

Planifier et suivre les tâches du maquettage

Table des matières

I. Contexte	3
II. Le zoning	3
III. Exercice : Appliquez la notion	6
IV. Les wireframes	7
V. Exercice : Appliquez la notion	11
VI. Les mockups	12
VII. Exercice : Appliquez la notion	14
VIII. Le prototype	14
IX. Exercice : Appliquez la notion	17
X. Essentiel	17
XI. Auto-évaluation	17
A. Exercice final	17
Solutions des exercices	19

I. Contexte

Durée : 1 h

Environnement de travail : Aucun

Pré-requis : Comprendre les contraintes en UX Design et savoir maîtriser les outils de conception graphique

Contexte

La planification des tâches de maquettage consiste à concevoir des versions intermédiaires de l'interface de plus en plus abouties, avant de finaliser les spécifications qui serviront de référence aux équipes de développement. Cette planification méthodologique se découpe en deux temps.

Tout d'abord, l'UX Designer se concentre sur le fond, à savoir l'ergonomie de la future solution numérique. Il définit à travers le *zoning*, puis les *wireframes*, le découpage des différentes zones, leurs contenus et la navigation entre les pages.

Puis dans un second temps, l'UI Designer s'attarde sur la forme, c'est-à-dire l'aspect graphique du site en intégrant à des *mockups*, puis au prototype final, le choix des couleurs, de la typographie, etc.

On constate ainsi, qu'en termes de conception d'interfaces, les mots *zoning*, *wireframes*, *mockups* et *prototypes* ne désignent pas le même type de maquette. Ils interviennent successivement, depuis la phase d'idéation jusqu'à la phase d'intégration du *Design Thinking*, à partir des données recueillies lors de la phase d'analyse (analyse de la tâche, contexte de travail, persona, etc). À chaque étape, la fidélité de la maquette augmente et permet des tests utilisateurs de plus en plus proches de la version finale.

L'objectif des maquettes de conception en Design Thinking est de penser sa future interface en termes d'ergonomie, d'évaluer son coût de développement et de fournir au client un échéancier.

Cette phase du processus de création n'est pas à négliger, car elle permet, à chacune de ses étapes, de :

- confirmer sa compréhension du besoin utilisateur et valider ses attentes en termes d'expérience
- détecter d'éventuelles décisions stratégiques inefficaces en termes d'ergonomie, bien avant la phase de développement finale, et de pouvoir les réajuster à temps
- tester et valider la faisabilité des solutions envisagées

Nous étudierons ici chacune de ces étapes en commençant par le *zoning*, puis nous verrons quelles sont les attentes des maquettes sous forme de *wireframes*, avant de présenter les phases de réalisation de *mockups*, puis du prototypage.

II. Le zoning

Objectifs

- Comprendre le rôle du zoning
- Découvrir les éléments le constituant

Mise en situation

Première étape de la conception graphique, le zoning joue un rôle majeur dans la définition de la structure des pages d'une application. Nous allons voir à quel moment il s'inscrit dans la réalisation d'un projet, avant de décrire son rôle, puis son contenu et les règles qu'il respecte.

Définition

Le **zoning** est la première forme de maquette, statique, sous forme papier, en nuance de gris, qui consiste à définir le découpage et l'organisation du contenu des pages.

Quand est-il réalisé ?

Il est souvent réalisé lors d'ateliers de co-conception, entre l'UX designer, le Product Owner, des représentants des équipes métiers et des utilisateurs, lors de la phase d'idéation du Design Thinking. Il intervient après la définition de l'arborescence et de l'architecture fonctionnelle de l'application ou du site web, et sert de base à la conception des wireframes. Cette version de la future interface s'attache à détailler le fond, mais pas la forme.

Pourquoi ?

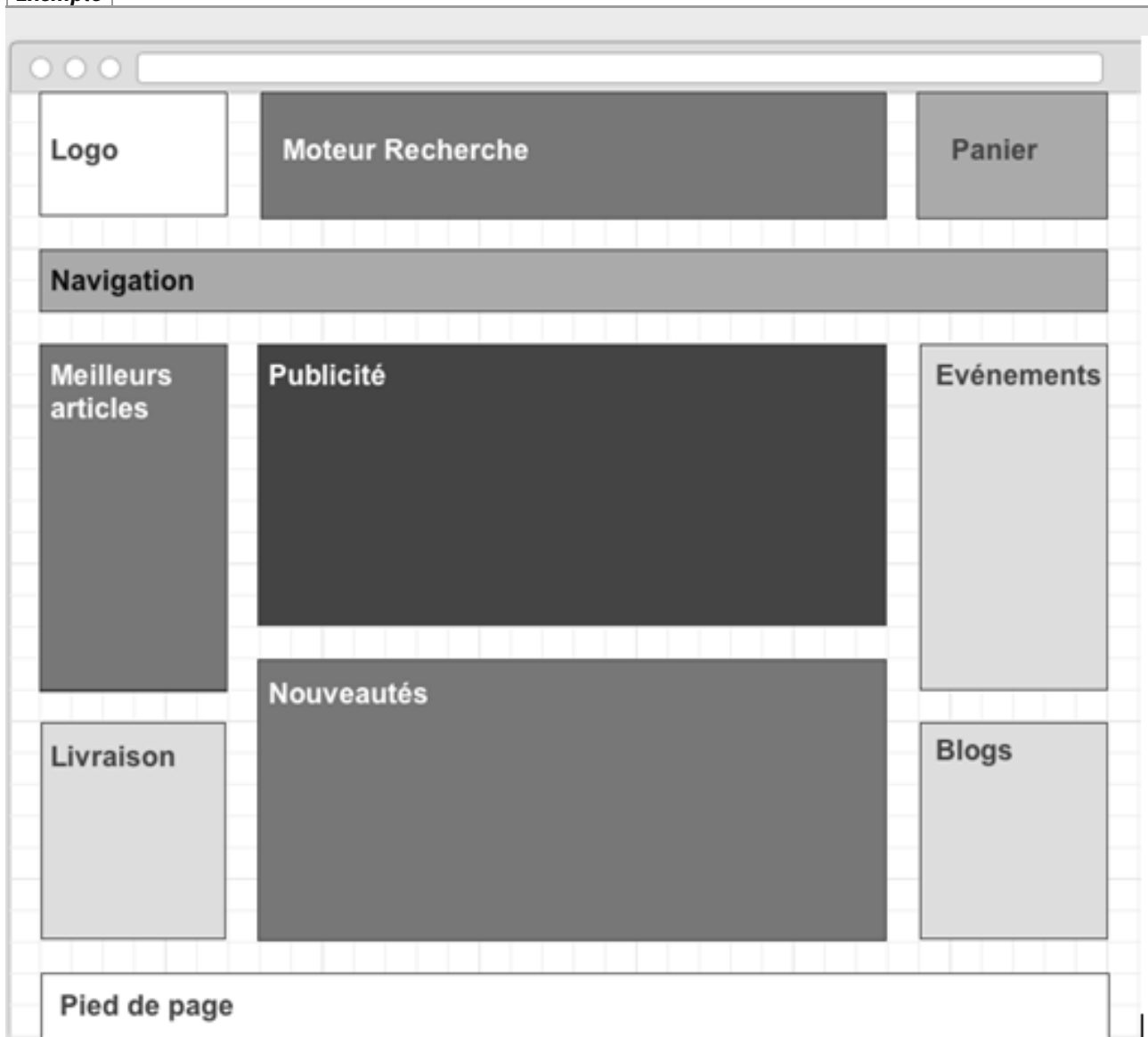
Le zoning permet donc de matérialiser ses premières idées. Pour chaque page, il s'agit d'identifier les différentes zones ou blocs de contenu et de définir leurs objectifs, les actions qu'elles devront proposer et qui seront intégrées à l'interface du site. En architecture, le zoning reviendrait à définir l'emplacement des pièces dans une maison.

Son contenu

Il existe des gabarits d'écrans-types ou « design patterns » qui contribuent à l'homogénéité des interfaces. Cela permet aux utilisateurs de lire et de mémoriser plus rapidement les informations, car elles se retrouvent fréquemment au même endroit.

Cette maquette de basse fidélité inclut généralement les éléments suivants :

- Logo
- Navigation
- Contenu
- Outils
- Publicités si elles sont prévues dans l'interface
- Fil d'Ariane
- Champ de recherche
- Pied de page

Exemple

Cet exemple de zoning permet de visualiser le placement des différents éléments qui composeront la page. On y retrouve une grande partie des composants habituellement présents dans les applications web, comme un panier, un espace de navigation et des panneaux latéraux avec différentes informations entourant un contenu principal.

Les règles à respecter

Les blocs de contenu sont généralement représentés à l'aide d'une nuance de gris plus ou moins forte, afin d'illustrer leur hiérarchie visuelle dans l'interface, et donc leur niveau de lecture dans l'arborescence.

La résolution de l'écran et le type d'appareil utilisés vont bien évidemment orienter les choix en termes d'organisation de l'espace. Les éléments de navigation, par exemple, ne seront pas pensés et placés de la même façon sur un ordinateur ou sur un mobile. Si votre bloc de contenu principal (bloc publicité, dans l'exemple) se trouve sous la ligne de flottaison en mobile, il faudra alors revoir son positionnement.

De la même manière, le zoning permet de penser les zones de contenu en termes de dimensions et de proportions. C'est pour cela qu'il est recommandé, pour des sites soumis à la contrainte du responsive, de débiter ce schéma de conception par le mobile. Cette démarche vous permettra de :

- Donner la priorité aux contenus les plus importants.
- Donner aux utilisateurs une expérience complète, et ce malgré la taille de leur support.
- Permettre de penser en termes de performances, et ce dès le début du projet.

Les outils de conception

Pour concevoir un zoning, il n'est pas nécessaire d'avoir un logiciel de conception graphique en sa possession. Seuls du papier et un crayon suffisent. Vous pouvez cependant illustrer votre zoning avec des applications telles que :

- Balsamiq Mockups
- PowerPoint
- Illustrator
- Excalidraw

Ou encore :

- Adobe XD
- Figma

Remarque

Cette étape ne doit pas être sous-exploitée, car elle permet de présenter une première piste de réflexion aux équipes de développement, qui, à partir de ce modèle, étudieront la faisabilité technique et estimeront une durée de développement. Un zoning n'est pas nécessaire pour toutes les pages de votre site. Seules les pages clés (comme l'accueil, la page produit et la page de recherche, par exemple) sont suffisamment critiques en termes d'expérience utilisateur pour y consacrer du temps de conception.

Syntaxe À retenir

- L'étape de zoning joue un rôle important dans la réalisation de la phase d'idéation du Design Thinking. En effet, sa structure, illustrant l'architecture d'une page, facilite les échanges d'idées et permet de centrer l'étude sur la satisfaction des besoins des utilisateurs.
- Le zoning doit permettre de représenter la position des éléments structurels d'une page. Dans le cadre des applications web, il existe des patterns de placement des éléments qu'il est bon de respecter, car ils sont familiers pour les utilisateurs.
- Sa représentation, dans les tons de gris plus ou moins accentués, permet de représenter la structure hiérarchique visuelle des différentes composantes de la page.

III. Exercice : Appliquez la notion

Question

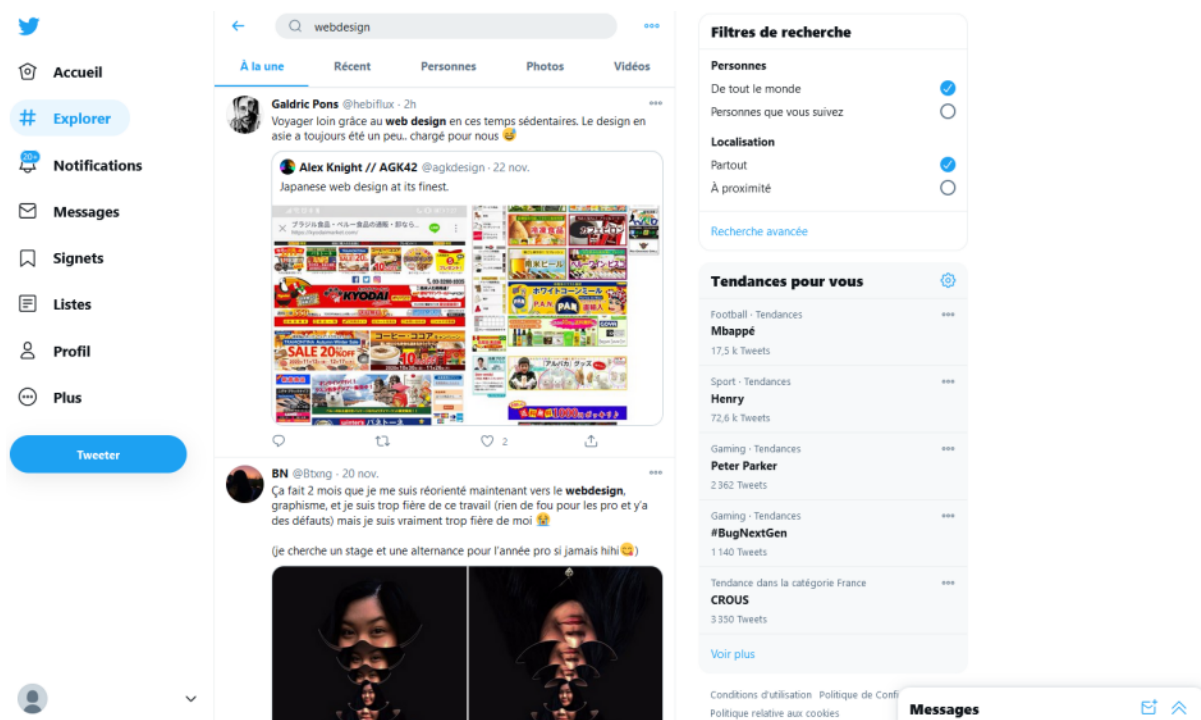
[solution n°1 p.21]

Vous intervenez en tant qu'UX designer au sein d'une équipe projet dont l'objectif est de réaliser un produit sous la forme d'un réseau social interne à l'entreprise cliente. Les différents ateliers menés par le Product Owner avec les équipes métiers et les utilisateurs ont permis de dégager les besoins auxquels le produit doit répondre, et il vous est demandé de proposer le zoning d'une page permettant d'afficher les messages diffusés par les utilisateurs.

Pour cela, vous allez proposer un zoning s'inspirant d'un site ayant fait ses preuves en termes d'adhésion et d'ergonomie : Twitter.

Il vous est donc demandé de reproduire le zoning de la page d'affichage des tweets, présente à cette adresse : <http://twitter.com>. (Attention : Posséder un compte sur la plateforme Twitter est nécessaire pour pouvoir voir la page d'affichage des tweets)

Pour réaliser cet exercice, vous pouvez utiliser l'outil que vous souhaitez ou un papier et un crayon.



IV. Les wireframes

Objectif

- Découvrir la structure des wireframes

Mise en situation

Une fois le zoning validé par les représentants des équipes métiers et le Product Owner, les équipes d'UX Design vont réaliser les différentes maquettes nécessaires à une première visualisation des contenus, en respectant l'architecture définie par ce dernier. Ils vont pour cela utiliser une représentation dite « en fil de fer » : les wireframes.

Nous allons voir de quoi ils se composent, ainsi que le rôle qu'ils jouent dans la conception finale de la représentation graphique d'un site ou d'une application.

Définition

Selon usability.gov¹ :

« Un filaire est une illustration bidimensionnelle de l'interface d'une page qui se concentre spécifiquement sur l'allocation de l'espace et la hiérarchisation du contenu, les fonctionnalités disponibles et les comportements prévus. »

¹ <https://www.usability.gov/>

De quoi s'agit-il ?

Les wireframes (ou « maquettes en fil de fer », aussi appelées « maquettes basse fidélité » ou « maquettes *low fidelity* ») représentent le squelette du site ou de l'application. Ils sont conçus comme un plan d'architecte pour la construction d'une maison.

Élaborés à partir du zoning des pages établi précédemment, ils permettent de poser les principaux éléments UI de votre interface (menu de navigation, texte, bouton, image, etc).

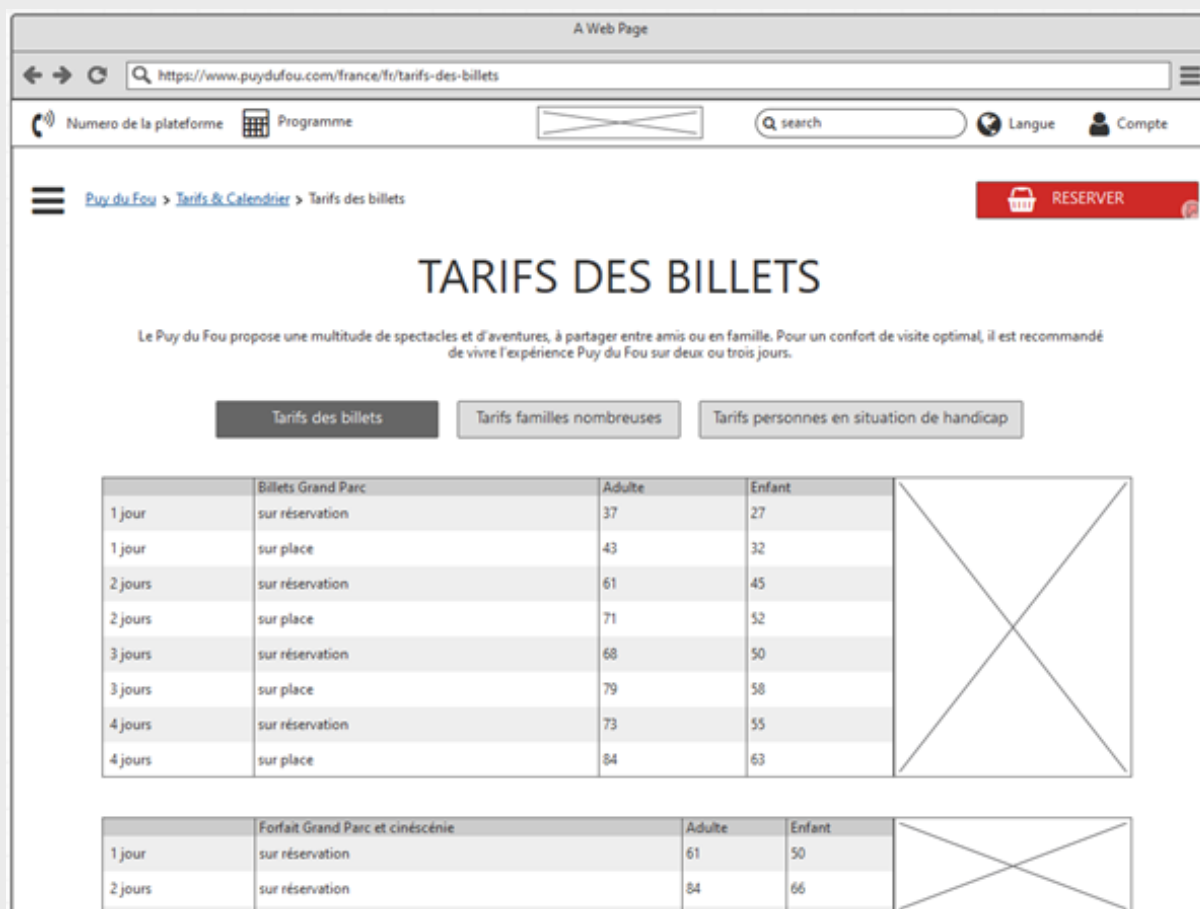
Ils définissent l'organisation générale des blocs de contenu et matérialisent la navigation entre les pages.

Il s'agit d'orienter sa réflexion en prenant en compte les standards du Web et les critères ergonomiques. Ils constituent donc la première étape de la phase de conception de la méthodologie de Design Thinking.

Les critères ergonomiques

Les critères ergonomiques issus des travaux de J.C. Bastien et repris par la norme AFNOR Z67-133-1 permettent d'évaluer l'utilisabilité d'un site ou d'une application et servent de guides aux designers lors de la conception graphique des pages d'un site web ou d'une application :

- **Compatibilité** : capacité de la solution numérique à s'intégrer dans l'activité réelle des utilisateurs. La logique d'utilisation de l'application doit correspondre à la logique de l'utilisateur.
- **Guidage** : moyens mis en œuvre pour assister l'utilisateur dans l'emploi de l'application. Le but étant de faciliter l'usage et l'apprentissage.
- **Homogénéité** : cohérence entre les pages de l'application et au sein des pages.
- **Flexibilité** : varier les moyens permettant d'atteindre un même objectif.
- **Contrôle** : rendre l'utilisateur autonome dans son apprentissage et réduire le nombre d'erreurs potentielles.
- **Erreur** : prévenir et détecter les erreurs (messages pertinents et correction simple et rapide).
- **Traitement des erreurs et charge mentale** : diminuer le nombre d'informations et ne garder que l'essentiel, simplifier les actions, éviter des manipulations ou saisies erronées et aider l'utilisateur à corriger ses erreurs.

Exemple

Cet exemple de wireframes permet de constater l'organisation des blocs de contenu au sein de la page. De plus, on y retrouve les éléments de navigation et les interactions existantes entre les éléments.

Le niveau de détails

À ce stade de la conception, la couleur intervient très peu, les maquettes sont principalement en nuances de gris. L'aspect visuel se limite au positionnement des blocs de contenu, à leur proportion les uns par rapport aux autres et aux choix des composants de type formulaire.

En effet, il a été constaté maintes fois que les éléments graphiques (tels que la couleur, la typographie ou les images) détournent l'utilisateur du sujet principal du test et viennent interférer avec sa réflexion à propos de la structure de l'interface. C'est pour cette raison que l'UI designer intervient seulement à partir de la prochaine étape, celle de la conception des mockups, où les codes graphiques de la charte du client entrent enfin en jeu.

Le rôle des wireframes

Les wireframes peuvent être sous forme papier (statiques) ou sous forme numérique (interactifs ou non). Ils permettent aux équipes, aux acteurs métiers et aux utilisateurs de se projeter et donc de tester les solutions envisagées. Chacun peut ainsi évaluer sa compréhension des libellés choisis, de la visibilité et de l'accessibilité des fonctionnalités clés.

Les maquettes en fil de fer ne se substituent pas au cahier des charges fonctionnel, mais demeurent un excellent complément en termes de spécifications.

Outils de conception

Un wireframe pouvant être statique ou dynamique, en plus du papier et d'un crayon, il sera sûrement utile de posséder une application dédiée à la conception de wireframes. En voici quelques-unes :

- Balsamiq Mockups
- Axure
- Flairbuilder
- Wirefame CC

Ou encore :

- Adobe XD
- Figma

Syntaxe	À retenir
----------------	------------------

- La phase de réalisation des wireframes permet de définir l'organisation générale des blocs de contenus et de matérialiser la navigation. Ils permettent à chacun des intervenants du projet de visualiser, avec plus de détails que lors de la phase de zoning, les différents éléments graphiques d'une page, ainsi que leurs fonctionnalités.

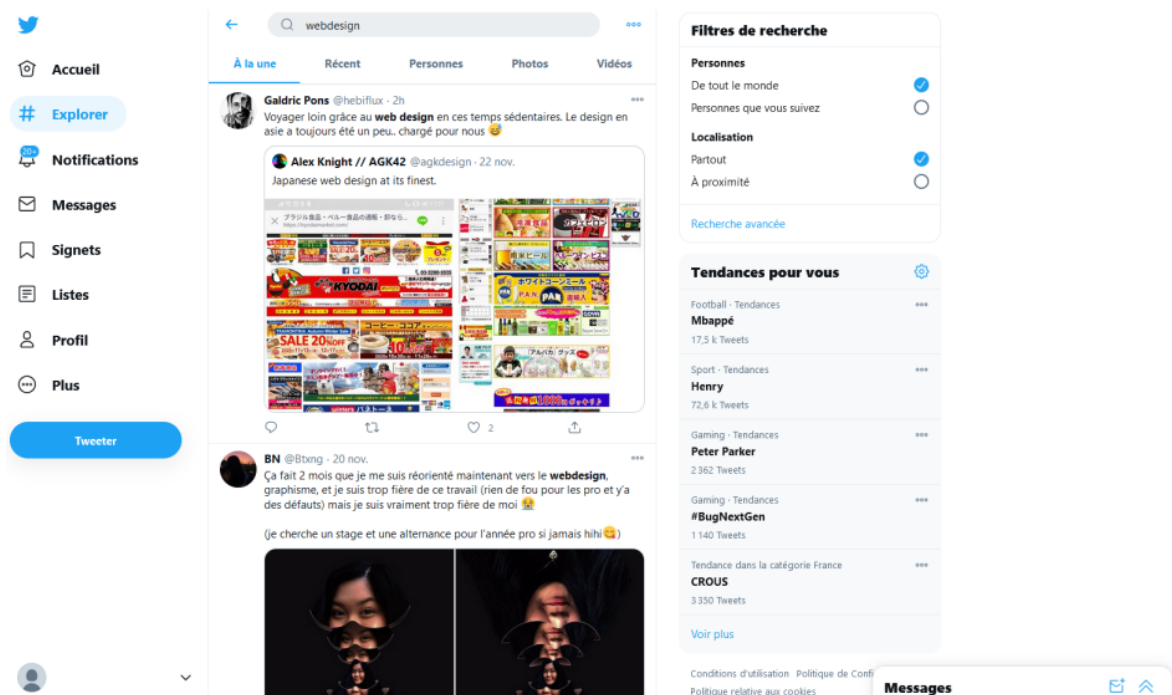
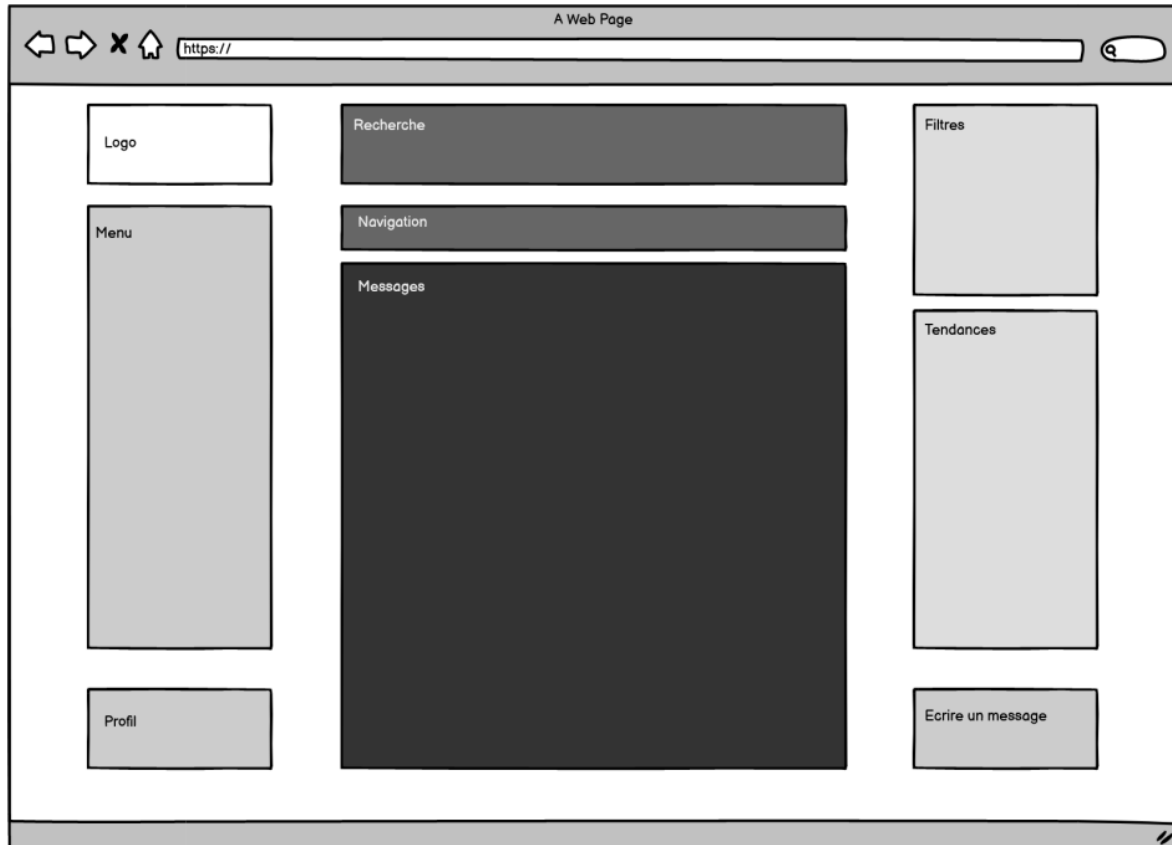
V. Exercice : Appliquez la notion

Question

[solution n°2 p.22]

Dans la continuité de la conception du produit de réseau social interne débutée dans l'exercice précédent, il vous est demandé de proposer un wireframe tenant compte du zoning réalisé et reprenant les éléments d'une page de Twitter.

Votre réalisation pourra se faire en utilisant l'outil de votre choix ou avec un papier et un crayon.



VI. Les mockups

Objectif

- Découvrir le contenu et le rôle des mockups

Mise en situation

C'est à partir de la version finale des wireframes que l'équipe d'UI Design va pouvoir intervenir sur le projet. En effet, c'est en se basant sur ceux-ci qu'elle va pouvoir élaborer des propositions graphiques détaillées, les **mockups**.

Nous allons voir quels sont leur contenu et leur rôle.

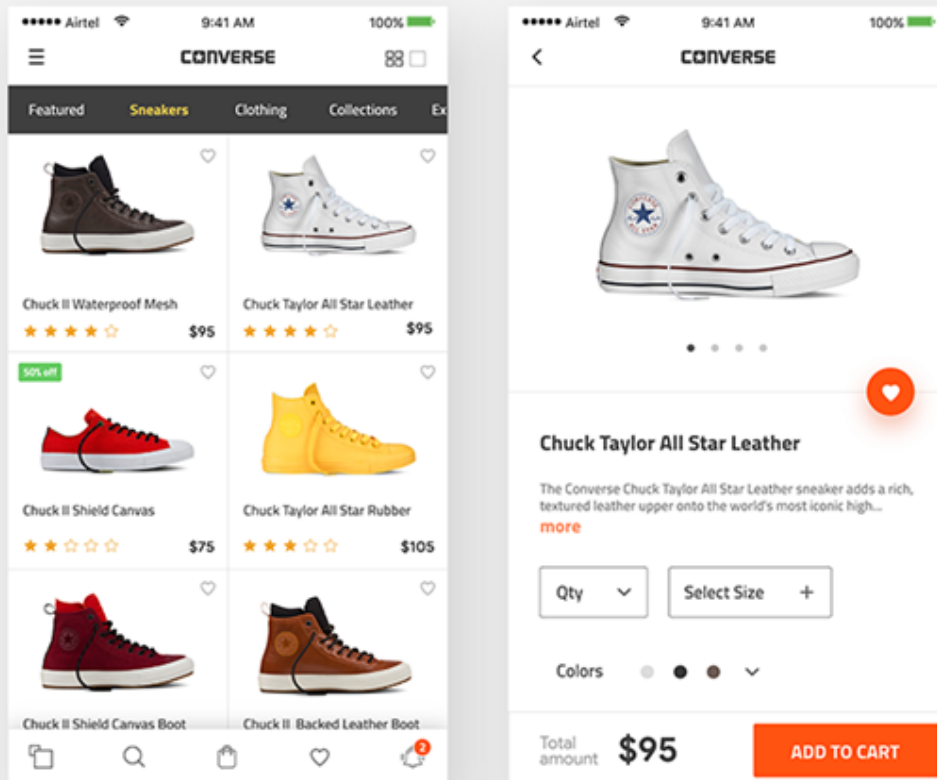
Le contenu des mockups

Les mockups (ou maquettes UI) constituent la première étape faisant intervenir l'UI designer. Conçu à partir des wireframes fournis par l'UX designer, ce livrable est un modèle d'interface utilisateur réaliste et abouti, qui doit être le plus fidèle possible au résultat final.

À ce stade, on ne s'intéresse pas à la navigation entre les pages ou aux animations des boutons, mais uniquement à la représentation visuelle du contenu.

Comme dans le domaine de l'architecture où les plans d'un projet de construction sont toujours complétés par des maquettes en volume permettant aux décideurs comme aux futurs acheteurs de visualiser le projet en trois dimensions, les mockups permettent aux différents intervenants du projet d'avoir une représentation du rendu graphique final de chaque page.

Cette prévisualisation haute fidélité fait intervenir les codes graphiques de la charte du client, tout en tenant compte des recommandations ergonomiques exprimées par l'UX designer.

Exemple

Cet exemple de mockup permet de visualiser de la manière la plus fidèle possible le rendu graphique des pages, depuis le rendu des images jusqu'aux couleurs spécifiques utilisées.

Le rôle des mockups

Les mockups, qui ne sont pas conçus à l'aide d'outils de développement, sont généralement statiques.

Ils permettent de valider avec l'utilisateur tous les aspects visuels de l'interface, à savoir la mise en page générale, le choix d'un type de bouton plutôt qu'un autre, la taille de la typographie, la compréhension des icônes, la qualité des images, etc.

Ils servent très souvent de cahier de spécifications graphiques aux équipes d'intégration et interviennent comme une deuxième étape dans la phase de conception de la méthodologie de Design Thinking.

Les outils de conception

- Photoshop
- Illustrator

Ou encore :

- Adobe XD
- Figma

Syntaxe **À retenir**

- Les mockups sont des représentations graphiques les plus proches possibles de ce que sera le résultat final. Étant statiques, ils ne serviront pas à représenter les différentes animations prévues, mais uniquement la représentation visuelle des éléments de chaque page. Leur constitution doit tenir compte de la charte graphique et des impératifs ergonomiques définis lors des étapes de conception précédentes.

Exercice : Appliquez la notion

[solution n°3 p.22]

Exercice

Les mockups permettent de tester...

- ☐ La conception structurelle
- ☐ Le parcours utilisateur
- ☐ La représentation des différents éléments de l'interface

Exercice

Que sont les mockups ?

- ☐ Un complément au cahier des charges
- ☐ Un substitut au cahier des charges
- ☐ Un support de spécifications utilisé par les développeurs

VIII. Le prototype

Objectif

- Découvrir les principes du prototypage et son rôle

Mise en situation

Une fois les maquettes UI statiques finalisées, il est nécessaire de les rendre dynamiques pour permettre une validation des usages de l'application ou du site web. Cette validation de l'ergonomie se fait par la réalisation d'un prototype reprenant toutes les fonctionnalités prévues.

Nous allons voir en quoi consiste l'établissement d'un prototype, puis nous verrons comment associer toutes les étapes de la conception graphique à un processus de développement agile.

Définition **Prototype**

Le **prototype** est la dernière étape de la phase de maquettage.

Ce livrable, pouvant être conçu en HTML, est une simulation haute fidélité et interactive du produit final. Le prototype est souvent utilisé pour faire de l'A/B testing quand il subsiste des doutes sur des orientations stratégiques et des choix ergonomiques. Il est donc essentiel, pour réaliser des tests, de résoudre les problèmes et d'améliorer ce qui doit l'être, avant de lancer les développements.

Définition A/B testing

L'A/B testing est une méthodologie de test consistant à comparer deux versions d'une page web ou d'une application afin de comparer leur performance. Dans la conception graphique, la performance peut se mesurer en fonction de critères variés : nombre de clics, taux de validation, taux de visibilité...

Le prototype, une dynamisation des mockups

Les prototypes peuvent être réalisés rapidement grâce à des outils tels qu'Adobe XD, qui vont rendre les maquettes UI de la phase précédente interactives. Mais ils peuvent également être développés avec la même technologie que le produit final. Cela permet d'évaluer la faisabilité dans les choix des librairies de composants, et des interactions et animations envisagées.

Ainsi, un prototype fonctionnel et interactif permet de tester tous les éléments de type boutons, liens, et d'évaluer la qualité du retour utilisateur.

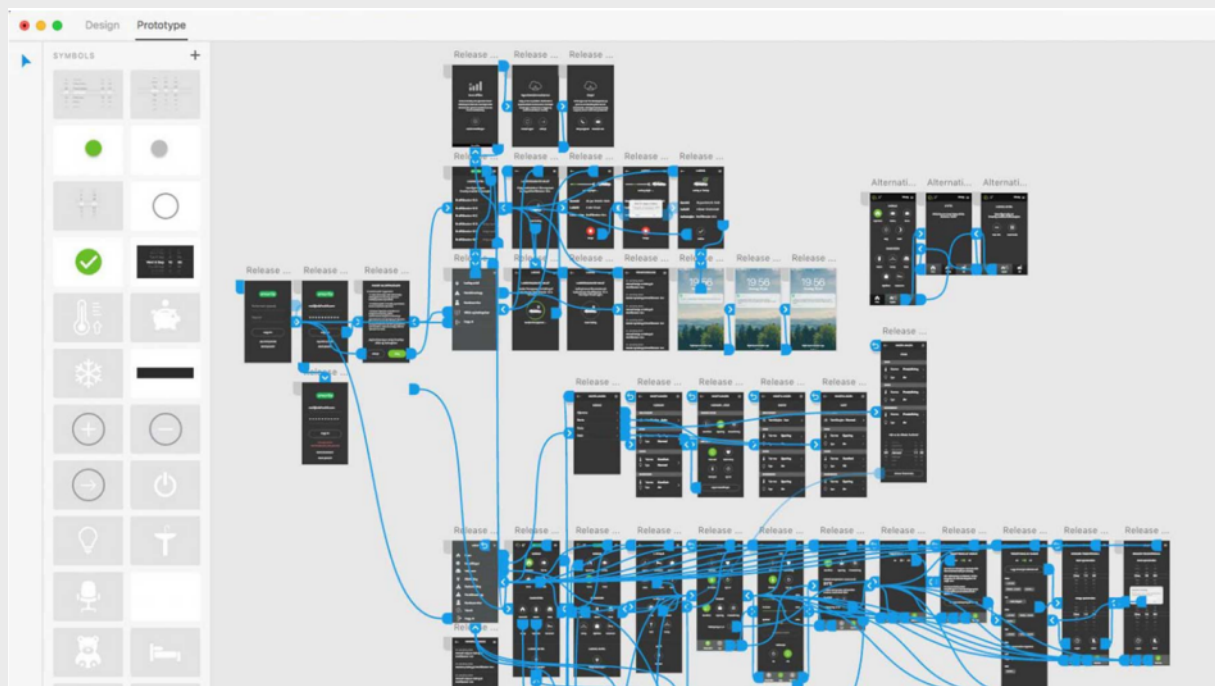
La réalisation du prototype est la dernière étape de la phase de conception de la méthodologie de Design Thinking.

Une étape trop souvent ignorée

La phase de prototypage est souvent écartée, à tort, car les équipes craignent qu'elle soit trop chronophage et qu'elle ne réduise les temps de développement ou ne prolonge les délais de livraison.

Cette étape est pourtant fondamentale dans l'évaluation de l'ergonomie d'un site ou d'une application, car elle permet de manipuler un produit dynamique dans une représentation au plus proche du résultat final.

Il est donc essentiel d'intégrer la planification des maquettes très tôt dans le planning du projet, et ce bien en amont de la phase d'intégration, afin qu'elle ne bloque pas l'amorçage des développements.

Exemple

Cet exemple illustre la création d'un prototype avec Adobe XD : on y retrouve les différentes pages du projet et leurs interactions les unes avec les autres, et on constate que leurs différentes versions peuvent être incluses dans le prototype.

Les outils de conception

- Sketch
- Invision

Ou encore :

- Adobe XD
- Figma

Une méthodologie agile de la conception graphique

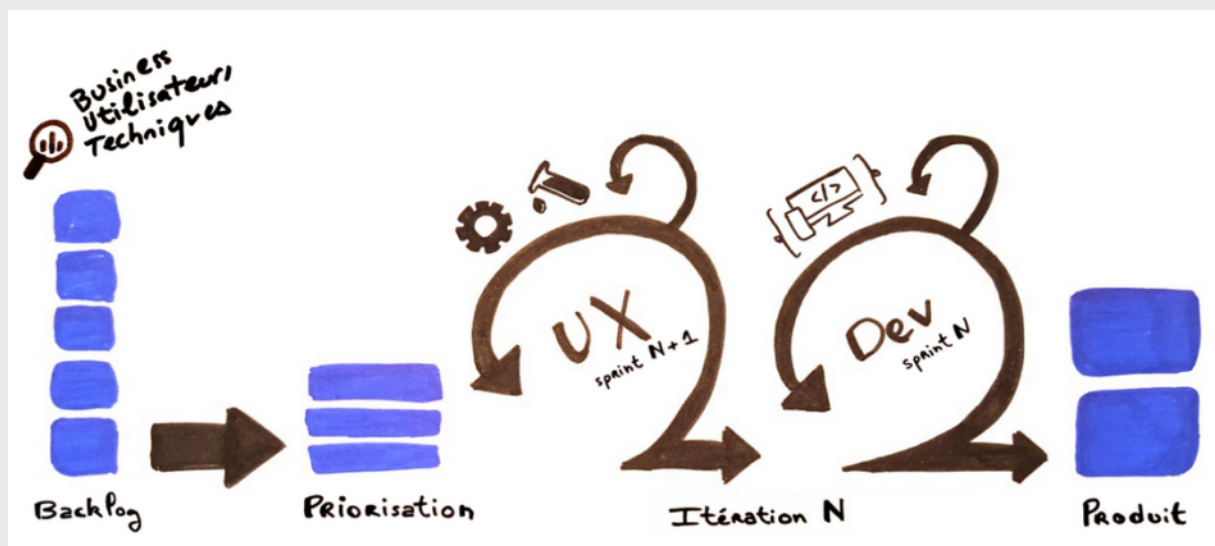
Il existe depuis quelques années une nouvelle approche méthodologique de la conception graphique, le SCRUX. Cette méthodologie s'attache à utiliser les principes de la méthode agile SCRUM, qui est la plus utilisée dans les secteurs de l'IT, et à les retranscrire aux réalités de la conception graphique.

Comme pour SCRUM, cette organisation du travail est fondée sur des périodes courtes (les *sprints*) pendant lesquelles l'équipe se concentre sur des objectifs précis et fait des *reportings* réguliers.

Généralement, ce mode de fonctionnement est difficile à suivre en termes de conception graphique, car il nécessite de se coordonner au rythme rapide des *sprints*. Cela implique de pouvoir fournir des maquettes basse fidélité, puis haute fidélité, abouties et validées à la fois par le client et les utilisateurs, au moment de l'amorçage des développements d'une tâche. Pour permettre cela, tout en respectant les principes de la méthode SCRUM, les équipes de conception graphique fonctionnent avec une itération d'avance par rapport aux équipes de développement.

De plus, il est fréquent que les UX et UI designers soient intégrés à l'équipe de développement. Cela favorise la communication, le *peer-programing*, l'itération rapide et réactive, la recherche de solution, et apporte davantage de souplesse dans la construction d'un produit final.

Exemple



Le dessin ci-dessus illustre l'intégration de la conception graphique dans les processus agiles de la méthode SCRUM. On peut ainsi constater que les itérations de conception graphique interviennent en amont des développements d'un *sprint*.

Syntaxe **À retenir**

- La constitution d'un prototype, qui est une représentation fidèle et dynamique du résultat final, est une étape importante de la conception graphique, car elle est la seule à même de confirmer les choix ergonomiques.
- Nous avons pu voir que la conception graphique suit une méthodologie itérative précise et pouvant être consommatrice de temps. Afin de l'intégrer aux processus agiles de la conception de projets, il est possible de suivre la méthode SCRUX, qui s'inspire des principes du SCRUM, par la réalisation d'itérations courtes, des *sprints*, intervenant en amont des itérations de développement.

Exercice : Appliquez la notion

[solution n°4 p.23]

Exercice

Quelle est l'utilité du prototype ?

- ☐ Vérifier que la solution réponde aux usages attendus par les utilisateurs
- ☐ Étudier la faisabilité en termes de contraintes techniques
- ☐ Contrôler les performances techniques du produit final

Exercice

Que teste-t-on avec un prototype ?

- ☐ Les propositions graphiques
- ☐ La navigation
- ☐ L'utilisabilité des fonctionnalités

Exercice

L'intégration des méthodologies agiles dans les processus de création graphique se fait en...

- ☐ Parallélisant la réalisation d'un même *sprint* par les équipes de développement et de design
- ☐ Réalisant la conception graphique d'un *sprint* en amont de sa réalisation technique

X. Essentiel**XI. Auto-évaluation****A. Exercice final****Exercice 1**

[solution n°5 p.24]

Exercice

Quels outils utilise-t-on généralement pour réaliser un wireframe ?

- ☐ Illustrator
- ☐ Papier / crayon
- ☐ Balsamiq

Exercice

Quels types de maquettes permettent de vérifier la cinématique et le système de navigation d'une future application ?

- ☐ Mockups
- ☐ Wireframes
- ☐ Prototype

Exercice

Quel type de maquette permet de simuler de manière réaliste et interactive le fonctionnement de la future interface de l'application ?

- ☐ Mockups
- ☐ Wireframes
- ☐ Prototype

Exercice

Quel type de maquette sert de cahier de spécifications graphiques aux équipes de développement ?

- ☐ Mockups
- ☐ Wireframes
- ☐ Prototype

Exercice

Classez les étapes de maquettage dans le bon ordre de déroulement.

- ☐ Zoning > Wireframes > Mockups > Prototype
- ☐ Zoning > Mockups > Wireframes > Prototype
- ☐ Wireframes > Zoning > Prototype > Mockups

Exercice

Quel outil utilise-t-on généralement pour réaliser un prototype ?

- ☐ Adobe XD
- ☐ Adobe Illustrator
- ☐ Balsamiq Mockups

Exercice

À quelle étape de la méthodologie de Design Thinking intervient la phase de maquettage ?

- ☐ Intégration
- ☐ Recherche
- ☐ Conception
- ☐ Idéation

Exercice

En méthode Agile, à quel moment est-il conseillé de démarrer la phase de maquettage d'une fonctionnalité ?

- ☐ Avant la phase d'intégration de la fonctionnalité
- ☐ Pendant la phase d'intégration de la fonctionnalité
- ☐ En parallèle de la phase d'intégration de la fonctionnalité précédente

Exercice

Quels tests permettent de réaliser un prototype ?

- ☐ Des comparaisons entre deux styles graphiques
- ☐ Des tests A/B
- ☐ Des tests de technologies d'intégration

Exercice

À quelle étape les critères ergonomiques sont-ils pris en compte dans la conception ?

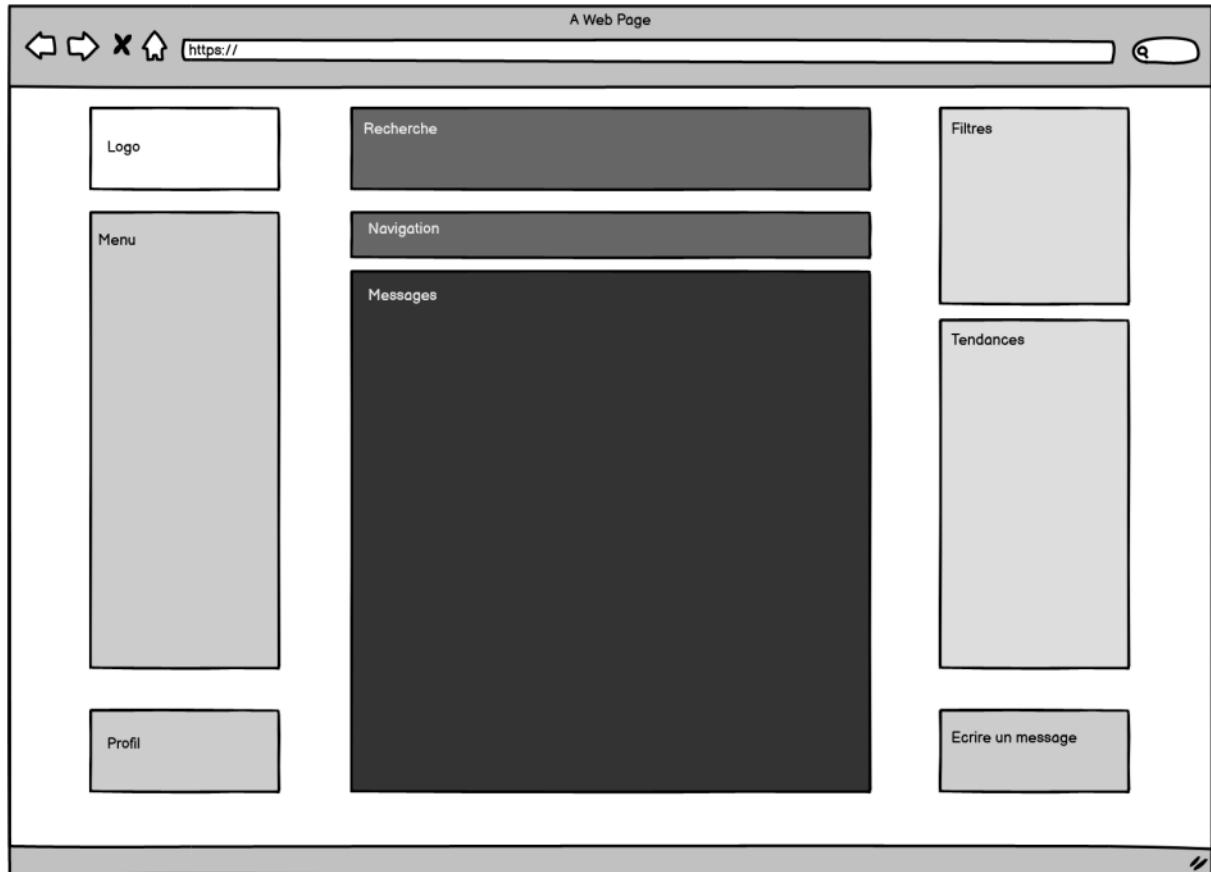
- ☐ Lors de la définition du zoning
- ☐ Lors de la réalisation des wireframes
- ☐ Lors de la création des mockups
- ☐ Lors de la mise en place du prototype

Solutions des exercices

p. 6 Solution n°1

Pour réaliser le zoning de la page présentée, il est nécessaire d'identifier les différents blocs d'informations et leur répartition sur la page. Une fois cette identification réalisée, il faudra tenir compte de la visibilité de chaque bloc et de leur importance dans la hiérarchie de la page.

Ainsi, une proposition de solution pourrait être :



En effet, on constate que la page se décompose en neuf blocs structurels :

- Le logo
- Des menus
- Le profil
- La recherche
- La navigation
- Les messages
- Des filtres de recherche
- Des tendances
- L'écriture d'un message

Chacun de ces blocs doit être présent sur la proposition de zoning et leur importance dans la page doit être représentée en tons de gris.

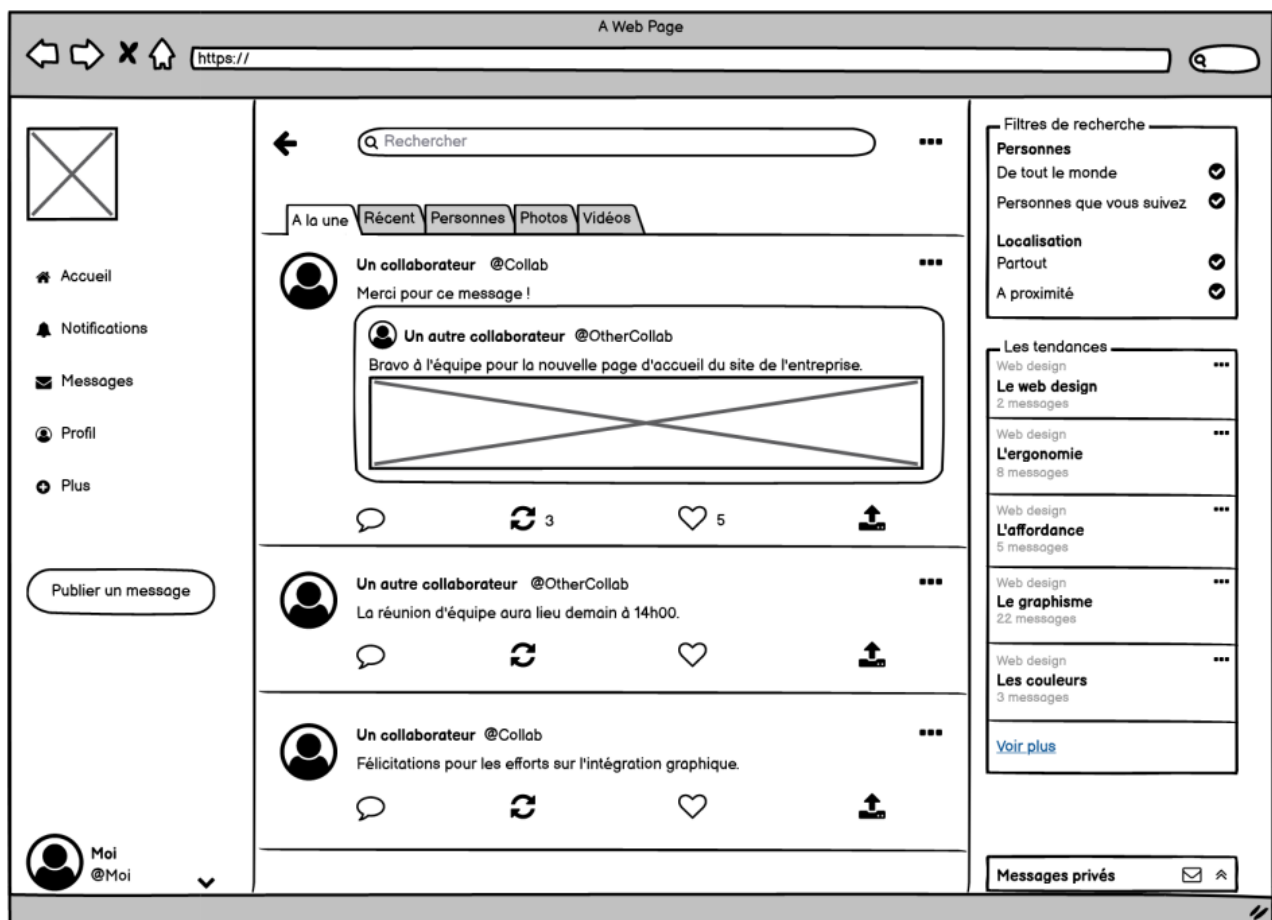
Les blocs présents au milieu de la page (Recherche, Navigation et l'affichage des messages) sont largement mis en avant, avec une priorisation encore plus forte sur la visibilité des messages. Les différents blocs présents sur les côtés prennent ensuite le relais sur la visibilité, suivis enfin par le logo, qui a la plus faible priorité de visibilité.

p. 11 Solution n°2

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à la conception d'un wireframe, car chaque idée est bonne à prendre et peut permettre d'ouvrir des échanges sur les différents choix ergonomiques possibles.

Il s'agit donc principalement de respecter la structure des éléments issue du zoning et de s'assurer que l'objectif est atteint par la proposition faite, c'est-à-dire que le besoin utilisateur peut être satisfait.

Une proposition, très proche de la page originale de Twitter, pourrait être :




On retrouve bien ici chaque bloc défini lors du zoning et les principaux éléments permettant de visualiser, écrire ou rechercher des messages sont clairement représentés.

Ce wireframe sera ensuite présenté aux différents acteurs du projet afin de le valider ou de l'améliorer suite aux éventuels retours.

Exercice p. 14 Solution n°3


Exercice

Les mockups permettent de tester...

- ☐ La conception structurelle
- ☐ Le parcours utilisateur
- ☒ La représentation des différents éléments de l'interface
-  Les mockups permettent de visualiser de manière statique la représentation graphique précise des différents éléments de l'interface. La conception structurelle, quant à elle, est intervenue lors des phases de conception précédentes.


Exercice

Que sont les mockups ?

- ☒ Un complément au cahier des charges
- ☐ Un substitut au cahier des charges
- ☒ Un support de spécifications utilisé par les développeurs
-  Les mockups viennent amender le cahier des charges et servent souvent de spécifications graphiques aux équipes d'intégration.


Exercice p. 17 Solution n°4**Exercice**

Quelle est l'utilité du prototype ?

- ☒ Vérifier que la solution réponde aux usages attendus par les utilisateurs
- ☒ Étudier la faisabilité en termes de contraintes techniques
- ☐ Contrôler les performances techniques du produit final
-  Le prototype permet de valider que l'ergonomie de la solution répond aux besoins des utilisateurs, et il peut permettre de s'assurer de sa faisabilité.

Exercice

Que teste-t-on avec un prototype ?

- ☐ Les propositions graphiques
- ☒ La navigation
- ☒ L'utilisabilité des fonctionnalités
-  La mise à disposition d'un prototype permet de tester la navigation, ainsi que l'ergonomie des différentes fonctionnalités d'une application ou d'un site web. Les propositions graphiques sont, elles, validées grâce à la réalisation des mockups.

Exercice

L'intégration des méthodologies agiles dans les processus de création graphique se fait en...

- ☐ Parallélisant la réalisation d'un même *sprint* par les équipes de développement et de design
- ☒ Réalisant la conception graphique d'un *sprint* en amont de sa réalisation technique

- Q Afin que les étapes de la conception graphique soient validées avant le développement des fonctionnalités associées, elles sont réalisées avec un *sprint* d'avance sur celui réalisé par les équipes de développement.

Exercice p. 17 Solution n°5

Exercice

Quels outils utilise-t-on généralement pour réaliser un wireframe ?

- ☐ Illustrator
- ☒ Papier / crayon
- ☒ Balsamiq

- Q Un wireframe peut être réalisé avec un outil numérique ou sur du papier.

Exercice

Quels types de maquettes permettent de vérifier la cinématique et le système de navigation d'une future application ?

- ☐ Mockups
- ☒ Wireframes
- ☒ Prototype

- Q Les wireframes permettent de valider les mécanismes de navigation, tandis que le prototype permet d'en valider la mise en pratique.

Exercice

Quel type de maquette permet de simuler de manière réaliste et interactive le fonctionnement de la future interface de l'application ?

- ☐ Mockups
- ☐ Wireframes
- ☒ Prototype

- Q En tant que représentation graphique fonctionnelle proche du rendu final, le prototype est la maquette utilisée pour simuler le fonctionnement de l'application ou du site web.

Exercice

Quel type de maquette sert de cahier de spécifications graphiques aux équipes de développement ?


- ☒ Mockups
- ☐ Wireframes
- ☐ Prototype

- Q Les mockups contiennent une représentation détaillée et précise des éléments graphiques d'une page : ils servent donc le plus souvent de spécifications graphiques.

Exercice

Classez les étapes de maquettage dans le bon ordre de déroulement.


- ☒ Zoning > Wireframes > Mockups > Prototype
- ☐ Zoning > Mockups > Wireframes > Prototype
- ☐ Wireframes > Zoning > Prototype > Mockups

 Le processus de conception graphique respecte les étapes suivantes : réalisation du zoning, puis établissement des wireframes à partir desquels sont élaborés les mockups qui, enfin, sont rendus dynamiques sous la forme d'un prototype.

Exercice

Quel outil utilise-t-on généralement pour réaliser un prototype ?


- ☒ Adobe XD
- ☐ Adobe Illustrator
- ☐ Balsamiq Mockups

 Adobe XD est un des outils reconnus pour la conception de prototypes.

Exercice

À quelle étape de la méthodologie de Design Thinking intervient la phase de maquettage ?


- ☐ Intégration
- ☐ Recherche
- ☒ Conception
- ☐ Idéation

 La phase de constitution de maquettes intervient pendant l'étape de conception de la méthodologie de Design Thinking. Elle se divise en l'établissement de wireframes, puis de mockups et enfin d'un prototype.

Exercice


En méthode Agile, à quel moment est-il conseillé de démarrer la phase de maquettage d'une fonctionnalité ?

- ☒ Avant la phase d'intégration de la fonctionnalité
- ☐ Pendant la phase d'intégration de la fonctionnalité
- ☒ En parallèle de la phase d'intégration de la fonctionnalité précédente

 La méthodologie Agile de conception graphique, SCRUX, définit que les processus qui la composent doivent intervenir avec un *sprint* d'écart par rapport à celui traité par l'équipe de développement.


Exercice

Quels tests permettent de réaliser un prototype ?

- ☐ Des comparaisons entre deux styles graphiques
- ☒ Des tests A/B
- ☐ Des tests de technologies d'intégration
-  Le prototype permet la réalisation de tests A/B en proposant différentes version des pages afin d'analyser leur taux de performance.

Exercice

À quelle étape les critères ergonomiques sont-ils pris en compte dans la conception ?

- ☐ Lors de la définition du zoning
- ☒ Lors de la réalisation des wireframes
- ☐ Lors de la création des mockups
- ☐ Lors de la mise en place du prototype
-  C'est lors de la réalisation des wireframes que les différents critères ergonomiques doivent être pris en compte par les UX designers.