

# Zoning ,Wireframe, Maquette, Prototype et Mockup



POWER

ILLUMINATION

ENGINEERING

LIGHTING

SCIENCE

INTENSITY

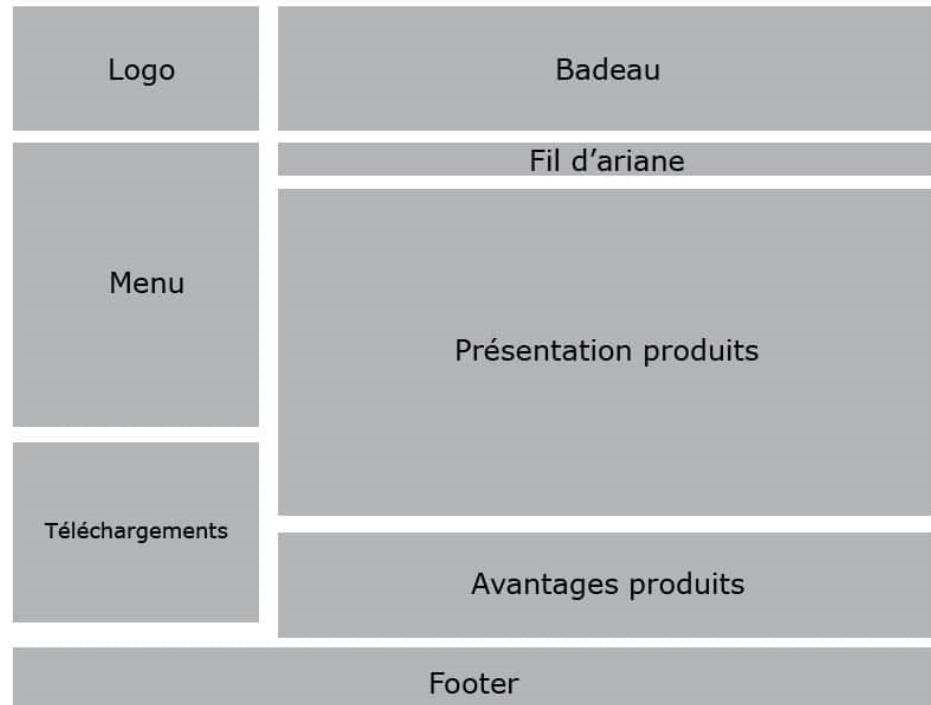
THOUGHT

SHAPE

TEAM

# 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.

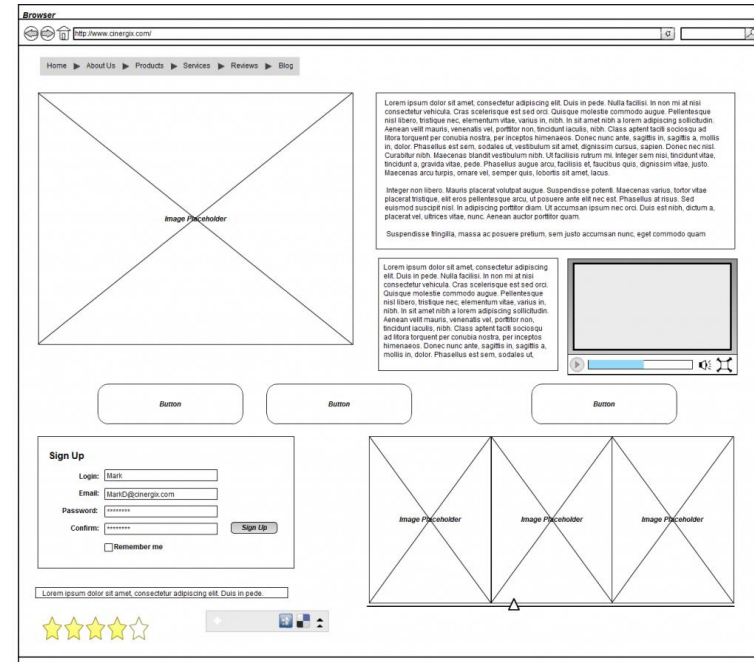


# Qu'est-ce qu'un Wireframe ?

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.

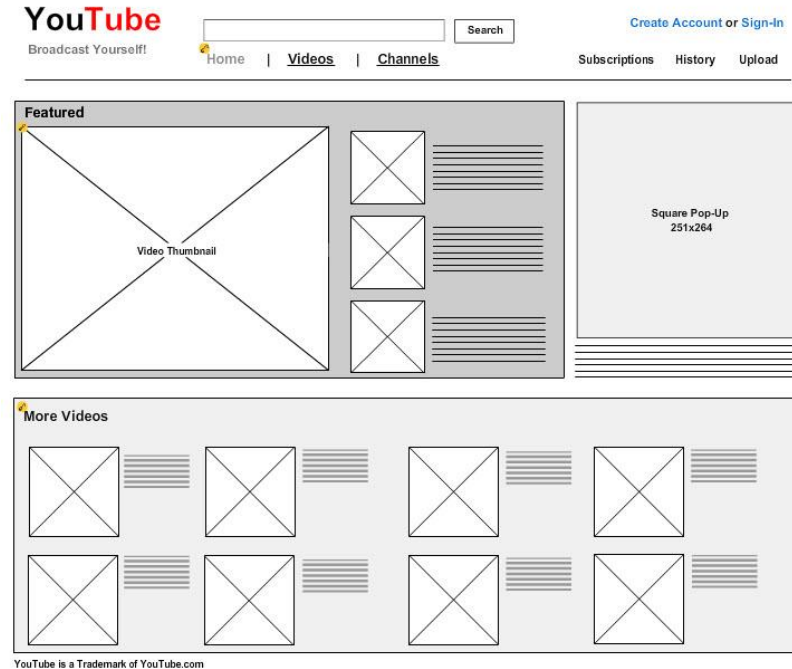
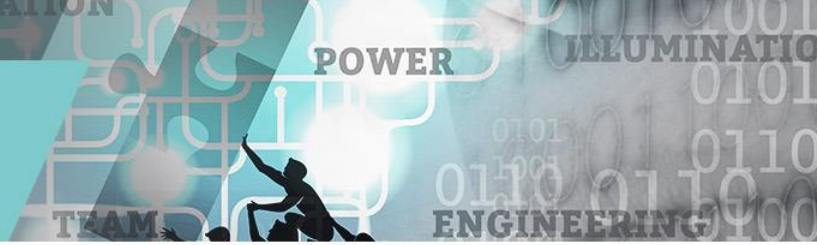
L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler l'aspect visuel, le graphisme n'interviendra que plus tard. On se base davantage sur les standards et souhaits ergonomiques pour orienter la réflexion.

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.

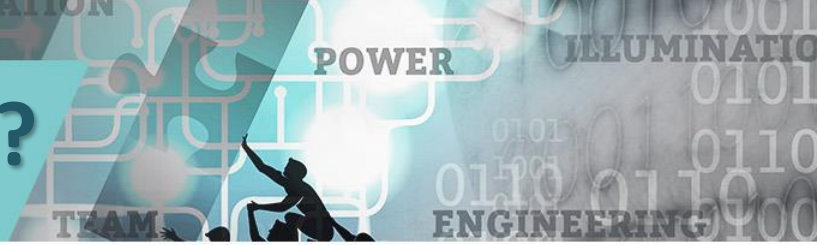


# Qu'est-ce qu'un Mockup ?

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.



# Qu'est-ce qu'une Maquette ?



pour résumer, une maquette c'est :

- ➡ la représentation graphique du produit digital
- ➡ validation de tous les aspects visuels
- ➡ donne un très bon aperçu du produit final

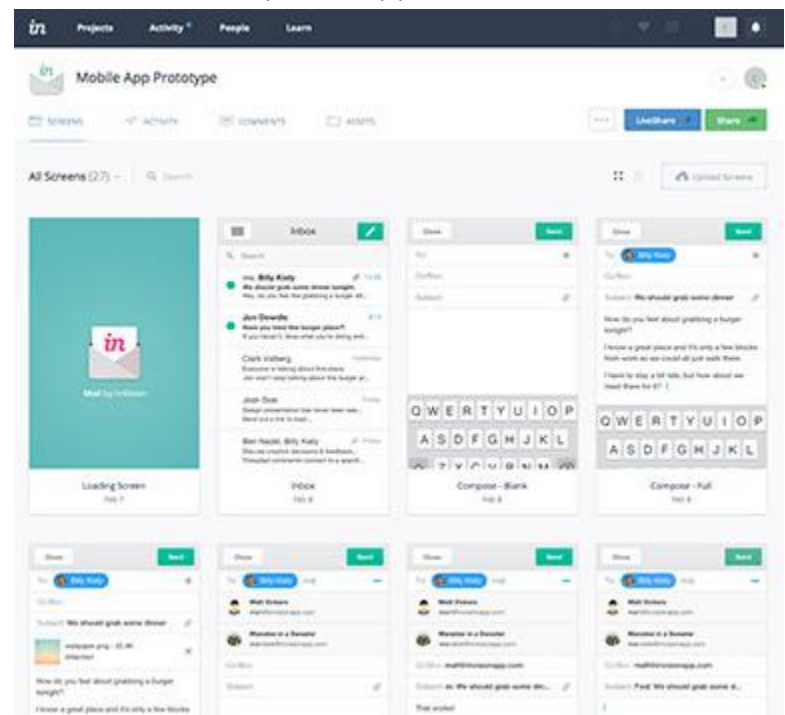


# Qu'est-ce qu'un Prototype ?

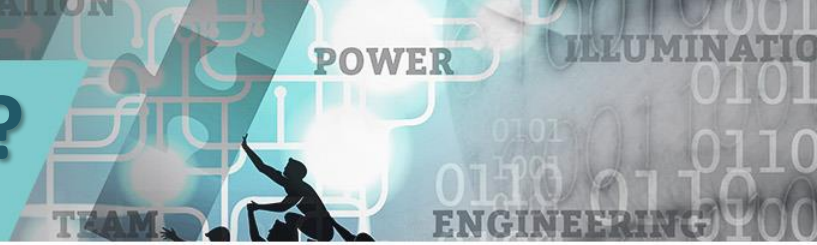


Un **prototype** vient valider les technologies en rendant les interfaces fonctionnelles, tout est testé pour détecter d'éventuels problèmes. Ce concept remonte à bien avant internet, un inventeur devant s'assurer que son objet fonctionne correctement avant de le commercialiser. Le but n'est pas d'inciter 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**

