**Construire la maquette d’une application météo**

**Le projet**

Dans le cadre d’une mise en application sur le web dynamique dispensée par le centre de formation, il m’était demandé de développer une application web 2.0, permettant de se connecter à un service web (API), afin de récupérer diverses informations météorologiques.

Le cahier des charges prévoit :

* Une recherche par ville,
* D’afficher la date,
* L’icône du jour,
* La température minimum, moyenne et maximum
* Les prévisions pour les 4 prochains jours.

**Etapes de réalisation de la maquette**

La création de la maquette web peut être réalisée de façon manuelle en dessinant des schémas soit à partir de vignette représentant les divers blocs de l’application, soit avec des logiciels (Illustrator, Photoshop…) ou en utilisant des outils en ligne tel que AXURE, BALSAMIQ, FLAIRBUILDER, FIGMA…

C’est ce dernier qui m’a permis de mettre en œuvre les différentes vues de ma page web tant pour la partie fonctionnelle que graphique.

Dans un premier temps, j’ai conçu la **maquette fonctionnelle**, c’est une représentation basse fidélité de l’application.

Elle permet optimiser l’expérience utilisateur et peut être subdivisée en 3 étapes :

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

* J’ai d’abord utilisé le **zoning** pour l’organisation visuelle, afin de découper la page en trois parties, un bloc pour le header, c’est à partir d’ici que je permettrais la recherche pour une ville, un autre pour les informations météo du jour, puis un dernier conteneur qui affichera les prévisions météo des 4 prochains jours.
* En second lieu le **wireframing** m’a permis de me focaliser sur les aspects ergonomiques, en évacuant toutes les considérations d’ordre esthétique, mais apporte quelques détails supplémentaires, précisant l’organisation interne de certaines sections : emplacement des boutons, des titres et des contenus photos ou vidéos, etc.
* Vient ensuite la phase de **prototypage,** teste les interactions principales de l’application d’une manière similaire au produit final, afin de m’assurer qu’elle soit responsive et adaptable.

Dans un deuxième temps j’ai conçu la **maquette graphique**, qui est la représentation haute-fidélité de l’application avant que celle-ci ne passe en production.

Le **style guide** se rapproche fortement de la charte graphique et recense tous les éléments utiles concernant le webdesign d’un site (typographie, couleur, apparence des boutons…).

* J’ai choisi une couleur de fond proche du noir pour contraster avec le contenu textuel de l’interface.
* Le type de police de caractère « roboto » et une couleur blanche pour le texte et les marges.

Ma dernière étape fut la réalisation du **mockup,** présentation finale de l’interface.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

La maquette étant prête, je peux passer à la phase de développement.

L’identification des différents blocs me permet d’être plus productif :

* Je peux ainsi définir la structure du document HTML grâce à la vue fonctionnelle.

Réaliser la mise en forme de la page en utilisant un langage de feuille de style CSS, préprocesseur SASS, LESS ou encore un Framework type Bootstrap.

**2. Précisez les moyens utilisés :**

Le cahier des charges.

Les vues fonctionnelles du projet.

Un éditeur de code multiplateforme.

Un outil de maquettage en ligne (Figma).

Photoshop pour dessiner des contrôles bouton.

**3. Avec qui avez-vous travaillé ?**

Il s’agit d’un exercice individuel.