**Rapport de maquettage**

Pour ravir les utilisateurs, il est nécessaire de développer une stratégie efficace qui cible une large gamme d'appareils et de tailles d'écran. Voyons comment créer des designs réussis qui sont parfaits pour chaque appareil.

1. Identifier et comprendre les UTILISATEURS :

La première étape de l'UX consiste à identifier le public cible primaire et secondaire ainsi que leurs données démographiques et psychographies. Il est impératif que nous comprenions à quel point les utilisateurs connaissent les différents appareils et leur facilité d'utilisation sur ceux-ci (par exemple, on ne fonctionnera pas bien sur les appareils avec des écrans plus petits comme une iWatch.

1. Cartographiez les CARACTÉRISTIQUES DE BASE et les TÂCHES du produit; Définir des groupes d'appareils :

Maintenant que le public cible et les plateformes sont définis, l'étape suivante consiste à identifier les principales caractéristiques du produit et à définir le mode de représentation idéal sur chaque type d'appareil. L'identification de différents scénarios dans lesquels un produit sera utilisé dans différents groupes d'appareils est extrêmement cruciale, puis une expérience doit être conçue qui convient à chacun de ces scénarios. Toutes les fonctionnalités n'ont pas de sens sur tous les appareils. Bien qu'il existe des milliers de modèles d'appareils, nous pouvons regrouper les appareils avec des largeurs d'écran similaires et arriver à un groupe approprié. Cependant, ce groupe passera d'un projet à l'autre en fonction de la recherche des utilisateurs.  
Par exemple, fournir une fonction d'achat sur une iWatch peut ne pas avoir beaucoup de sens, mais des sous-ensembles du flux utilisateur global peuvent être traduits sur la montre, comme le statut, le suivi une fois la commande passée et la réception de notifications pour la même chose.

1. Conception de GUIDES (ou GRID) et STYLE GUIDE

STYLE GUIDE contient essentiellement tous les principes définis, les GUIDES, l'utilisation des couleurs et des polices avec d'autres modèles visuels. Compte tenu de la polyvalence de chaque appareil, il est également possible qu'il puisse y avoir plus d'un appareil de référence. Il est important que le produit soit cohérent et fasse partie de la même famille sur tous les appareils. Un moyen facile d'y parvenir est de tester constamment les conceptions sur des appareils réels. Les tests avec des utilisateurs réels aideront à découvrir divers problèmes d'UX et d'utilisation.