brief premier jour

Rapport du jour

Sommaire

1. Benchmarking entre 3 types d’outils de maquettage et mockup.
2. La différence entre :
3. Zoning.
4. Wireframe.
5. Maquette.
6. Prototype.
7. Mockup.
8. Définition des notions :
9. Charte graphique.
10. Éléments d'ergonomie.
11. UI/UX.
12. Responsive design.
13. Conclusion.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Platform | Mac os | Mac os / Windows / Linux | Mac os / Windows / Linux |
| Plugin support | YES | YES | YES |
| Download | DIRECT | DIRECT | PAYED |
| Offline mode | YES | Opened files | YES |
| Prototyping | YES | YES | YES |
| Responsive resizing | YES | YES | YES |
| Pricing | 30 Days trial for free | 30 Days trial for free | PAYED |

Benchmarking

Zoning :

Le zoning et une grossière et rapide (sketching up).

Représenter rapidement les différents pages.

Déterminer le contenu de chaque page.

Présenter une première approche.

Wireframe :

Maquette basse définition (interactive).

Organiser les différents éléments et formes.

Orienté réflexion en respectant l’ergonomie.

Présenter l’ensemble des fonctionnalités et les spécifications qui sont associées.

Maquette :

Le maquettage est une méthode de conception d'interface qui nous permet de vous proposer des interfaces conformes à vos attentes et besoins. Elle permet également à l'agence web de s'assurer que les besoins du client sont adaptés ou non au projet.

Prototyping :

Un prototype d'interface utilisateur est un type de conception d'interface utilisateur qui aide à comprendre comment les utilisateurs interagissent avec un produit ou un service. Il existe trois principaux types de prototypes d'interface utilisateur : les prototypes papier, les prototypes interactifs et les prototypes d'expérience utilisateur.

Mockup :

Une modèle d’une interface utilisateur présenter dans la vie réelle.

Charte graphique :

Quand on parle de charte graphique, on pense tout de suite à une sorte de loi, de règle fondamentale. Evoquer une charte graphique, c’est alors parler d’un document combinant les règles de référence dans l’utilisation des signes graphiques constituant l’identité visuelle d’une entreprise, d’une marque, d’une organisation ou d’un projet.

Elément d’ergonomie :

L'ergonomie informatique, appelée aussi « utilisabilité », est la capacité du produit informatique à être facilement utilisé par une personne pour réaliser la tâche pour laquelle il a été conçu. La notion d'ergonomie informatique englobe à la fois : la performance de réalisation de la tâche.

UX / UI :

UI est l'abréviation d'user interface ou interface utilisateur. L'UI design se rapporte donc à l'environnement graphique dans lequel évolue l'utilisateur d'un logiciel, d'un site web ou d'une application. La mission de l'UI designer consiste à créer une interface agréable et pratique, facile à prendre en main.

Le terme UX vient d'user expérience ou expérience utilisateur. Le travail de l'UX designer consiste donc à concevoir une interface accessible et facile à prendre en main pour tout type de support. D'ailleurs, ce professionnel est parfois désigné sous l'appellation ergonome en raison de la nature de sa mission.

Responsive design :

Le Responsive design a été traduit en français par Design réactif/adapté/réceptif. Ce design permet de modifier la mise en page d'un site afin que le contenu s'adapte à l'écran quel que soit le terminal utilisé (smartphone, tablette, ordinateur de bureau, TV…). Il s'agit d'adapter le site à toutes les résolutions.