

1) Étude de benchmarking : Sketch, Figma, et Adobe !

La plate-forme, l'un des principaux facteurs de différenciation, devrait probablement être votre première considération lors du choix du logiciel à apprendre.

- **Sketch** est exclusif à MacOS, donc si vous travaillez sur un système Windows ou Linux, c'est hors de question.
- **Figma** est principalement une application basée sur le cloud, bien que la société propose des applications de bureau pour Windows et Mac.
- **Adobe XD**, comme Sketch, est une application de bureau qui se synchronise avec Creative Cloud d'Adobe.

Ces différences de plate-forme ont un impact direct sur le fonctionnement de la collaboration pour chaque application.

- **Sketch** a publié sa capacité de collaboration en temps réel en mai 2021 pour essayer de rattraper Figma dans ce domaine, mais elle n'est disponible que pour ceux qui ont un abonnement et une version compatible de l'application Mac. Comme Figma, cet outil comprend un historique des versions navigable. Vous pouvez également inviter un nombre illimité de spectateurs à tester des prototypes ou à donner leur avis via l'application Web Sketch.
- **Figma** a été conçu dans un esprit de collaboration. Vous pouvez modifier des projets en équipe en temps réel, voir qui a modifié quoi et intégrer des commentaires et des commentaires directement dans une conception. Vous pouvez partager des projets avec n'importe qui gratuitement, afin que d'autres puissent laisser des commentaires sans avoir à télécharger de logiciel spécial.
- **Adobe XD** vous permet d'enregistrer un projet dans le cloud et d'inviter d'autres éditeurs à concevoir ensemble en temps réel. Les projets sont compatibles sur les ordinateurs Mac et Windows, ce qui en fait une option plus flexible que Sketch mais pas aussi transparente que Figma.

Dois-je apprendre **Figma**, **Sketch** ou **Adobe XD**?

Chacun de ces programmes a suffisamment de fonctionnalités et de fonctionnalités pour une conception d'interface utilisateur efficace. Cependant, si vous débutez dans l'interface utilisateur, la version gratuite de Figma, le matériel d'apprentissage et la capacité de travailler sur n'importe quel ordinateur en font un excellent choix pour les débutants.

2) Définition des notions suivantes :

2.1 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.

2.2 Ergonomie et ces Éléments:

L'ergonomie est l'ensemble des connaissances scientifiques relatives à l'homme, et nécessaire pour concevoir des outils, des machines, et des dispositifs qui puissent être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité.

2.2.1. L'ergonomie physique :

L'ergonomie physique s'intéresse aux caractéristiques anatomiques, anthropométriques, physiologiques et biomécaniques de l'homme dans leur relation avec l'activité physique. Les thèmes pertinents comprennent les postures de travail, la manipulation d'objets, les mouvements répétitifs, les troubles musculo-squelettiques, la disposition du poste de travail, la sécurité et la santé.

2.2.2. L'ergonomie cognitive :

L'ergonomie cognitive s'intéresse aux processus mentaux, tels que la perception, la mémoire, le raisonnement et les réponses motrices, dans leurs effets sur les interactions entre les personnes et d'autres composantes d'un système. Les thèmes pertinents comprennent la charge mentale, la prise de décision, la performance

experte, l'interaction homme-machine, la fiabilité humaine, le stress professionnel et la formation dans leur relation à la conception personne-système.

2.2.3. L'ergonomie organisationnelle :

L'ergonomie organisationnelle s'intéresse à l'optimisation des systèmes socio-techniques, ceci incluant leur structure organisationnelle, règles et processus. Les thèmes pertinents comprennent la communication, la gestion des ressources des collectifs, la conception du travail, la conception des horaires de travail, le travail en équipe, la conception participative, l'ergonomie communautaire, le travail coopératif, les nouvelles formes de travail, la culture organisationnelle, les organisations virtuelles, le télétravail et la gestion par la qualité.

3.1. Responsive Design :

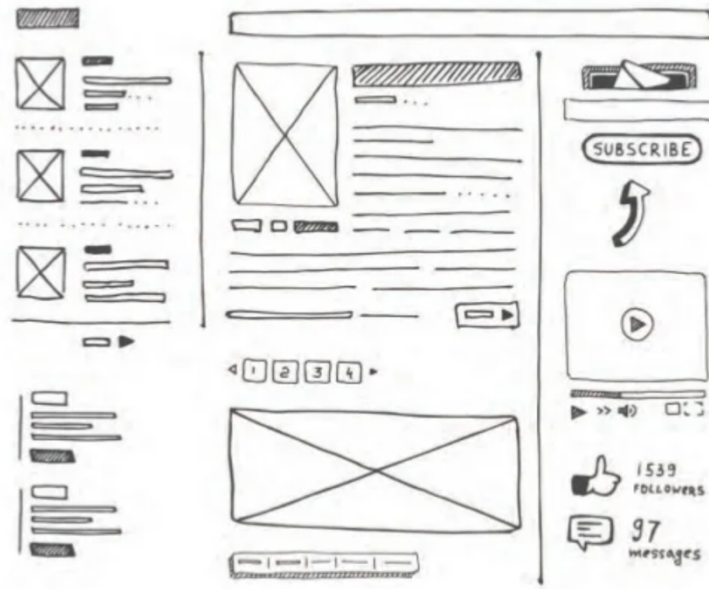
Le Responsive Web Design (RWD) ajuste automatiquement l'affichage d'une page web à la taille d'écran du terminal utilisé. Cette technique de conception de site web, ou d'interface digitale, répond à un besoin des utilisateurs, toujours plus nombreux à se connecter sur le web depuis un appareil mobile.

Le Responsive Design permet de faciliter la navigation et d'améliorer l'expérience utilisateur lorsqu'il s'agit de consulter le site sur un appareil mobile.

3) zoning, wireframe, mockup :

3.1. Wireframe :

Wireframe signifie littéralement structure, cadre, ou modèle en fil de fer. Dans les dictionnaires, wireframe est souvent traduit par « maquette fonctionnelle », c'est une traduction courante. En design d'interface, on utilise l'expression « maquette fil-de-fer ». C'est le squelette de la future interface des Wireframe est toujours une maquette au graphisme simplifié.



1-Exemple de Wireframe

3.2. Prototype :

Le Prototype. qui est souvent confondu avec wireframe – est une représentation moyenne ou très détaillée du produit final, qui simule l'interaction de l'utilisateur avec l'interface.



2-Exemple de Prototype

3.3. Mockup :

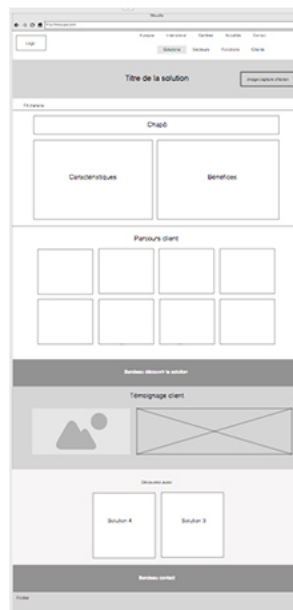
Mockup est une représentation statique moyennement ou très détaillée de la conception. Une bonne maquette représente la structure de l'information, restitue le contenu et démontre les fonctionnalités de base en statique.



3-Exemple de Mockup

3.4. Zoning

zoning détermine la structure des pages clés du futur site web. Sous forme de schémas très simples, il indique l'emplacement des principaux éléments du gabarit (le modèle type d'une page web) tels que menu, logo, visuels, sidebar, footer... Concrètement, c'est le squelette de votre page sur lequel vont se greffer les organes (votre contenu) et la peau (les graphismes du site). Dans une refonte de site web, l'étape du zoning intervient après la définition de l'arborescence et avant la réalisation des maquettes graphiques.



4-Exemple de Zoning

3.5. Quelles différences entre eux ?

Tous ces termes sont généralement utilisés pour décrire le même livrable. Pourtant, chacun correspond à un support plus ou moins détaillé.

En théorie, le zoning est le plus basique. Comme son nom l'indique, il détermine les grandes zones des pages du site sans détailler leur contenu. Sa fonction consiste à mettre en exergue le premier niveau de lecture et la structure globale des gabarits.

Le wireframe est plus détaillé que le zoning. Il présente les animations, le fonctionnement de la page et le type de contenus qui composent chaque grande zone de la page. Grâce à lui, vous évaluez l'ergonomie et veillez à ce que l'expérience utilisateur (UX : User eXperience dans le jargon du web) soit optimale.

Le mockup (ou storyboard) a pour but de montrer l'enchaînement entre les différentes pages du site. Il est donc composé de zonings (ou de wireframes) dont les zones sont cliquables pour simuler la navigation. Son but : analyser la fluidité du parcours de l'internaute.