

Zoning ,Wireframe, Maquette,
Prototype et Mockup

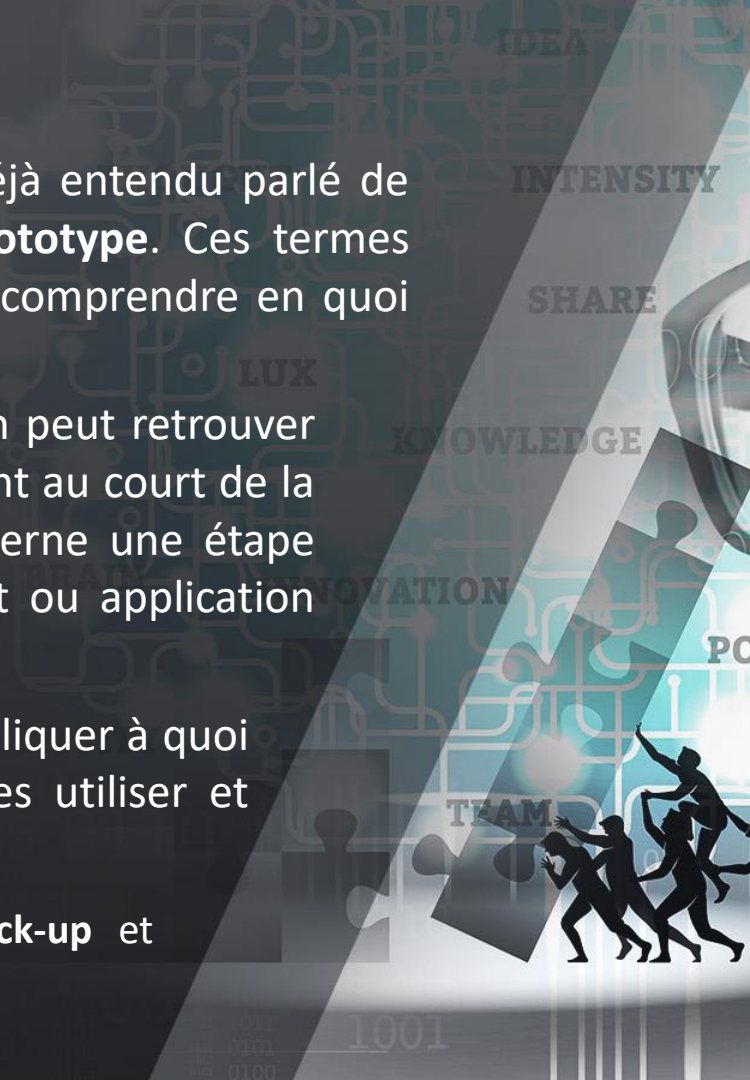
Introduction

Dans la gestion de projet web vous avez sûrement déjà entendu parlé de **zoning**, de **wireframe**, de **mock-up** ou encore de **prototype**. Ces termes peuvent sembler étranges mais il est assez simple de comprendre en quoi cela consiste.

En effet, ce sont tous des types de **maquettes** que l'on peut retrouver dans la création de projet numérique. Elles interviennent au court de la mise en place d'interface web et chaque terme concerne une étape bien précise du développement de votre site Internet ou application web.

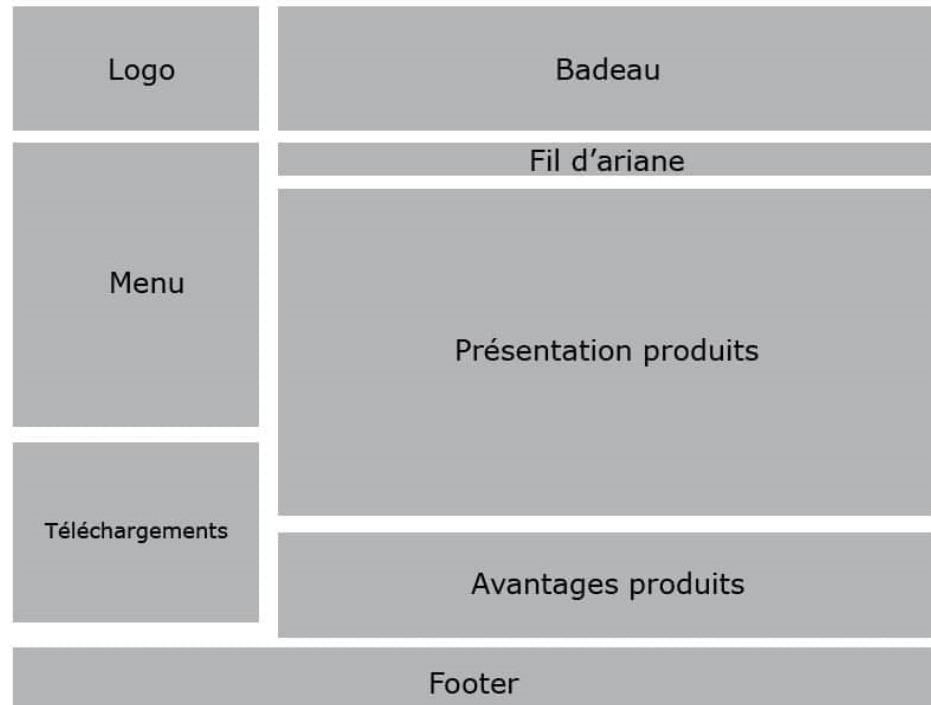
Nous vous avons donc préparé un article pour vous expliquer à quoi correspond chacun de ces termes, à quel moment les utiliser et pourquoi.

Alors quelles différences entre le **zoning**, **wireframe**, **mock-up** et **prototype** ?



Qu'est-ce qu'un zoning

Le **zoning** détermine la structure des pages clés du futur site web. Sous forme de schémas très simples, il indique l'emplacement des principaux éléments du gabarit (le modèle type d'une page web) tels que menu, logo, visuels, sidebar, footer... Les textes finaux, les couleurs et les détails graphiques n'apparaissent pas à ce stade. Dans une refonte de site web, l'étape du zoning intervient après la définition de l'arborescence et avant la réalisation des maquettes graphiques.

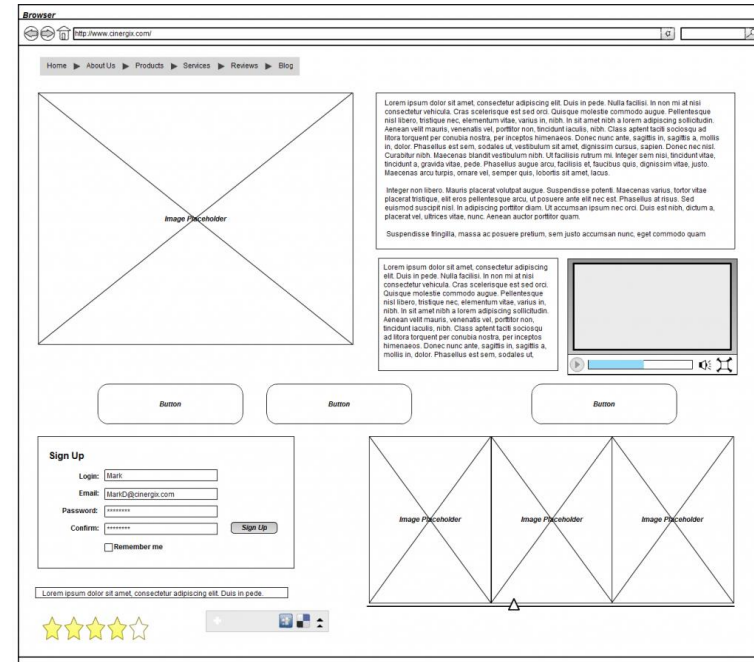


Qu'est-ce qu'un Wireframe ?

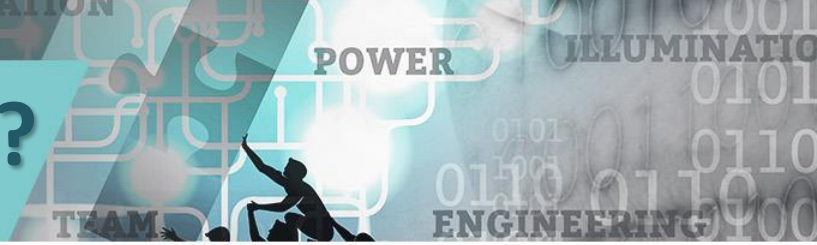
Le **wireframe** (on parle de « maquette fil de fer » en français) est la suite logique du **zoning**. Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet.

L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler l'aspect visuel, le graphisme n'interviendra que plus tard. On se base davantage sur les standards et souhaits ergonomiques pour orienter la réflexion.

Là encore, un échange avec le client est nécessaire pour valider les avancées. Le wireframe, en bon outil de communication, l'aide à se projeter. Il évite surtout la rédaction d'un cahier des charges fonctionnel où les besoins peuvent être incomplets ou mal définis, ce qui entrainerait une refonte coûteuse de la plateforme finale. Les wireframes jouent le même rôle en présentant chaque fonctionnalité et spécification associée.



Qu'est-ce qu'une Maquette ?



Une maquette permet d'intégrer la dimension interactive. Ainsi, des liens peuvent être faits afin de montrer la navigation entre les différentes pages, et il est possible de simuler la connexion à un compte utilisateur, les erreurs lors de la saisie d'un formulaire, des carrousels d'images, etc. Une maquette permet donc d'aboutir à des simulations très puissantes (même si cela dépend du logiciel utilisé), souvent exploitables à partir d'un navigateur Web.

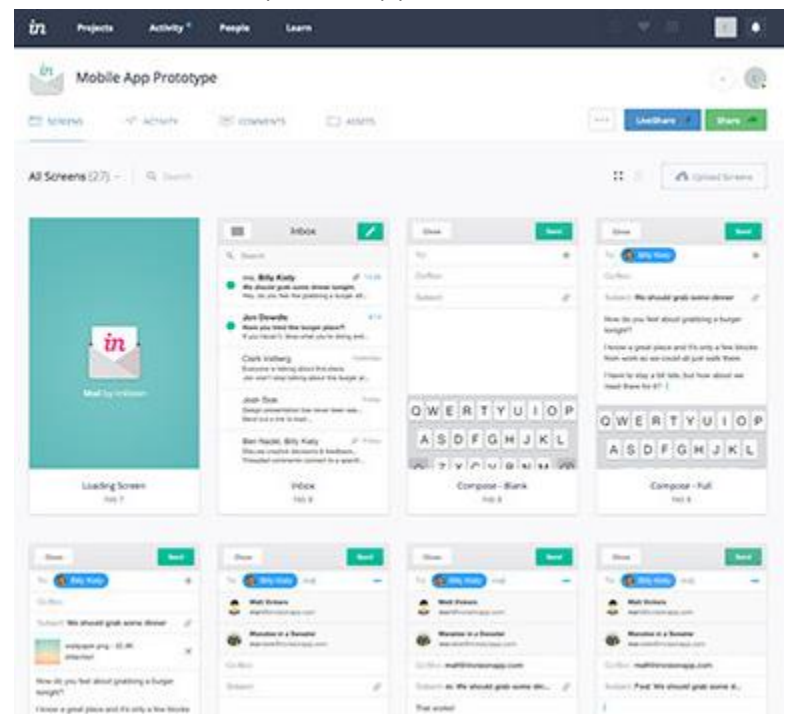
Dans un premier temps, des interactions riches entre l'utilisateur et l'application sont mises en place. Ensuite, le design peut éventuellement être intégré.

Qu'est-ce qu'un Prototype ?

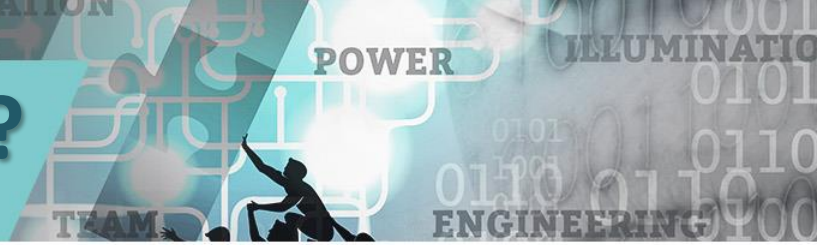


Un **prototype** vient valider les technologies en rendant les interfaces fonctionnelles, tout est testé pour détecter d'éventuels problèmes. Ce concept remonte à bien avant internet, un inventeur devant s'assurer que son objet fonctionne correctement avant de le commercialiser. Le but n'est pas d'inciter le testeur à acheter le produit, il doit seulement le rendre meilleur. Un prototype permet également d'aller démarcher d'éventuels investisseurs.

Création d'un prototype, via l'outil **InVision**

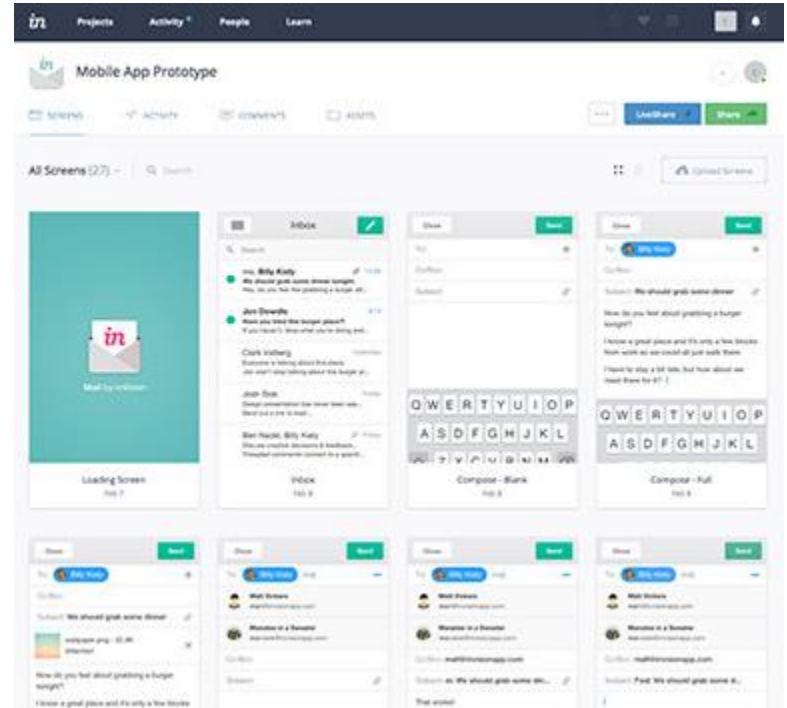


Qu'est-ce qu'un Prototype ?



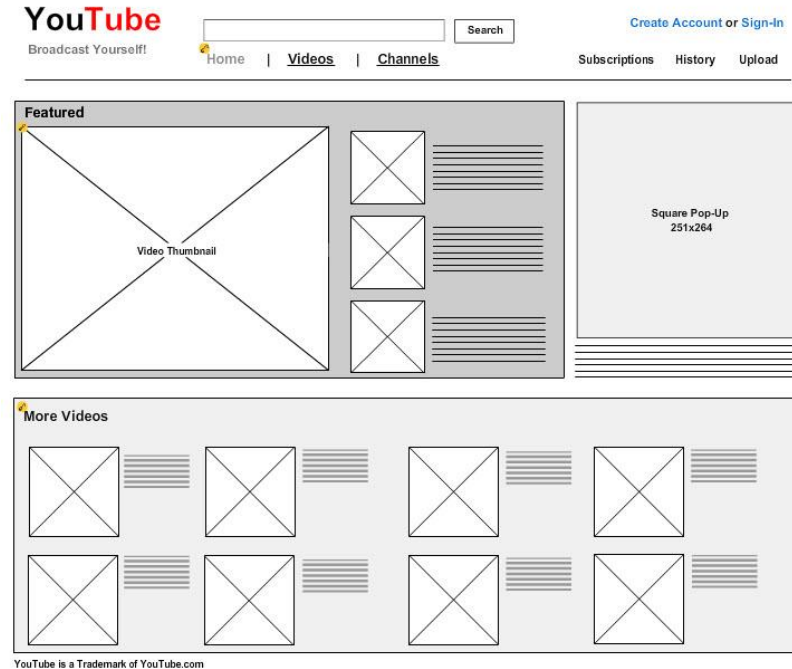
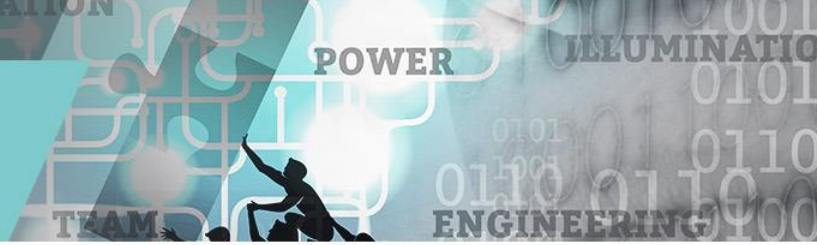
Contrairement aux **maquettes** et **schémas** qui sont statiques, le **prototype est interactif**. Il ne sera utile qu'à partir du moment où quelqu'un devra montrer comment quelque chose doit fonctionner ou à quoi il doit ressembler. Cela peut rapidement être le cas pour un site web ou une application mobile vu le grand nombre de fonctionnalités présentes. Le prototype peut avoir un but uniquement expérimental sans réutilisation dans le projet réel ou être réalisé comme une première version du projet en cours de production.

Création d'un prototype, via l'outil **UxPin**



Qu'est-ce qu'un Mockup ?

Un **mockup** est une image d'interface qui a été transformée en page HTML dynamique et navigable (opération réalisée via des logiciels de conception d'interfaces). Ce nouveau format autorise l'insertion de liens vers des pages notamment. Il permet aussi de rendre un formulaire fonctionnel afin d'effectuer des simulations. Grâce à l'intégration des exigences techniques, les messages de confirmation ou d'erreur apparaissent. Autant d'actions, qui, même si elles restent sommaires, sont utiles au client pour se projeter davantage.



Conclusion

L'erreur classique faite par de nombreuses personnes consiste à se jeter en priorité sur la conception graphique et le design d'un site Internet, sans attacher suffisamment d'importance à son ergonomie. Cette erreur a souvent un coût : en temps, en énergie et bien sûr en argent, un beau design devant généralement être refait s'il ne permet pas de bien présenter tout le contenu.

Les étapes de zoning, de wireframe sont indispensables dans le processus de la réalisation d'un site Internet, et il faut donc y porter une attention particulière. Plus le projet est grand, plus ces outils prennent une place importante, dans la mesure où ils facilitent la conception des projets.

