Le prototypage de l'interface utilisateur est principalement inclus dans le cahier des charges fonctionnel car il décrit ce que l'utilisateur voit et comment il interagit avec l'application.

Les prototypes peuvent être sous forme de :

- Wireframes (maquettes basse fidélité, comme Balsamiq).
- Mockups (maquettes haute fidélité avec Figma, Adobe XD).
- Prototypes interactifs pour simuler les interactions.

Critères	Wireframe (Maquette basse fidélité)	Mockup (Maquette haute fidélité)	Prototype interactif
Objectif	Définir la structure et l'organisation des éléments de l'interface	Présenter l'apparence visuelle finale de l'interface	Simuler l'expérience utilisateur avec interactions
Niveau de détail	Bas (croquis, formes simples)	Élevé (design abouti avec couleurs et polices)	Très élevé (presque un modèle fonctionnel)
Interactivité	Aucune	Aucune ou faible (boutons statiques)	Oui (liens, transitions, animations)
Utilisation principale	Planification rapide, discussion sur l'agencement	Validation du design final avant le développement	Tester l'ergonomie et les interactions
Outils utilisés	Balsamiq, Sketch, Papier & Crayon	Figma, Adobe XD, Sketch	Figma (prototype), InVision, Axure
Public cible	Chefs de projet, UX designers	UX/UI designers, clients	Développeurs, clients, testeurs utilisateurs
Avantages	Rapide à réaliser, économique, facile à modifier	Représentation fidèle du design final	Expérience proche d'un produit réel, validation des interactions
Inconvénients	Trop abstrait, difficile à projeter pour un client	Pas fonctionnel, manque d'interactivité	Plus long à produire, nécessite plus de ressources





Catégories Populaires



Livres en Vedette



Avis de nos Clients

Sophie Martin

"Excellent choix de livres de cuisine. La qualité des recettes et des photos est exceptionneller"

CookBooks



