

# Les fiches récap de l'école O'clock

Gestion-projet

## Wireframes : mode d'emploi

Dernière modification: 11 octobre 2023

### Définition

Un wireframe (maquette en fil de fer) est un outil utilisé lors de la conception d'un projet. L'idée ici est de définir la mise en page des éléments de notre site et d'indiquer toute information pertinente pour celles et ceux qui feront l'intégration de notre projet. On parle ici d'une **maquette « fonctionnelle »**.

Le wireframe a une importance capitale lors de la phase de conception, il va être un moyen de **donner un premier aperçu de l'organisation et la structure de l'information dans une page**. Il permet de faciliter la communication entre l'équipe projet et le client.

**⚠ ATTENTION** : un wireframe est une représentation épurée de notre site basée sur ses fonctionnalités. Il ne contient aucune notion de design (couleurs, formes, animations, ...), la maquette graphique sera à la charge d'un graphiste, d'un designer, de l'équipe artistique.

### Prérequis

Afin d'avoir tous les éléments nécessaires à la conception d'un wireframe, il est utile dans un premier temps d'avoir les éléments suivants :

- Quelle page du site allez-vous maquetter ?
- Quelles sont les informations liées à cette page ? (Voir les User Stories rédigées pour en savoir plus)

- Votre page doit-elle être disponible sur plusieurs formats ? Il est important de savoir sur quels supports votre page peut être lue (Voir dans votre cahier des charges)
- Y'a t-il déjà d'autres wireframes créés ? Faut-il récupérer des éléments similaires ? Cela permet de garder la cohérence entre chaque page du projet.

## Outils

Voici une liste d'outils vous permettant de créer des wireframes :

- [Draw.io](#)
- [Figma](#)
- [Wireframes.cc](#)
- [Whimsical](#)
- [Mockflow](#)
- [Balsamiq](#)

## Cas pratique

Vous devez créer le wireframe de la page d'inscription d'un projet que votre client vous a confié. Voici les informations en votre possession :

### User Stories

Page d'inscription

- En tant qu'utilisateur non-connecté, je dois pouvoir me créer un compte en renseignant mon prénom, mon nom, mon adresse email et un mot de passe
- En tant qu'utilisateur non-connecté, je dois pouvoir accéder à un formulaire de contact vers l'entreprise
- En tant qu'utilisateur non-connecté, je veux pouvoir accéder à l'inscription de la newsletter
- En tant qu'utilisateur non-connecté, je veux pouvoir accéder à la page d'avis des clients de l'entreprise

## Cahier des charges

Notre client a indiqué dans le cahier des charges qu'il souhaite que les potentiels clients de son site puissent se créer un compte avec les informations minimales requises.

## Exemple d'un wireframe

# Ready to take a free trial?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, s  
tempor incididunt ut labore

### Sign up for a free account

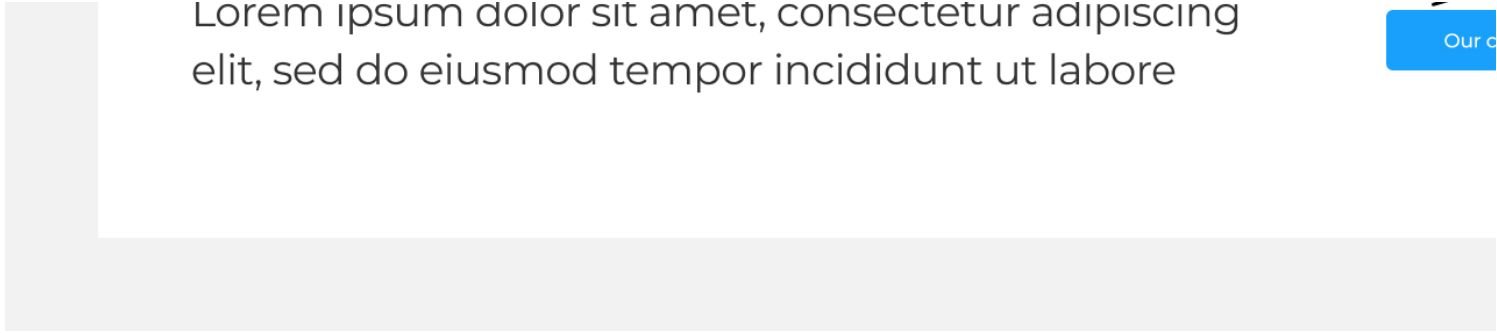
Your email must contains '@'

Envoi du formulaire de création  
d'un compte au clic sur ce bouton

Li

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,  
sed do eiusmod tempor incididunt ut labore

Lien vers la page d'avis de nos clients

A wireframe of a registration page. It features a light gray background. On the left, there is a vertical gray bar. To its right, the text 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore' is displayed in a dark gray font. In the top right corner, there is a blue button with the text 'Our c' in white.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore

Wireframe d'une page d'inscription (réalisée sur Figma)

## Conseils

### Collaboration

Lors d'un projet, il est important que la conception des documents créés soient un moyen d'échanger avec le client. N'hésitez pas à échanger avec lui et à apporter les corrections nécessaires. Échangez aussi avec vos collaborateurs afin d'améliorer ces documents qui vous faciliteront la vie lors du développement.

### Responsive Design

N'oubliez pas qu'il est important de prendre en compte les différents supports sur lequel votre projet. Commencez toujours par la conception d'une page avec la résolution la plus petite (généralement les écrans de smartphones) pour la plus large (écran d'ordinateur).

### Accessibilité

Pensez accessibilité dès cette étape permet aussi de mettre en lumière les différents éléments qui doivent être pris en compte pour une navigation facile et ouverte à tous les utilisateurs.

### Légendes

N'oubliez pas qu'un wireframe doit répondre à chacune des questions qu'un développeur peut se poser lors de l'intégration de la maquette. Un lien doit être cliquable ? Indiquez-le. Un comportement est attendu lors de l'interaction avec un champ ? Même chose. Plus vous documentez précisément, plus votre intégration se passera tranquillement. Free tip : Posez-vous à chaque fois régulièrement la question : « Si j'interagis sur cet élément, que se passe t-il ? » => si votre wireframe ne répond pas à cette question, précisez-le via une légende.

## Ressources externes

- [Qu'est-ce que le wireframe et quel est son intérêt ? – Article de anthedesign](#)
- [Wireframe : une étape essentielle pour votre webdesign – Article de Sales Odyssey](#)