

**Créer un prototype,
partager et exporter**

Table des matières

I. Qu'est-ce qu'un prototype ?	3
II. Exercice : Quiz	6
III. Comment créer un prototype, le partager et l'exporter sur Figma ?	7
IV. Exercice : Quiz	10
V. Essentiel	11
VI. Auto-évaluation	11
A. Exercice	11
B. Test	12
Solutions des exercices	12

I. Qu'est-ce qu'un prototype ?

Durée : 1 heure

Prérequis : aucun prérequis

Environnement de travail : un ordinateur

Contexte

La création ou la refonte d'un site web est une étape qui demande beaucoup de professionnalisme. La qualité d'un site web ou d'une application représente un facteur important de développement pour une entreprise. Ce sont des outils fondamentaux du marketing digital. Ils sont alors très efficaces, non seulement pour attirer des clients, mais aussi pour les fidéliser et entretenir l'image de l'entreprise.

Les différentes étapes de la conception d'une interface digitale sont alors la réalisation du cahier des charges, le maquettage ou prototypage, puis la réelle phase de conception web. Le maquettage est une étape très importante sur laquelle il faut porter beaucoup d'attention. Son principal objectif est de fabriquer le modèle physique, c'est-à-dire le prototype, dans un délai court et à moindre coût, en mobilisant le minimum de ressources. Pour réaliser la création ou la refonte d'une interface digitale, il est donc nécessaire d'utiliser les bons outils. Le logiciel Figma présente de nombreux avantages et permet d'obtenir des résultats professionnels. Il est alors très important de comprendre le fonctionnement de Figma. Cela permet de prendre conscience de toutes les opportunités que cette application offre. On peut ainsi réaliser les projets dans les règles de l'art.

Figma est particulièrement pratique pour la conception d'un prototype. Il est alors intéressant de comprendre ce qu'est le prototype, et de savoir en créer un, de savoir le partager et l'exporter en utilisant le logiciel Figma.

Définition Le maquettage ou prototypage

La base de la création d'une interface digitale est le maquettage. Lors de la conception d'un site web, d'une application ou d'un logiciel, la concrétisation graphique est nécessaire. Le design de l'interface digitale est ainsi appelé le maquettage.

Le maquettage est une étape qui doit être réalisée correctement, car elle permet de s'assurer que toutes les composantes de l'interface soient en harmonie.

Le maquettage est ainsi très important afin d'optimiser l'expérience utilisateur. En effet, l'esthétique et la facilité d'utilisation sont les deux aspects auxquels les utilisateurs accordent le plus d'importance lors d'une visite. Ces deux points-clés attirent efficacement les cibles et rendent leur expérience sur l'interface beaucoup plus agréable. Le maquettage permet également d'assurer le bon fonctionnement graphique et la fondation UX, grâce à l'atténuation des erreurs éventuelles.

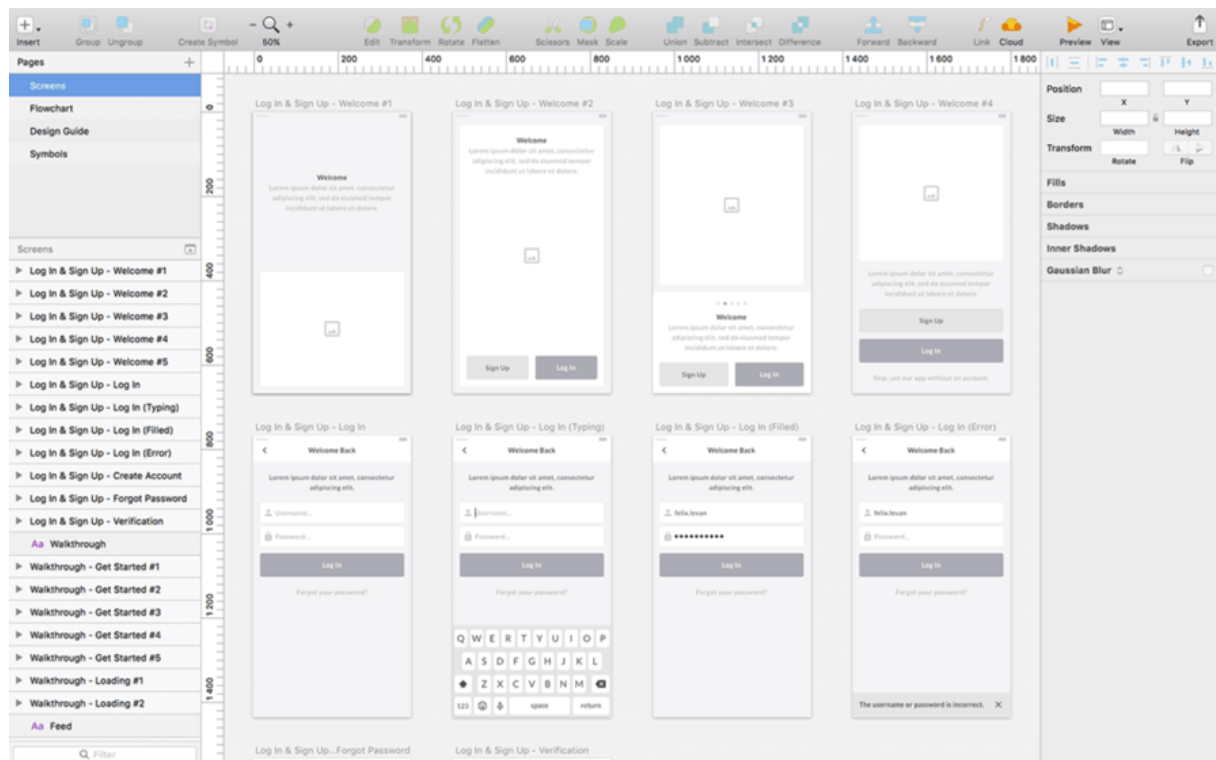
Il y a plusieurs phases lors du maquettage.

Le wireframe

Le wireframe est une maquette fonctionnelle. Il consiste à réaliser un schéma pour définir les détails de l'interface digitale : les contours et les onglets qu'elle doit contenir. C'est un outil important, surtout pour la refonte de l'interface. Cette étape permet alors de visualiser les emplacements des contenus.

Un wireframe est un plan ou un brouillon qui établit la mise en page. Il s'agit uniquement de guides visuels représentant les éléments de l'interface. Un wireframe peut même être un dessin simple et grossier.

L'objectif d'un wireframe est donc uniquement de donner l'allure globale du projet, ainsi que l'emplacement des composants de l'interface. C'est une étape très utile, car le wireframe permet de mettre en place les idées. Le wireframe facilite également le processus de création et la communication entre toutes les parties prenantes du projet.



Exemple de wireframe

Source :SDLV¹

La maquette

La seconde étape du maquetage est l'élaboration de la maquette. Cette étape permet la visualisation des premières versions de l'interface graphique. Il s'agit alors pour les professionnels UX de choisir les couleurs, le style et le design qu'il faut donner au rendu final de l'interface.

C'est également une étape très importante puisqu'elle prend en compte l'avis des utilisateurs. Il s'agit alors d'identifier les points de vue de l'utilisateur et les améliorations qu'il faut apporter sur l'interface.

Le prototype

La troisième phase du maquetage est le prototypage. Un prototype permet de vérifier si les choix pris sont les bons. Il permet également d'orienter l'UX design dans le but de délivrer une expérience optimale à l'utilisateur.

Il s'agit alors de créer une simulation du rendu final pour que l'expérience soit testée par les utilisateurs finaux de l'application mobile ou du site web. Cette phase permet d'obtenir un aperçu du visuel réel de l'interface, et de pouvoir tester toutes les interactions qu'elle possède.

Le prototype permet ainsi de s'assurer de l'utilisabilité du site. Cela permet également de recevoir des retours venant des testeurs. Ces retours sont alors utilisés pour orienter le travail des UX designers et définir les faiblesses à corriger. Le prototype doit être partagé avec des utilisateurs, afin qu'ils puissent le tester. C'est la dernière étape qui précède le développement de l'interface digitale.

¹ <https://www.sdlv.fr/blog/ui-design/wireframe-prototype-maquette-site>

Il existe deux types de prototypes :

- **Le prototype statique**

Pour ce type de prototype, les interactions ne sont pas disponibles, mais le prototype peut tout de même être testé. Il est donc nécessaire de simuler l'interaction. Le concepteur donne alors des réponses aux actions faites par les utilisateurs en temps réel pendant le test.

- **Le prototype interactif**

Le prototype interactif, ou prototype cliquable, est un premier gabarit du site web ou de l'application mobile, qui simule les interactions des utilisateurs finaux avec le dispositif. Le testeur peut alors cliquer pour effectuer des changements directement sur le design, sans que le concepteur n'ait à y intervenir.

Remarque

Un concepteur peut par exemple décider de dessiner le wireframe sur une feuille, en utilisant un stylo. Il s'agit uniquement de réaliser un brouillon pour donner l'aspect de l'organisation des contenus.

Les étapes de la réalisation de la maquette et du prototype demandent cependant l'utilisation d'un logiciel comme Figma.

L'UX ou expérience utilisateur

Le prototypage fait partie de l'UX design, car il permet de valider l'UX ou l'expérience utilisateur.

Ainsi, l'UX design consiste à réaliser une conception concentrée sur la dimension psychologique de l'utilisateur. Le but est de pouvoir anticiper les besoins de l'utilisateur cible, et de cerner ses émotions. L'UX design mise également sur la dimension ergonomique, pour que le service soit bien utilisable.

L'UX design permet de concevoir un produit attrayant, accessible, facile à utiliser, utile, et surtout efficace. Son but est de répondre de manière optimale aux attentes des utilisateurs.

La réalisation du maquettage peut ainsi être réalisée par un designer et un développeur travaillant ensemble, ou par un UX Designer.

Si la maquette fait appel à des connaissances en ergonomie et en design, le prototype, quant à lui, demande en plus des connaissances en développement web et en interactivité.

Figma et les outils pour réaliser du prototypage

Il existe de nombreux outils qui permettent de réaliser du prototypage. Si certains d'entre eux sont faciles à utiliser, d'autres requièrent davantage de connaissances informatiques.

Voici trois avantages proposés par l'outil Figma :

- Figma est un des outils de design les plus puissants, ainsi que de prototypage d'interfaces graphiques. Il propose ainsi plusieurs fonctionnalités qui permettent de personnaliser et d'automatiser les processus. Il possède de nombreuses fonctionnalités qui permettent de créer les interfaces digitales. Figma offre des solutions de prototypage qui aident à identifier les interactions avec les clients et/ou les développeurs.
- Figma est un outil collaboratif qui met en avant l'interaction en temps réel. En effet, c'est un outil de design et de conception en ligne. Il est facilement accessible et n'est pas destiné uniquement aux professionnels UX ou UI. Il s'adresse donc à un public beaucoup plus large. Son principal avantage est en effet sa large panoplie de fonctionnalités qui sont à la fois complètes et faciles à utiliser.
- L'aspect très collaboratif de Figma représente également un de ses nombreux avantages. En effet, il offre la possibilité à plusieurs utilisateurs de travailler en même temps. Les différentes personnes peuvent alors travailler simultanément en temps réel, et sans contraintes, ce qui favorise la collaboration. Cela permet d'améliorer la qualité du prototype fini, tout en optimisant le temps de conception.

Complément

Figma est un outil collaboratif, car il propose par exemple l'option de partage du prototype. Ainsi, le concepteur peut facilement envoyer le lien à toutes les personnes concernées par le projet, pour qu'elles puissent le modifier ou y jeter un œil.

Les intérêts du prototypage

La réalisation d'un prototype présente de nombreux avantages :

- Le prototype permet tout d'abord de définir le périmètre fonctionnel du projet.
- Ensuite, les utilisateurs peuvent réagir sur l'interface grâce au prototype.
- C'est une étape qui permet de se concentrer sur le fond, en analysant le contenu et les fonctionnalités.
- Le prototype permet également de faciliter l'apport de changements sur l'interface, par rapport au départ, en corrigeant les défauts et en l'améliorant, pour répondre aux attentes des futurs utilisateurs.
- Il représente également une étape permettant de corriger et de valider les choix, qu'ils soient d'ordre technique ou fonctionnel, avant d'entamer le développement technique.

Les différents types de prototype

Un prototype peut alors être plus ou moins fidèle au rendu recherché. Le fait qu'il soit de haute fidélité ou de basse fidélité dépend alors de trois grands aspects :

- **L'interaction** : il s'agit de définir si les liens sont cliquables ou non, si les réponses sont automatiques dès que l'utilisateur effectue une action.
- **Le visuel** : est-ce que le rendu visuel du prototype est proche du rendu final de l'interface ? Est-ce que les schémas, les brouillons ou les plans sont précis ?
- **Le contenu et la hiérarchisation** : est-ce que le prototype contient le contenu final, comme les articles, les descriptions, le contenu, etc. ?

Un prototype haute fidélité est donc très proche de l'interface finale. Même s'il demande plus de travail et plus de temps de mise en place, c'est le meilleur type de prototype. Le prototype haute fidélité propose des interactions qui permettent de se concentrer sur les résultats et sur le comportement des utilisateurs. Ce type de prototype permet aussi de tester les composants techniques, pour une observation plus profonde. Il permet ainsi de tester tous les détails, tels que les animations, les menus déroulants, la qualité des images, etc.

Complément

Parmi les nombreux outils que Figma propose, il existe par exemple le stylo. Cet outil permet de créer, de manière très simple, les symboles souhaités par l'utilisateur, comme les arcs.

L'aspect collaboratif de Figma permet aux designers de jeter un coup d'œil sur le travail de leurs collègues et de donner un avis en temps réel. Cela leur donne également l'occasion d'en discuter et de faire un bon *brainstorming* par exemple.

Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

Question 1

Le maquetage est une étape dans la conception de l'interface digitale.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Établir un prototype est la seule étape lors du prototypage.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Le wireframe consiste à créer des interactions entre les pages.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Un des objectifs du prototype est de pouvoir être testé par les utilisateurs avant la conception de l'interface.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Figma est un logiciel qui permet de créer des prototypes.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

III. Comment créer un prototype, le partager et l'exporter sur Figma ?

Lorsqu'ils se servent de ce logiciel, les concepteurs réalisent généralement le wireframe de l'interface en utilisant Figma. Pour pouvoir réaliser le prototype, les wireframes et la maquette sont alors déjà prêts. Il suffit de continuer à travailler sur le fichier préétabli.

Exemple

Lors du maquettage par exemple, une personne a commencé à réaliser une maquette sur Figma. Le concepteur qui sera chargé de la création du prototype n'aura pas à créer un nouveau fichier Figma. Il lui suffira d'ouvrir le fichier sur lequel la première personne a travaillé pour le modifier. Il pourra alors créer le prototype en y ajoutant des interactions.

Méthode **Créer un prototype**

Pour créer un prototype, vous devez prendre les maquettes et les convertir en prototypes interactifs.

Étape 1 :

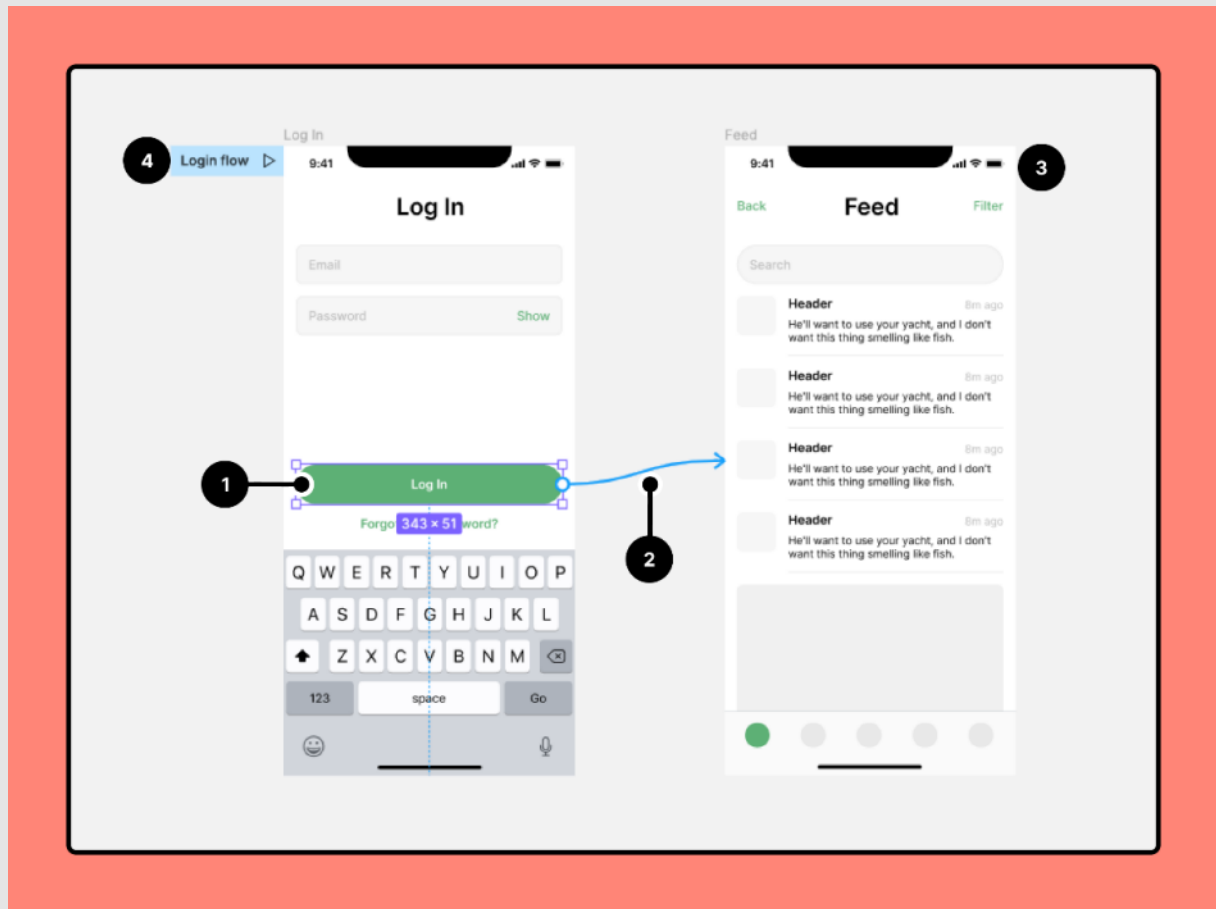
La première chose à faire est donc d'ouvrir le fichier Figma sur lequel il faut travailler.

Il faut activer le mode prototype de Figma. Pour cela, cliquez sur le panneau « **Prototype** » dans le coin en haut à droite. À ce niveau, vous pouvez modifier les paramètres du prototype selon vos besoins, comme la couleur du fond du prototype par exemple.

Étape 2 :

La prochaine étape consiste à créer des interactions entre les différentes pages de l'interface, en ajoutant des connexions entre elles. Pour cela, il faut cliquer sur le futur bouton qui va être lié à une autre page. En cliquant dessus, un petit rectangle autour du mot doit apparaître, avec sur la droite, un petit cercle blanc, appelé « **Nœud** ». Le nœud permet de connecter le lien à d'autres pages.

Ainsi, cliquez sur le nœud et tirez-le jusqu'à la page à laquelle il doit être lié. Une ligne fléchée partant du bouton à la page est alors créée pour symboliser la connexion.



Flèche représentant la connexion entre un bouton et une page

Source : Figma Help Center¹

Étape 3 :

Maintenant, créez une connexion qui permet à l'utilisateur de revenir sur la page d'accueil, à partir de la page sur laquelle il se trouve. Pour cela, cliquez sur le bouton interactif qui doit être lié à la page d'accueil. Ce bouton peut être un logo sur le haut de la page, ou le mot « *Accueil* », ou autres.

En cliquant dessus, le nœud apparaît sur la droite du mot.

De la même manière que l'étape précédente, il suffit alors de tirer ce nœud jusqu'à la page d'accueil pour les relier.

Pour appliquer cette connexion sur de nombreuses pages, il est plus simple de sélectionner la connexion, de la copier, et de la coller sur une autre page. Cela permet de gagner du temps considérable.

Étape 4 :

Assurez-vous que les connexions qui ont été établies fonctionnent correctement. Pour cela, cliquez sur le bouton « *Play* » qui est situé dans le coin en haut à droite. Cela permet d'afficher le mode présentation. À ce moment, vous pouvez alors essayer de cliquer sur le bouton que vous avez relié à la page. Cette dernière devrait s'afficher. Vous pouvez scroller pour vérifier le contenu et les différents détails.

¹ <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040314193-Guide-to-prototyping-in-Figma>

Une fois que vous avez vérifié si les connexions créées fonctionnent correctement, vous pouvez ajouter toutes les interactions dont vous avez besoin, en procédant de la même manière.

Il est également possible de sélectionner plusieurs éléments pour les connecter simultanément à une page. Pour cela, sélectionnez-les, puis cliquez sur « **Commande** » et « **G** » sur Mac ou « **Ctrl** » et « **G** » sur Windows, en même temps. Cela permet de grouper les éléments pour créer un seul nœud pour le groupe d'éléments sélectionnés. Il ne reste plus qu'à continuer la procédure, en tirant le nœud vers la page.

Un autre détail sur lequel il faut également porter son attention est la flèche qui apparaît sur le haut de la page. Cette flèche est présente sur la page qui doit apparaître en premier, lorsque les utilisateurs ouvrent le prototype. Normalement, elle doit être placée sur la page d'accueil. Il est très simple de la déplacer sur une autre page : il suffit de cliquer dessus, et de la transporter sur la page cible. Il est également possible d'ajouter des animations de transition entre les pages. Pour cela, l'onglet « **Détails des interactions** » apparaît lorsqu'une flèche de connexion est sélectionnée. Vous pouvez alors choisir parmi les différentes animations qui existent.

Méthode Partager le prototype

Vous pouvez partager le prototype avec un client, avec un collaborateur, ou toute autre personne.

Pour cela, il faut d'abord activer le mode « **Présentation** ». C'est très important, car si vous partagez à partir du fichier de design, c'est ce dernier qui sera partagé, et non le prototype.

Puis, cliquez sur le bouton « **Partager le prototype** ». Cela affiche alors différentes options :

- Inviter un utilisateur en entrant son adresse e-mail
- Copier le lien pour pouvoir l'envoyer directement aux utilisateurs

Il faut paramétrer le partage pour que tous ceux qui ont le lien puissent voir le prototype.

Le partage permet alors aux utilisateurs d'ouvrir le prototype directement sur le site web, sans devoir télécharger le logiciel Figma.

Méthode Exporter un prototype

Il est possible d'exporter le prototype sous format PNG, JPG, ou SVG.

Afin d'exporter le prototype, il faut d'abord paramétrer les options d'exportation.

Pour cela, il faut sélectionner l'élément à exporter. Une section « **Exporter** » est alors affichée sur la barre latérale droite. Il faut cliquer sur le bouton « **+** », à la droite d'« **Exporter** », pour afficher les différents paramètres.

Il faut alors sélectionner une échelle dans la liste déroulante ou entrer la valeur manuellement, pour définir la taille en pixels de l'objet à exporter.

Vous pouvez avoir un aperçu de l'élément exporté parmi les options.

Quand vous avez fini de paramétrer les options, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton « **Exporter** » et à sélectionner le dossier de destination.

Exemple

Voici un exemple pour illustrer la création d'interactions entre les différentes pages. Sur la page d'accueil, il y a de nombreux boutons sur lesquels il faut cliquer. Il peut s'agir, par exemple d'un site web de boutique en ligne : dans ce cas, il peut y avoir différentes catégories : femmes, hommes ou enfants. En cliquant sur le bouton « *Femmes* », une autre page dédiée aux produits pour femmes doit s'afficher. Pour cela, il faut donc créer la connexion entre le bouton d'accueil et cette page-là.

Conseil

Voici quelques conseils pratiques pour bien utiliser Figma :

- Tout d'abord, prenez connaissance des **raccourcis**.

Cette plateforme offre énormément de raccourcis. Il est donc intéressant de les connaître afin de gagner du temps. Vous pouvez alors vous servir du clavier, de la souris et / ou du *trackpad*.

Pour les connaître, il suffit de cliquer sur le bouton « ? » qui est situé dans le coin bas à droite de la fenêtre.

- Il est également conseillé de **bien nommer les calques**.

En effet, lors de l'utilisation de Figma, il faut toujours donner un nom aux différents calques. Ce sera beaucoup plus facile de se retrouver parmi les nombreux calques, surtout lorsque vous travaillez sur plusieurs documents.

- Une astuce pour bien utiliser Figma est de **copier-coller le style graphique**.

Il existe une méthode très simple qui vous permet d'utiliser le même style graphique d'un élément. Pour cela, il faut sélectionner cet élément, puis le copier en cliquant sur « **⌘ + C** » pour Mac ou en faisant « **Ctrl + Alt + C** » sous Windows. Puis, il faut sélectionner l'élément auquel le style graphique doit être appliqué, et faire « **⌘ + V** » pour Mac ou en faisant « **Ctrl + Alt + V** » sous Windows.

- Il est également important de **suivre les performances de la page**.

Pour savoir si le document reste fluide ou pour connaître sa vitesse de téléchargement, il faut voir les performances de la page. Vous pouvez trouver ces informations dans le menu « **Burger** » qui se trouve en haut à gauche. Il faut ensuite taper le mot « **Ressources** », puis cliquer sur « **Ressources use** ».

Toutes les informations qui concernent votre document s'afficheront alors. Cela vous permettra d'améliorer et d'optimiser le document.

- Enfin, voici **quelques erreurs à éviter** lorsque vous travaillez sur Figma :

- Il faut éviter d'utiliser des images trop grandes. Cela ralentit leur vitesse de chargement. Pour vous aider, Figma possède un outil qui permet de vérifier la rapidité d'un fichier.
- Il faut aussi éviter les calques masqués. Il faudrait penser à créer des composants sous différents états.
- Enfin, il faut éviter de mettre les maquettes et les composants dans le même fichier. Il faudrait les séparer et préférer une librairie externe de composants.

Remarque

Il existe certains projets de sites qui sont composés de dizaines de pages. Cela peut être dû au nombre de catégories très élevé. Il faut alors créer le prototype sur ce fichier. En connaissant les raccourcis, cela pourrait prendre beaucoup moins de temps. Par exemple, il faut faire « *copier-coller* » sur le bouton de chaque page qui doit être relié à la page d'accueil.

Exercice : Quiz

[solution n°2 p.13]

Question 1

Sur Figma, le prototypage consiste à réaliser les pages en y mettant le contenu, les images, en choisissant le style, etc.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Le prototype haute fidélité est plus avantageux qu'un prototype basse fidélité.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Figma propose plusieurs fonctionnalités pratiques, pour plus d'efficacité et pour gagner du temps.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Figma ne propose pas d'animations de transition.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Figma facilite la collaboration en permettant le partage du prototype.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

V. Essentiel

Posséder des interfaces digitales est primordial pour le bon développement d'une entreprise. Pour qu'elles soient de bonne qualité, il faut prendre soin de bien les réaliser. Le maquettage, qui est une étape dans cette réalisation, est alors très important. En effet, le maquettage (ou le prototypage) permet de s'assurer que tous les composants de l'interface soient en harmonie.

Le prototype est ainsi la dernière étape du maquettage. La finalité du prototype est d'être testé par les utilisateurs, pour pouvoir être amélioré ou pour corriger les erreurs éventuelles durant la phase de conception proprement dite.

Figma est un outil très complet qui permet de réaliser les différentes étapes du prototypage. Pour créer un prototype, il faut alors travailler sur la maquette. Cette création consiste à modifier ce fichier, en y ajoutant les interactions et en ajoutant quelques détails.

Le fichier peut subséquemment être partagé et exporté une fois le prototype créé.

VI. Auto-évaluation

A. Exercice

Vous faites partie d'une entreprise pour laquelle il faut refaire le site web. Les responsables vous demandent de ne plus faire de maquettage, mais de directement faire la refonte du site.

Question 1

[solution n°3 p.15]

Expliquez pourquoi il est plus avantageux pour l'entreprise de refaire le maquettage.

Votre petite entreprise de vente souhaite créer un site web. Une fois la maquette terminée, comme elle ne vend encore que deux catégories de vêtements (hommes et femmes), il n'y a que trois pages sur la maquette.

Question 2

[solution n°4 p.15]

Décrivez les étapes que vous devez suivre pour mettre des interactions entre ces pages.

B. Test

Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.15]

Question 1

Un site web de bonne qualité peut être un facteur de développement pour une entreprise.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Le prototypage et le maquettage sont différents.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Le prototype est la deuxième étape du maquettage.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Figma est fait uniquement pour la création de prototypes.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Pour créer le prototype, il faut directement travailler sur le fichier Figma de la maquette.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux


Solutions des exercices

Exercice p. 6 Solution n°1**Question 1**

Le maquetage est une étape dans la conception de l'interface digitale.

☒ Vrai

☐ Faux

 C'est la deuxième étape, après la réalisation du cahier des charges.

Question 2

Établir un prototype est la seule étape lors du prototypage.

☐ Vrai

☒ Faux


 Il y a le wireframe, la maquette et enfin la création du prototype.

Question 3

Le wireframe consiste à créer des interactions entre les pages.

☐ Vrai

☒ Faux


 Il s'agit d'une maquette fonctionnelle, d'un schéma ayant plus un aspect de brouillon, de dessins simples et grossiers sans détails.

Question 4

Un des objectifs du prototype est de pouvoir être testé par les utilisateurs avant la conception de l'interface.

☒ Vrai

☐ Faux


 Cela permet d'y apporter des améliorations et de corriger les erreurs éventuelles.

Question 5

Figma est un logiciel qui permet de créer des prototypes.

☒ Vrai

☐ Faux

 C'est un outil complet qui possède plusieurs fonctionnalités qui permettent de réaliser le prototypage.


Exercice p. 10 Solution n°2

Question 1

Sur Figma, le prototypage consiste à réaliser les pages en y mettant le contenu, les images, en choisissant le style, etc.

☐ Vrai

☒ Faux


 Cette étape est la réalisation de la maquette. C'est l'étape qui précède le prototypage. La réalisation du prototype consiste alors à travailler sur le fichier de la maquette.

Question 2

Le prototype haute fidélité est plus avantageux qu'un prototype basse fidélité.

☒ Vrai

☐ Faux


 Le but lors de la réalisation d'un prototype est d'en concevoir un qui est le plus représentatif du rendu final.

Question 3

Figma propose plusieurs fonctionnalités pratiques, pour plus d'efficacité et pour gagner du temps.

☒ Vrai

☐ Faux


 Durant la création du prototype, Figma possède par exemple une fonctionnalité qui permet de sélectionner plusieurs éléments en même temps, pour les relier à une page. Cela évite de devoir les sélectionner un par un pour les relier entre eux.

Question 4

Figma ne propose pas d'animations de transition.

☐ Vrai

☒ Faux


 Il est possible de personnaliser le prototype grâce aux nombreux choix d'animation que Figma propose.

Question 5

Figma facilite la collaboration en permettant le partage du prototype.

☒ Vrai

☐ Faux

 Figma est un outil collaboratif. Il donne la possibilité de partager le prototype, pour que les collaborateurs puissent le voir, le modifier, etc.

p. 11 Solution n°3

Le maquettage est très important, car il permet de s'assurer que les composants de l'interface sont en harmonie. Il permet également d'optimiser l'expérience utilisateur. Le maquettage pourra alors assurer le bon fonctionnement graphique du projet et atténuer les erreurs éventuelles. C'est très important de ne rater aucune étape lors de la conception d'un site web. Cela permettra surtout d'éviter une autre refonte éventuelle, qui engendrerait plus de dépenses pour l'entreprise, par rapport à la réalisation d'un maquettage.

p. 11 Solution n°4

La première chose à faire est donc d'ouvrir le fichier Figma qui contient les pages sur lesquelles il faut travailler.

Il faut alors activer le mode « *Prototype* » de Figma. Pour cela, il faut cliquer sur le panneau « *Prototype* » dans le coin en haut à droite.

Pour créer des interactions entre les pages, il faut cliquer sur le mot « *Hommes* ». En cliquant dessus, un petit rectangle doit alors apparaître, avec sur la droite, un petit cercle blanc, appelé « *nœud* ». Le nœud permet de connecter le lien à d'autres pages.

Ainsi, il faut cliquer sur le nœud et le tirer jusqu'à la page correspondant à la catégorie « *Hommes* ». Une ligne fléchée partant du bouton à la page est alors créée pour symboliser la connexion.


Il faut faire de même pour la catégorie « *Femmes* ».

Exercice p. 12 Solution n°5**Question 1**

Un site web de bonne qualité peut être un facteur de développement pour une entreprise.

☒ Vrai

☐ Faux


 Un bon site web permet à une entreprise de gagner en visibilité, de fidéliser ses clients, mais aussi d'entretenir sa notoriété.

Question 2

Le prototypage et le maquettage sont différents.

☐ Vrai

☒ Faux


 Le maquettage est l'autre nom donné au prototypage.

Question 3

Le prototype est la deuxième étape du maquettage.

☒ Vrai

☐ Faux


 C'est la dernière étape du maquettage. Il y a ainsi le wireframe, la maquette, et enfin le prototype.

Question 4

Figma est fait uniquement pour la création de prototypes.

☐ Vrai

☒ Faux


 Figma est un outil de maquettage complet.

Question 5

Pour créer le prototype, il faut directement travailler sur le fichier Figma de la maquette.

☒ Vrai

☐ Faux

 Les concepteurs qui utilisent Figma l'utilisent également pour créer la maquette. C'est l'étape qui précède la création du prototype.