<https://balsamiq.cloud/sxxh5sk/pe2a49d/r2278> (UI designers)

* Qui utilisera l'interface ? Quel est le profil de ses utilisateurs (personas) ?
* Quel est l'objectif de ses utilisateurs? Quels problèmes cette application et les fonctionnalités qui la constituent résolvent-elles ?
* Quelles sont les actions que ses utilisateurs sont susceptibles d'effectuer (flux utilisateur) ? Quels sont leurs besoins ?
* Limiter l'usage de la couleur et des images : il s'agit de tester l'architecture de l'information et la navigation, et non l'esthétique. La couleur doit juste signifier les informations prioritaires.
* L'information la plus importante doit être la première chose que l'utilisateur voit. Il faut donc réfléchir en termes d'espace entre les éléments, de taille du texte et des boutons, etc.
* Utiliser autant que possible du vrai contenu afin de respecter la lisibilité des textes et de se rendre compte de la taille nécessaire à une police pour être suffisamment percutante.
* Tous les éléments doivent être présents, mais il ne faut pas surcharger.
* Il faut penser *responsive first* : les versions mobile et tablette des wireframes doivent être conçues avant de passer à la version *desktop*, car il est plus facile de placer les composants en élargissant l'espace qu'en les confinant.
* Adaptez l'interaction et la navigation en fonction de votre appareil.

La création de wireframes de qualité nécessite de suivre différentes étapes, qu'il faudra répéter jusqu'à validation pour passer à la suivante. Celles-ci se décomposent en cinq parties :

* L'articulation : c'est la définition du *user flow* répondant aux besoins des utilisateurs et permettant de représenter comment vont s'articuler les pages entre elles.
* La production : il s'agit de l'étape pendant laquelle les wireframes sont réalisés en suivant différentes recommandations.
* La répétition : cette étape fait collaborer différents intervenants, comme le Product Owner et des représentant des équipes techniques si nécessaire, afin d'offrir une vision externe des différentes propositions et d'en faire une présélection.
* La communication : il s'agit à ce stade de présenter les wireframes aux intervenants métier, aux utilisateurs et aux équipes de développement afin d'en recueillir les retours.
* La validation : dernière étape du processus de création des wireframes, elle permet, après avoir pris en compte les retours de l'étape précédente, de sélectionner les wireframes apportant les réponses les plus adaptées aux besoins des utilisateurs.

