

MAQUETTAGE

Réalisé par:

- GHORBAL Yassine
- MOUBTAHIJ Otman
- LEBDAOUI Meryam

SOMMAIRE

01 ETUDE DE BENCHMARKING

- Adobe XD
- Figma
- Sketch

02 LA DIFFERENCE ENTRE:

- Zoning
- Wireframe
- Maquette
- Prototype
- Mockup

03 DÉFINITIONS:

- Charte graphique et éléments d'ergonomie
- UI/UX
- Responsive design



01

ETUDE DE BENCHMARKING

Etude de Benchmarking:

Adobe XD:

Adobe XD est un outil de conception d'expérience utilisateur vectorielle pour les applications web et mobiles, développé et publié par Adobe Inc. Il est disponible pour macOS et Windows, bien qu'il existe des versions pour iOS et Android afin d'aider à prévisualiser le résultat du travail directement sur les appareils mobiles.



Etude de Benchmarking:

Figma:

Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage qui est principalement basé sur le web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau pour macOS et Windows. Les applications compagnons Figma Mirror pour Android et iOS permettent de visualiser les prototypes Figma en temps réel sur les appareils mobiles.



Etude de Benchmarking:

Sketch:

Sketch est un éditeur de graphiques vectoriels pour macOS développé par la société néerlandaise Sketch B.V. Il a été publié pour la première fois le 7 septembre 2010 et a remporté un Apple Design Award en 2012. Il dispose également d'une application web qui permet aux utilisateurs d'utiliser le logiciel sur n'importe quel ordinateur.





02

LA DIFFERENCE ENTRE:

- Zoning
- Wireframe
- Maquette
- Prototype
- Mockup



Zoning:

Le zonage est un plan approximatif de ce à quoi ressemblera la future page Web. Les blocs sont utilisés pour déterminer l'emplacement du contenu et des fonctionnalités. Cette étape intervient généralement après la création d'une arborescence, et elle est parfois réalisée en parallèle.

En définissant très tôt l'organisation générale des pages et en la montrant à votre client, vous éviterez de nombreux malentendus à l'avenir. Le client peut alors valider ou ré-ajuster les points principaux avant que vous ne commenciez à réaliser un wireframe.

Les blocs de contenu et autres éléments doivent être cohérents sur la page. Il n'est pas rare que les souhaits initiaux soient inappropriés, par exemple une page d'accueil chargée d'informations. C'est au cours du processus de zonage que l'on détermine les clarifications initiales de ce type.

Zoning:

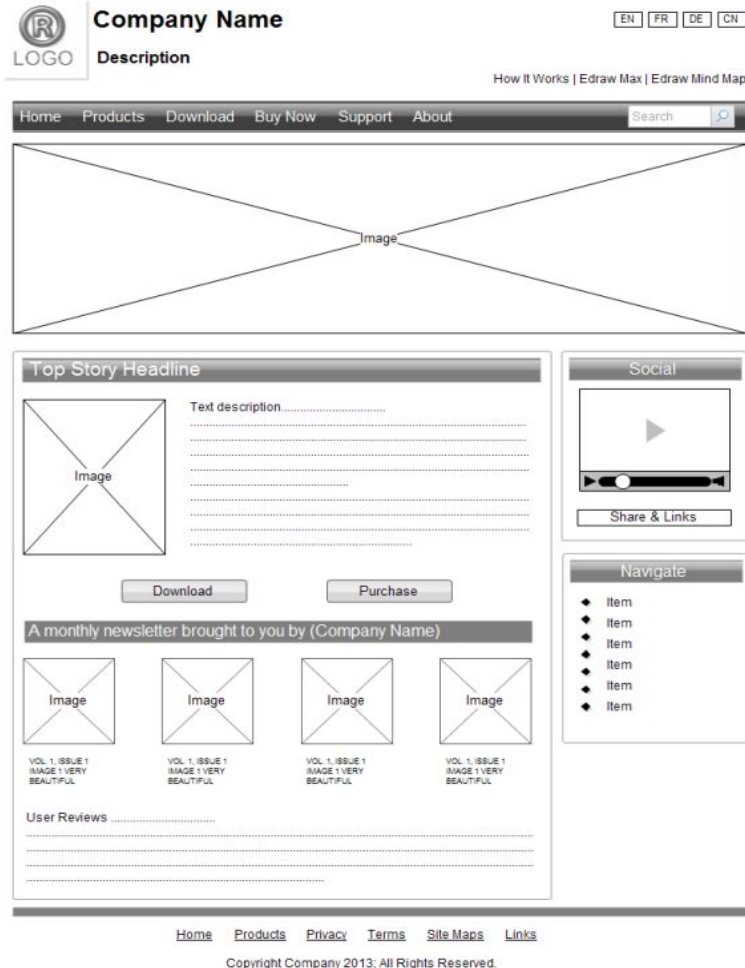


Wireframe:

Le wireframe est la suite logique du zonage. Chaque bloc produit à l'étape précédente se voit attribuer un label : image, texte ou vidéo. Ce contenu peut n'être que lorem ipsum car les informations définitives ne sont pas toujours connues à ce stade du projet.

L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler sur l'aspect visuel car le graphisme interviendra plus tard. En attendant, les designers travaillent à ce stade sur les questions d'ergonomie. Ils s'assurent également qu'ils ont satisfait les désirs du client à l'étape précédente.

Wireframe:



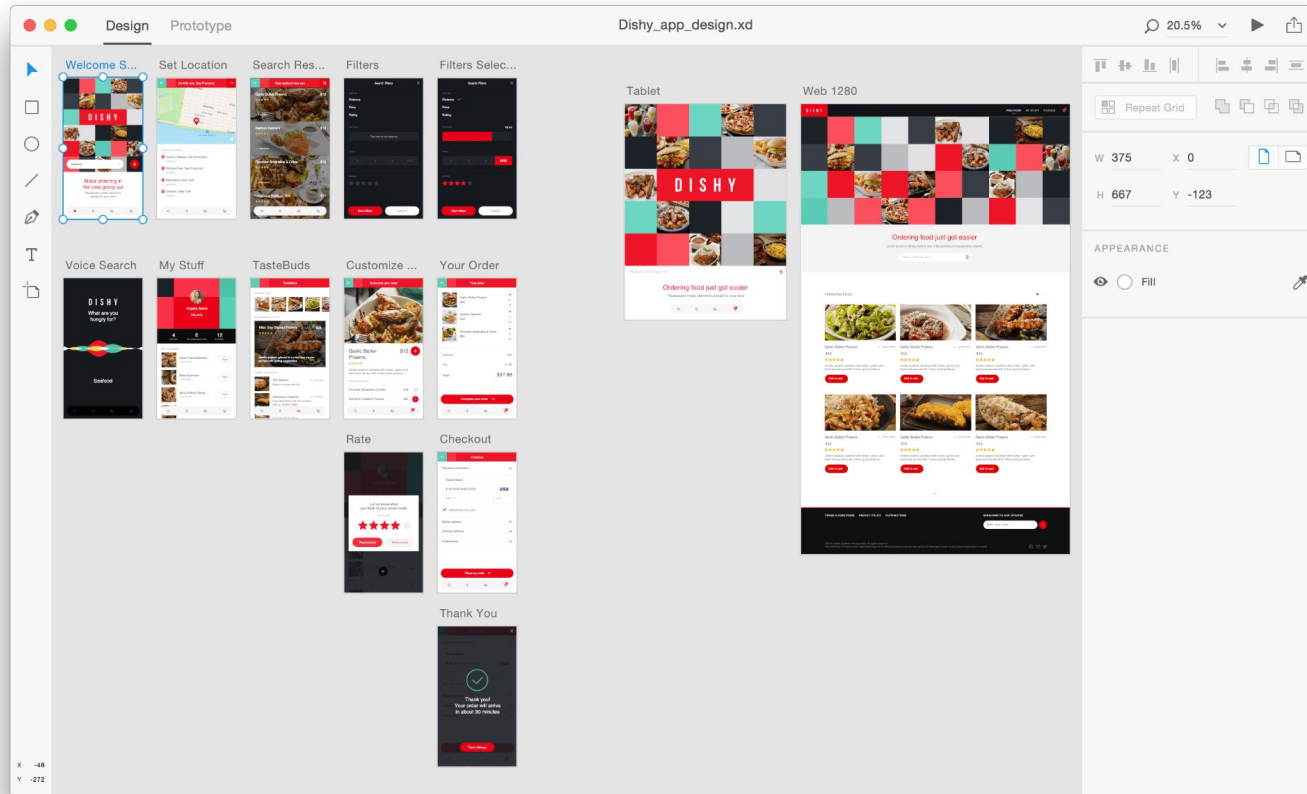


Maquette:

Une maquette est une représentation partielle ou complète d'un système ou d'un objet (existant ou en projet) afin d'en tester et valider certains aspects et/ou le comportement (maquette fonctionnelle), ou simplement à des fins ludiques (maquette de jeu) ou informatives (présentation pédagogique ou commerciale d'une réalisation ou d'un projet).

La maquette peut être réalisée en deux ou trois dimensions, à une échelle donnée, le plus souvent réduite ou agrandie pour en faciliter la visualisation ou la manipulation. Elle peut être statique ou dynamique, et dans ce dernier cas on parlera alors de modélisme.

Maquette:

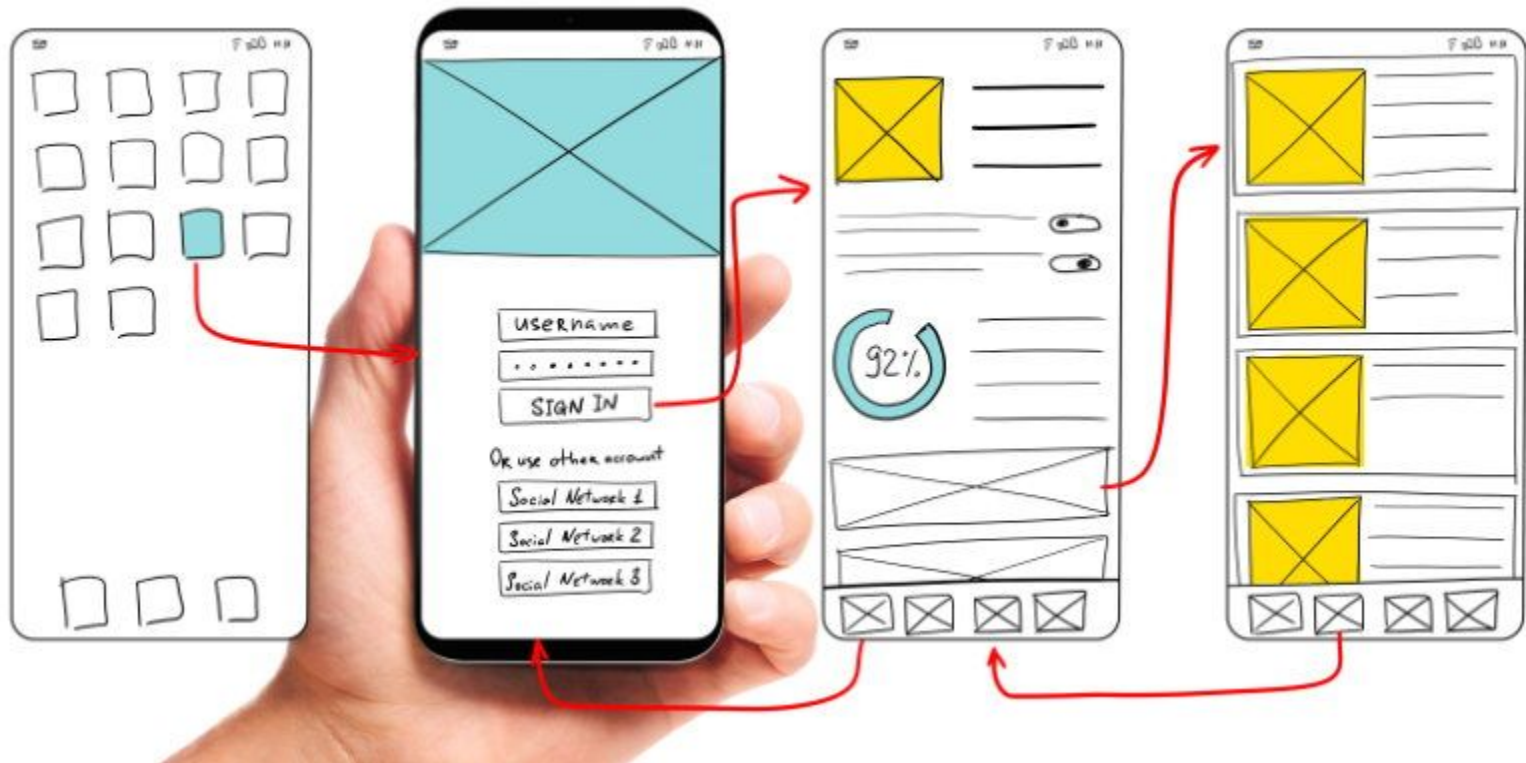




Prototype:

Le stade du prototype est celui où les interfaces deviennent fonctionnelles. À ce stade, les développeurs entrent en jeu et préparent le back-end de votre application. Ensuite, tout est testé pour détecter les problèmes éventuels. Ce concept remonte à bien avant l'internet, lorsqu'un inventeur devait s'assurer que sa création fonctionnait comme il se doit avant de la commercialiser. Le but n'est pas de vendre le produit, mais de comprendre ce qui peut être amélioré. Cependant, les clients peuvent déjà publier des produits dans l'app store. Cependant, il est important de garder à l'esprit que cela sert plus à des fins de test qu'autre chose. Plus votre groupe de test est important, plus il sera facile de remarquer les bogues et les erreurs et de faire passer le produit au niveau supérieur.

Prototype:



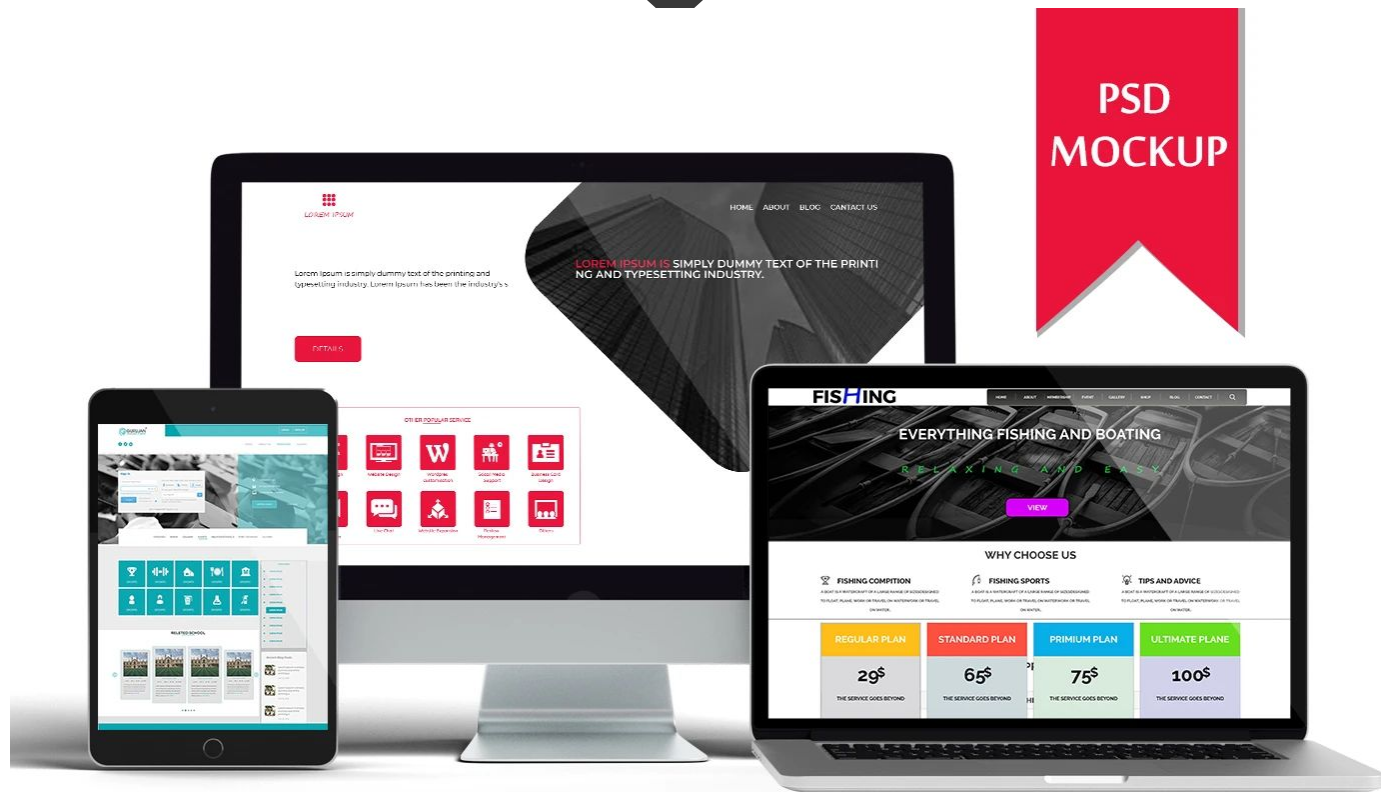


Mockup:

Un mockup est une image d'interface qui a été transformée en une page HTML dynamique et navigable (opération réalisée à l'aide d'un logiciel spécial de conception d'interfaces). Ce nouveau format permet d'insérer des liens vers des pages particulières. Il permet également de rendre le "formulaire" fonctionnel pour effectuer des simulations. Grâce à l'intégration des exigences techniques, vous pouvez maintenant voir à quoi ressemblera votre projet final et vous en faire une idée.

Le mockup a presque l'apparence et le toucher du produit final. C'est pourquoi certains clients, notamment les start-ups ou les entreprises de taille moyenne, font souvent une pause ici. Ils prennent la maquette et la montrent à des sponsors ou clients potentiels afin de collecter des fonds pour poursuivre le développement du produit.

Mockup:





03

LES DÉFINITIONS:

- Charte graphique et éléments d'ergonomie
- UI/UX
- Responsive design

Charte graphique et éléments d'ergonomie:

Une charte graphique est un terme venant du mot latin charta qui signifie « papier ou lettre ». En français charta a pris le sens de « loi, règle fondamentale ».

En y associant le mot graphique, le résultat est un document de référence appelé charte graphique, il contient les règles fondamentales d'utilisation des signes graphiques constituant l'identité visuelle :

- d'une entreprise,
- d'une marque,
- d'une organisation,
- ou encore d'un projet.

Charte graphique et éléments d'ergonomie:



UI/UX:

User Interface:

La conception d'interface utilisateur consiste à utiliser la typographie, les images et d'autres éléments de conception visuelle pour transformer une interface de base en quelque chose de digeste et d'utilisable", explique Jonathan.

La conception de l'interface utilisateur est le processus qui consiste à transformer les maquettes en une interface utilisateur graphique soignée. Cela permet à la fois d'améliorer la convivialité d'un produit et de créer un lien émotionnel entre l'utilisateur final et le produit.

UI/UX:

User Experience:

La conception UX consiste à comprendre le parcours global de vos utilisateurs et à le transformer en un produit." Selon Jonathan, la conception UX fait référence à l'ensemble de l'expérience qu'une personne vit avec votre produit, du début à la fin. Elle tente de répondre à la question suivante : Comment puis-je aider les gens à atteindre leurs objectifs de la manière la plus simple et la plus fluide possible ?

En d'autres termes, la conception UX s'intéresse à la convivialité globale d'un parcours client complet. Et parce que l'UX a une histoire si riche, il y a un certain débat pour savoir où elle commence et où elle finit.



UI/UX:

La différence entre UI et UX:

La différence entre l'interface utilisateur (IU) et l'expérience utilisateur (UX) est que l'IU fait référence aux éléments esthétiques par lesquels les gens interagissent avec un produit, tandis que l'UX concerne l'expérience qu'un utilisateur a avec un produit ou un service.



Responsive Design:

Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d'interface digitale qui fait en sorte que l'affichage d'une quelconque page d'un site s'adapte de façon automatique à la taille de l'écran du terminal qui le lit. Il est différent de l'Adaptive Design bien que les deux concepts aient pour but d'améliorer l'ergonomie mobile du site web.

Responsive Design:

Responsive Web Design

