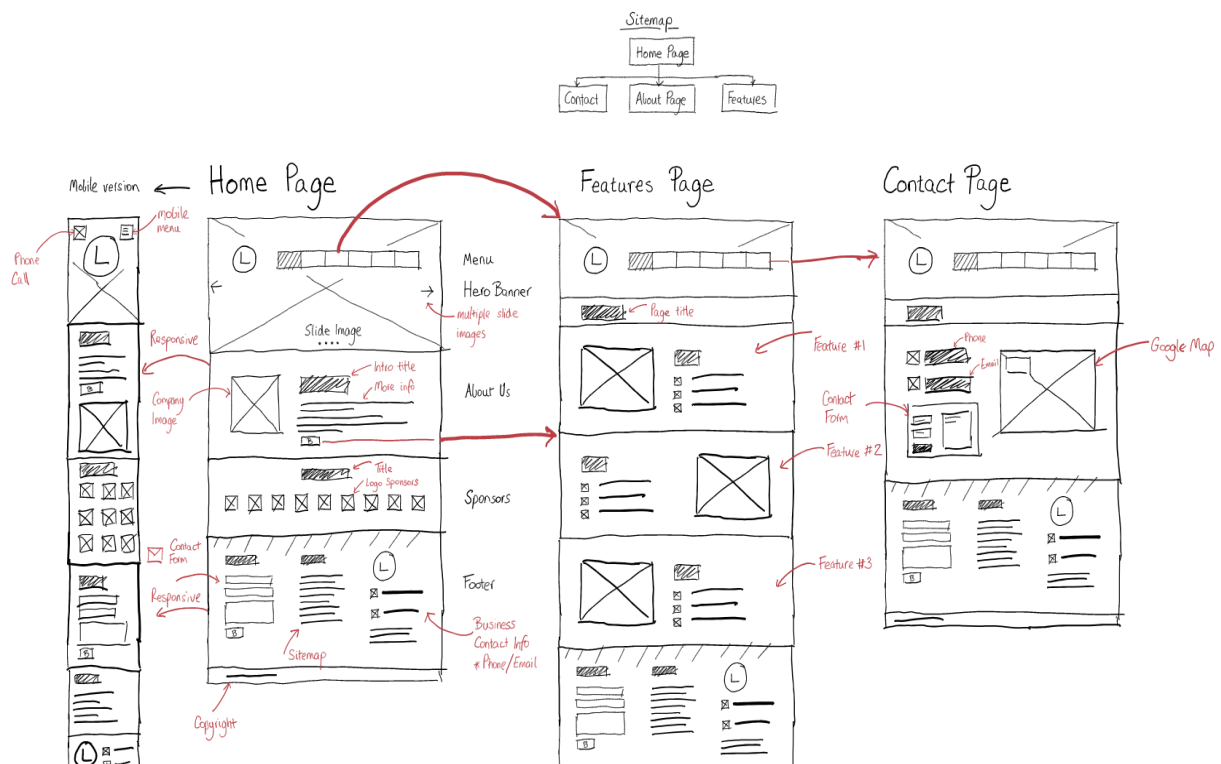
Au début de la conception Web, les pages étaient conçues pour cibler une taille d'écran particulière. Si l'utilisateur avait un écran plus grand ou plus petit que prévu par le concepteur, les résultats allaient de barres de défilement indésirables à des longueurs de ligne trop longues et à une mauvaise utilisation de l'espace. Au fur et à mesure que des tailles d'écran plus diverses sont devenues disponibles, le concept de conception Web réactive est apparu, un ensemble de pratiques qui permet aux pages Web de modifier leur mise en page et leur apparence pour s'adapter aux différentes largeurs d'écran, résolutions ...etc.

C. Zoning ,wireframe, maquette, prototype et mockup.

1. zoning

Le zoning a pour objectif de délimiter la structure des pages principales concernant un site Web. C'est un schéma simplifié qui stipule l'emplacement des éléments principaux du gabarit. En d'autres termes, il s'agit d'un modèle type qui sera appliqué sur différentes pages Web. Il comprend un footer, un sidebar, des visuels, le logo ainsi que le menu. À ce stade, les différents détails graphiques ainsi que les textes finaux ne sont

pas à prendre en compte. Le zoning sera donc essentiel une fois que l'arborescence du futur site Internet a été établie et juste avant la présentation des maquettes graphiques.

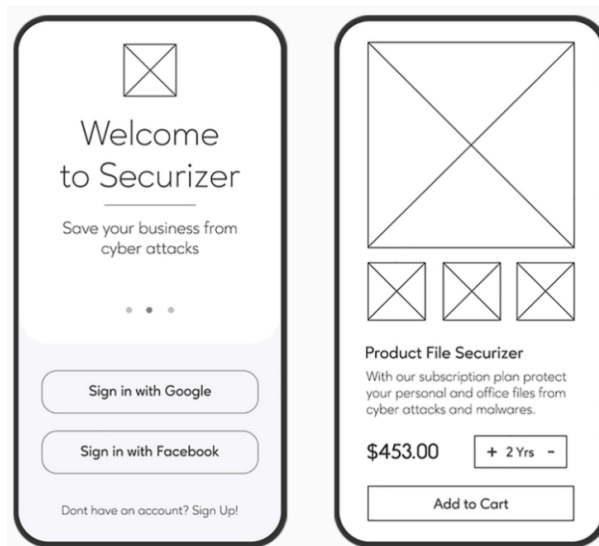


Zoning example

2. wireframe

Le wireframe ou « maquette fil de fer » consiste à schématiser sa page Web de façon plus ou moins complète. Cette schématisation peut se faire sur papier ou à l'aide d'un logiciel spécialisé est permet de mettre en place l'architecture de ses pages Web. C'est l'étape indispensable avant de faire appel à un graphiste du Web.

Les meilleurs outils, nous dit-on, sont le crayon et le papier ou bien un logiciel
voici pourquoi il est préférable d'utiliser le Logiciel:



Example Wireframe

- disposer d'une bibliothèque de composants Web réutilisables
- déplacer facilement les blocs de contenu permettre un travail collaboratif en ligne
- exporter son Wireframe pour ces collaborateurs et/ou clients

la différence entre Zoning et Wireframe:

On fait parfois la distinction entre Zoning et Wireframe. Dans l'idée, un Zoning est une étape préparatoire au Wireframe, comme une sorte de brouillon avant d'écrire un brouillon.

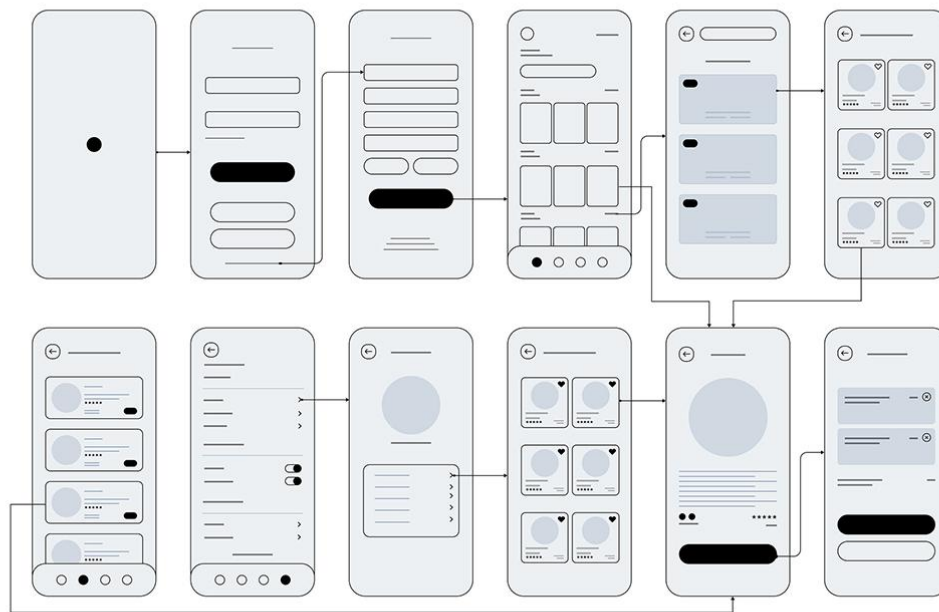
3. *maquette*

Elle est l'étape de visualisation des premières versions du design graphique. C'est au moment de la conception de la maquette que l'UX designer et l'UI designer, vont prendre des décisions importantes sur les détails graphiques tels que, les couleurs à utiliser, la typographie, le style visuel et tout ce qui concerne l'aspect graphique général de l'interface. La maquette offre une perspective réaliste du rendu final. C'est donc un moyen efficace d'identifier certains détails manquants ou même des incohérences en ce qui concerne l'incompatibilité de certaines couleurs et la typographie, etc. phase du maquettage est très intéressante, car elle permet enfin d'interagir avec les différentes parties prenantes du projet et de commencer à recueillir les avis des clients ou utilisateurs.

4. *prototype*

Le prototype est une représentation dynamique de haute-fidélité de votre site web. C'est une simulation de votre projet final, grâce à laquelle il est possible de tester les interactions qu'auront les visiteurs/utilisateurs et voir en action vos hypothèses d'expérience utilisateur. En effet, l'un des objectifs du prototype est d'offrir une version cliquable du site web. Cela permet de tester si le site web est adapté au besoin des

utilisateurs, s'il comporte des erreurs de parcours utilisateur ou d'autres problèmes d'usabilité.



Example Prototype

5. *mockup*

Un Mockup, parfois écrit Mock up, ou Mock-Up, désigne d'abord une maquette utilisée à des fins d'études, de tests, ou de démonstration. Dans le domaine de la conception d'interfaces, le Mockup est une représentation du futur site ou de l'application mobile. Personne ne s'accorde unanimement sur une définition. Le Mockup est un modèle réaliste de ce à quoi ressemblera la future interface utilisateur. C'est une simulation statique, en moyenne ou haute-fidélité, de l'UI, avant le processus de développement. En phase de maquetage, les Mockups aident à définir la mise en page et les éléments graphiques de l'UI (User interface ou interface utilisateur) :

- L'architecture de l'information
- L'interaction avec l'utilisateur
- La palette de couleurs
- Les icônes et les images
- La typographie
- La hiérarchie visuelle de tous les éléments

Pour certaine personne un mockup est l'équivalent du wireframe (ce qui semble être la véritable origine de ce mot) et pour d'autre un mockup est une maquette graphique finalisée d'un site Web et pour d'autres personne c'est encore autre chose, sans parler de ceux qui ne savent pas.

Enfin, les étapes s'affichent comme suit:

