

*Secteur tertiaire informatique*  
*Filière « Étude et développement »*

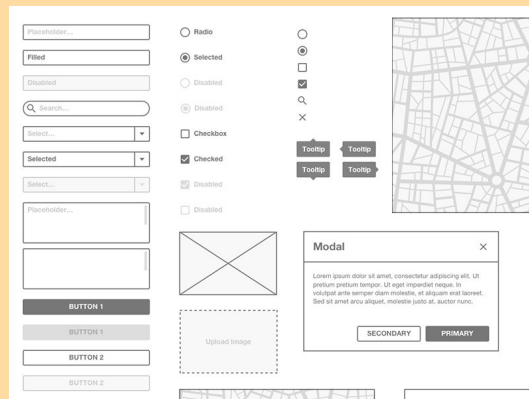
*Ergonomie*

Comment créer une maquette pour un site Web ?

*Apprentissage*

*Mise en pratique*

*Évaluation*





Version	Date	Auteur(s)	Action(s)
1.0	22/11/2021	Michel TISSIER	Création du document
1.1	29/11/2021	Michel TISSIER	Relecture, correction et ajout d'illustration

# Table des matières

## I. Comment créer une maquette de site Web ?

### Introduction

#### 1. Qu'est ce qu'une maquette ?

#### 2. Comment réalise-t-on une maquette fonctionnelle ?

##### 2.1 Arborescence du site

##### 2.2 Le *zoning*

##### 2.3 *Wireframe*

#### 3. La maquette fonctionnelle et au-delà

### Conclusion

### Vocabulaire

## II. Mise en pratique



## Objectifs

Apprentissage des méthodologie de bases concernant la maquette fonctionnelle d'un site Interne.

## Pré requis

Aucun

## Outils de développement

Un papier et un crayon. Des logiciels libre de droits pour la version numérique.

## Méthodologie

## Mode d'emploi

Symboles utilisés :



Renvoie à des supports de cours, des livres ou à la documentation en ligne constructeur.



Propose des exercices ou des mises en situation pratiques.



Point important qui mérite d'être souligné !

## Ressources

Allabarton Rosie : The Definitive Guide: How To Make Your First Wireframe.

<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-create-your-first-wireframe/>

## Lectures conseillées

Usabilis : qu'est qu'un *Wireframe* ?

<https://www.usabilis.com/definition-wireframe/>

Usabilis ; qu'est ce qu'un *Mockup* ?

<https://www.usabilis.com/definition-mockup/>

# I. COMMENT CRÉER UNE MAQUETTE DE SITE WEB ?

## Introduction

La maquette d'un site Web est une étape importante dans la création d'un projet de site ou d'application Web. C'est le moment où l'on décide de l'architecture générale du site et de la structure des pages.

La première chose qui vient à l'esprit, quand on parle de maquette de site web, c'est la réalisation d'une maquette graphique. Mais on aurait tort de réduire un site internet à son apparence, d'autant que cela concerne d'avantage le web designer. Pour le développeur web ce sont les fonctionnalités du site qui sont importantes ainsi que l'organisation du contenu.

## 1. Qu'est ce qu'une maquette ?

Une maquette est l'ébauche, le schéma d'un projet. C'est ce qui permet de jeter une idée sur un support, papier ou numérique, afin de pouvoir lui donner forme et de la travailler. Cela donne aussi la possibilité de présenter le produit aux différents acteurs du projet.

Vous pouvez soigner le webdesign et l'interface graphique, mais pour que votre site internet soit véritablement efficace, il faut construire une mise en page intelligente adaptée à vos objectifs et à vos contenus.

La réalisation d'une maquette comporte plusieurs étapes en passant du rubriquage à l'**arborescence** pour construire la navigation.

Puis en agençant l'espace par de grands blocs (le **zoning**) destiné à structurer l'information et à homogénéiser le gabarit de la page.

Ensuite, il s'agit de définir la mise en page et l'organisation des différents éléments (images, bloc de texte, formulaire, CTA ...) pour mettre en place les fonctionnalités du site (**wireframe**, maquette fonctionnelle).

Le développeur prendra donc en charge la **maquette fonctionnelle** et recevra la **maquette graphique** du web designer. Ce dernier ne travaille pas sur la même couche d'information (marketing, ergonomie, référencement, image de marque, identité visuelle...).

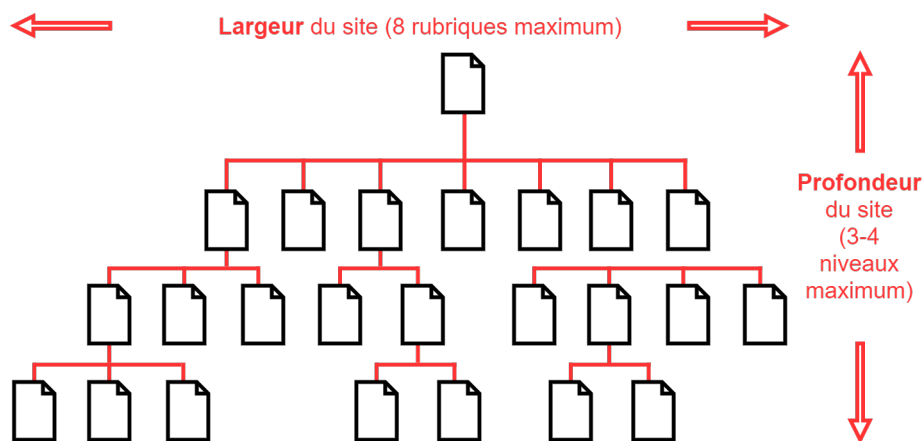


## 2. Comment réalise-t-on une maquette fonctionnelle ?

Généralement on reçoit le rubriquage, préparé par l'équipe de conception (marketing, référencement), dans le cahier des charges. Dans le cas contraire vous devez garder à l'esprit ces trois questions :

- Quel est l'objectif du site ?
- A qui s'adresse-t-il ?
- Quel est son contenu ?

En répondant à ces questions on regroupe le contenu par thème. Ces thèmes donnent les **rubriques** et **sous-rubriques** du sites. On préfère en général organiser les rubriques en largeur (le nombre de rubrique maximum) plutôt qu'en profondeur (le nombre de clic pour atteindre la page recherché).

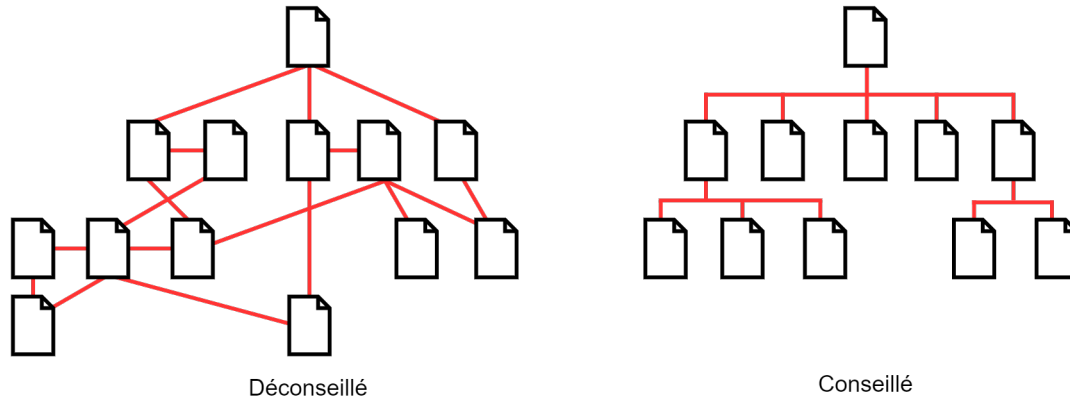


Exemple de rubrique :

Boutiques  
Services  
Portfolio  
Contact / nous joindre  
Info  
blogue (articles)

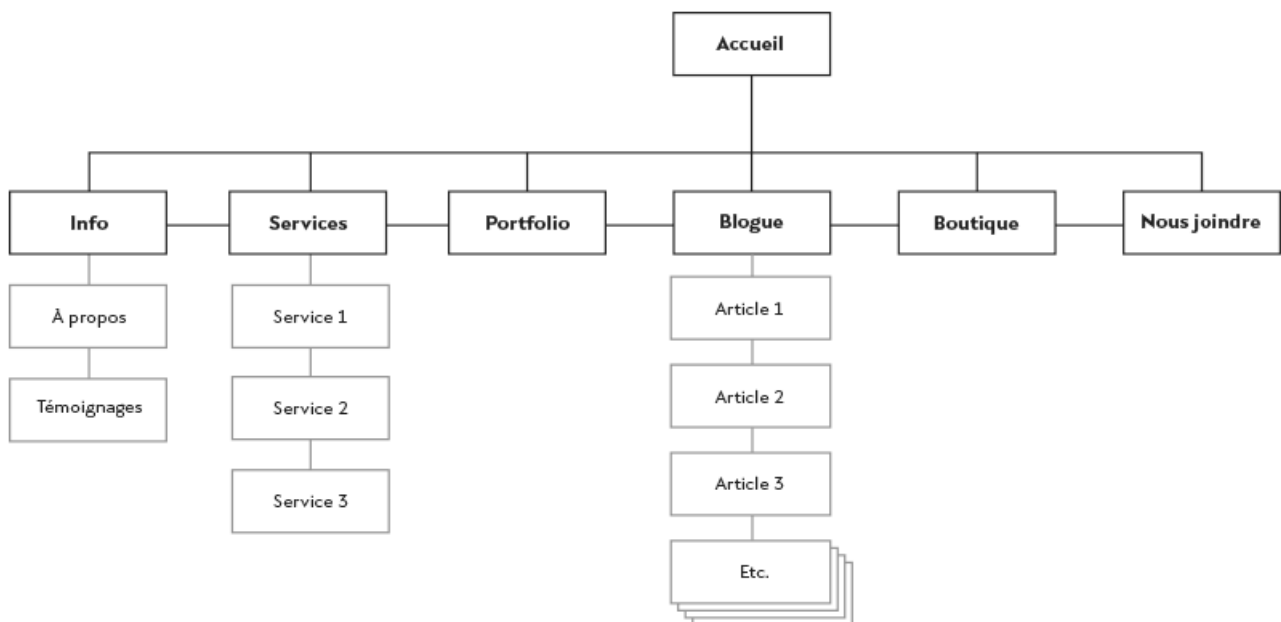
## 2.1 Arborescence du site

L'arborescence d'un site web permet d'avoir une vision globale du site et des **parcours de visite**. Cela permet de visualiser les pages et le chemin à parcourir pour atteindre l'information désirée. Organiser le contenu c'est créer une **navigation**.



Les points essentiels de l'arborescence :

- Minimiser la profondeur du site (3-4 niveaux maximum). Plus l'architecture est complexe et plus on risque de se perdre. Au delà du 3ème niveau cela devient difficile de mémoriser le chemin.
- Optimiser le nombre des items par rubrique (8 sous rubriques maximum).
- Préférez une architecture régulière.



L'arborescence correspond au squelette de votre site. Vous listerez toutes les pages que vous souhaitez retrouver sur le site ainsi que les sous sections.

Ci-dessus l'arborescence proposée à partir de l'exemple de rubrique (blogue, boutique, info, nous joindre, portfolio, services) du chapitre précédent. On note que les rubriques partent toutes de la page

d'accueil et qu'elles se comportent comme des points d'entrées donnant accès à une information organisée et cohérente. On regroupe les informations, les services, les articles ...

## 2.2 Le zoning

Le *zoning* désigne l'organisation visuelle d'une page en plusieurs zones. Chacune d'elle doit répondre à des besoins spécifiques des utilisateurs (s'informer sur le produit, voir une démo, connaître les avis des clients, ajouter au panier...).

La manière d'agencer les informations est toujours guidée par le même principe :  
« faciliter la manière dont l'utilisateur interagit avec l'interface ».

Les points essentiels d'un zoning :

- Rendre la position des informations dans l'interface cohérente.
- Certaines zones sont communes à plusieurs pages voire à tout le site. Cela permet une bonne homogénéité du gabarit de la page et cela facilite la mémorisation.

Zone de commande	
Zone de sélection	Zone de travail
Zone de message (lecture optionnelle)	

Une organisation cohérente pour un site web permet de retrouver une disposition similaire d'une page à l'autre, l'internaute a ainsi le sentiment de rester au même endroit.

Dans l'exemple ci-dessus on peut interpréter les zones de cette façon :

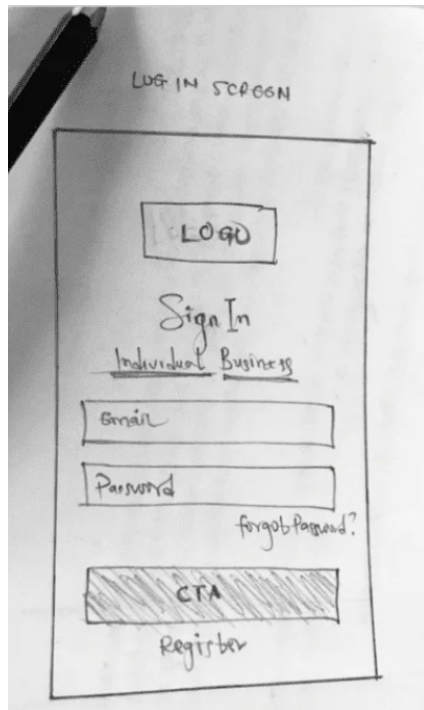
Zone	Description	Ce que l'on pourrait y mettre
commande	Zone de visibilité maximum, commune à tout le site, c'est là que l'on place des fonctionnalités concernant le site en entier.	la navigation principale, la recherche, le logo, le sélecteur de langue ...
travail	Zone principale d'affichage des données	visuels, bloc de texte ...
sélection	Selon le gabarit de la page, cette zone peut être contextuelle, elle apparaît sous certaines rubrique mais pas dans d'autre.	Menu secondaire, widget, publicité...
message	Zone avec une visibilité réduite, on y trouve des informations secondaires.	les CGV, les infos légale, les liens vers les réseaux sociaux ...

## 2.3 Wireframe

Le *wireframe* (filare en anglais) traduit l'idée d'une **maquette en fil de fer**, sans couleur ni détails. Il s'agit de définir la mise en page et l'organisation des différents éléments (images, bloc de texte, formulaire, CTA ...) pour mettre en place les fonctionnalités du site. On vient meubler les grands blocs hérité du *zoning* avec les divers éléments.

On l'appelle aussi la **maquette fonctionnelle**, dans le sens d'une mise en place des fonctionnalités, ou encore, d'un point de vue pratique, de ce que l'interface permet de faire (afficher un visuel, un bloc de texte, un bouton, un formulaire, un CTA, une widget, lire une vidéo ...).

Il y a deux types de *wireframe* :



La version papier



La version numérique

Je vous conseille d'utiliser le crayon et le papier pour aborder cette phase de façon à ne pas être influencé par l'interface d'un logiciel. De plus cette étape est plus intuitive un crayon à la main.

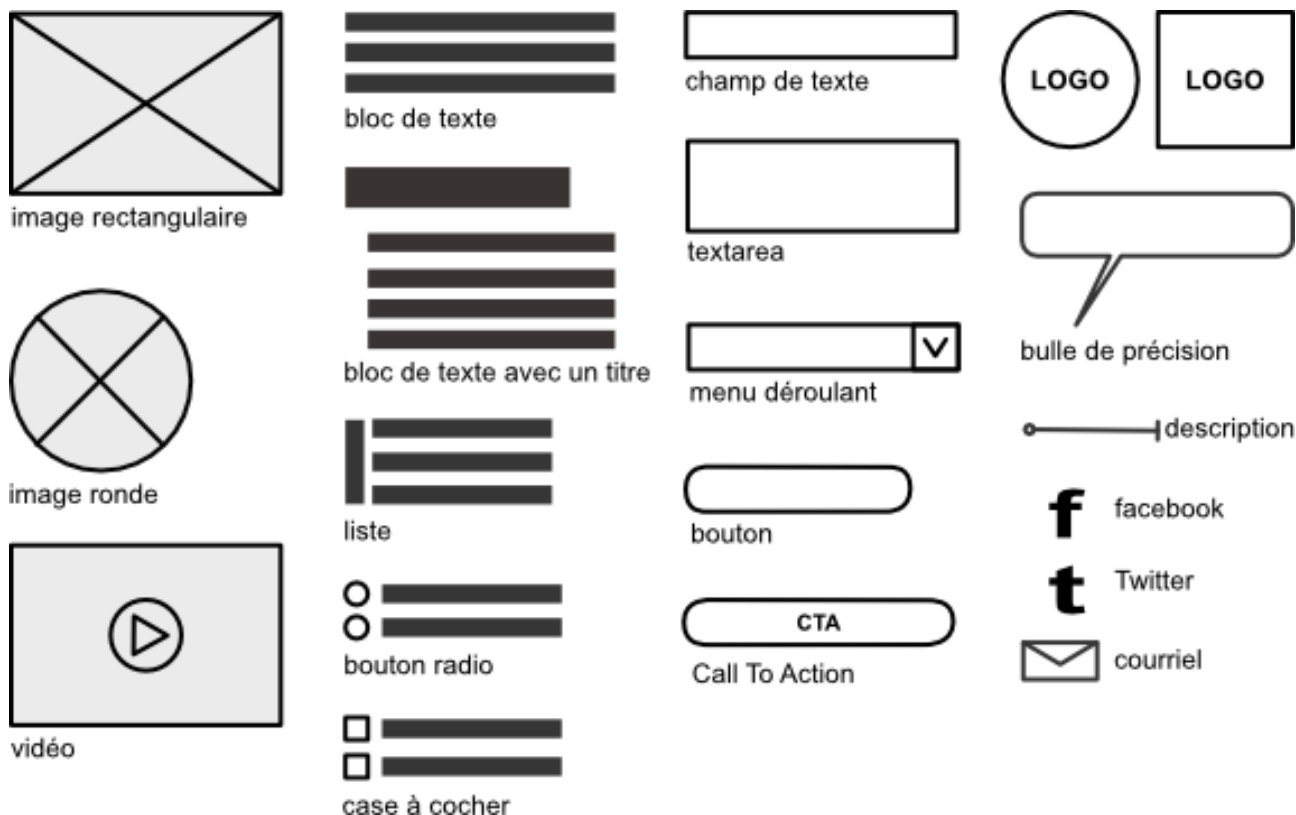
Mais si vous souhaitez ensuite mettre au propre votre étude papier en version numérique vous trouverez de nombreux logiciels (Visio, Balsamiq, PowerPoint, Adobe Xd ...) la plupart payant. Je vous recommande deux logiciels gratuits :

Pencil Project : <https://pencil.evolus.vn/>

Draw.io : <https://app.diagrams.net/>

Je vous conseille de dater et versionner les dessins particulièrement pour le travail en équipe.

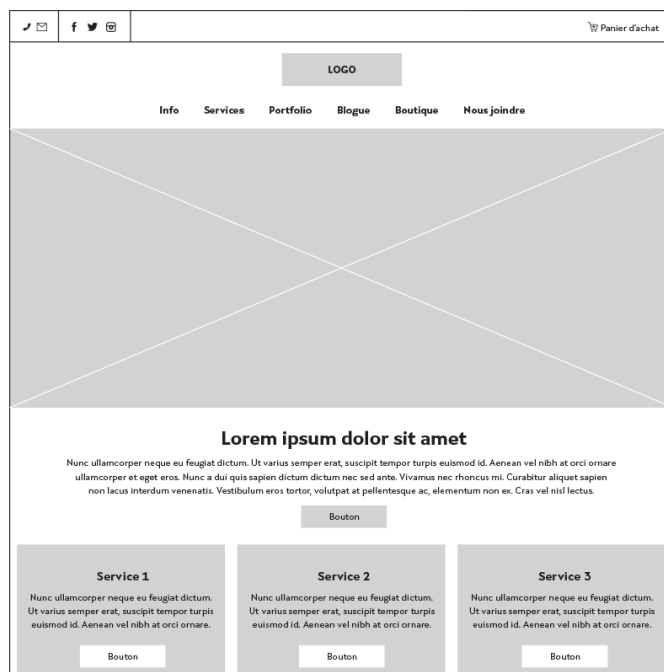
Il n'y a pas de règles strictes sur les symboles utilisés dans une maquette fonctionnelles, cela peut varier d'une personne à l'autre, d'un logiciel à un autre. Cependant il existe une liste de symboles les plus couramment utilisés :



Il ne s'agit pas d'une maquette graphique mais de mettre en scène l'architecture du contenu. On va mettre en place tous les éléments du site en déterminant l'espace qui lui sera réservé. On peut réaliser des maquettes sur les différents états réactifs (*responsive*) : *Mobile*, *Tablet*, *Notebook*, *Desktop*.

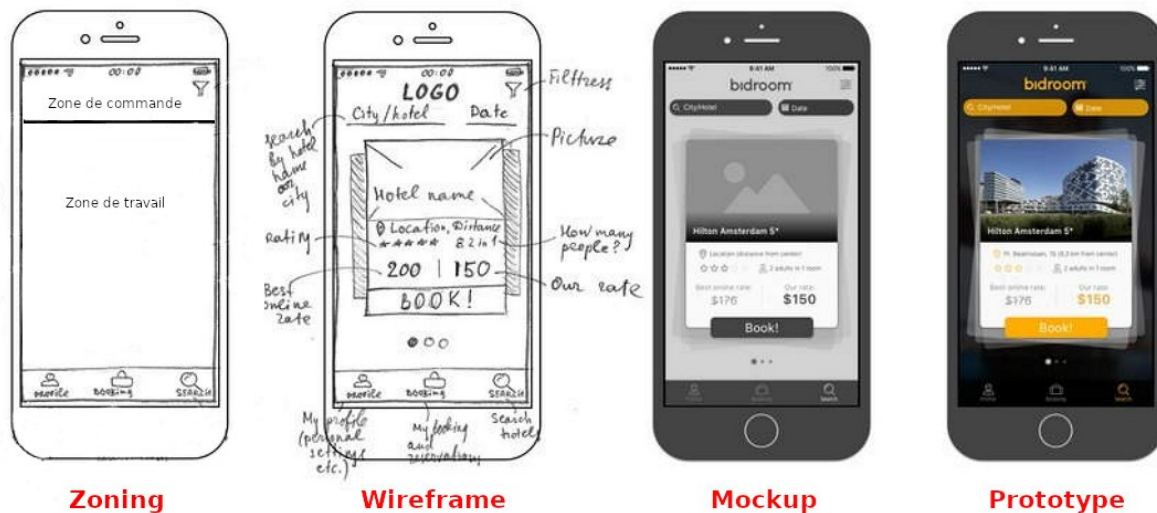
Exemple de création de *Wireframe* :

How To Create Your First Wireframe (A UX Tutorial) 2021  
<https://www.youtube.com/watch?v=qpH7-KFWZRI>



### 3. La maquette fonctionnelle et au-delà

La maquette fonctionnelle est un étape incontournable de la conception d'interface de site ou d'application de site web. Cela permet de construire la navigation et d'organiser le contenu et mettre en place les fonctionnalités .



Le projet étant ainsi préparé on pourra évoluer vers le **mockup** qui permet de tester rapidement à l'aide d'éléments génériques la mise en place générale et enfin vers le **prototype** qui permet de tester une première version de l'application avec les fonctionnalités et l'identité visuelle.

Comme on le voit dans l'illustration ci-dessus les différentes phases tiennent au **degré de réalisme, d'interactivité** et de **pérennité** de la simulation :

- **Zoning** : délimitation schématique des principales zones des pages web, sous forme de blocs, après avoir défini l'arborescence du site et avant les maquettes graphiques.
- **Wireframe, fil-de-fer, maquette filaire**: agencement de l'écran en basse-fidélité. Le design graphique, la dimension esthétique, et les éléments de l'interface utilisateur web ne sont pas détaillés.
- **Mock up**: maquette, en Medium ou High Fidelity (moyenne ou haute-fidélité), qui révèle l'identité visuelle et les fonctionnalités de base de l'interface finale. L'impact visuel est plus important qu'avec un *wireframe*.
- **Prototype fonctionnel**: première version du site ou du logiciel, après le développement et avant la production. L'UI est proche de l'interface finale et sert notamment à la réalisation de tests utilisateurs.

## Conclusion

Souvent négligé par les développeurs la conception fonctionnelle est une étape précieuse de la construction d'une interface. Elle permet de travailler l'architecture de l'information et le parcours utilisateur. Ces éléments permettront de construire la navigation et de créer l'interaction avec l'utilisateur. D'un point de vue plus technique, cette étude fait partie de l'analyse fonctionnelle c'est-à-dire de caractériser les fonctions offertes par une application pour satisfaire son utilisateur, et donc son développement technique ultérieur.

# Vocabulaire

Voici la liste des mots à connaître. Je vous invite à rechercher leur définition.

<b>mot</b>	<b>définition</b>
Arborescence	Montre la hiérarchie entre les pages du site.
CGV (Condition Générale de Vente)	C'est la politique commerciale du vendeur.
CTA ( <i>Call to action</i> , Appel à l'action)	Bannière ou bouton qui incite l'utilisateur à cliquer (Payer, Panier, Inscription, Connexion...)
Gabarit	Mise en page préformatée, vide de contenu, qui sert de modèle pour la structure des pages d'un site web (template, layout).
Navigation	Ce terme d'écrit de manière générale, le niveau d'utilisabilité des sites web.
Maquette fonctionnelle	Schéma utilisé pour réaliser la maquette d'un site web
Maquette graphique	La maquette graphique représente l'organisation et l'interface graphique d'un site web sous forme de schéma
<i>Mock up</i>	Désigne un prototype d'interface utilisateur, dont le rôle est de présenter les idées sur l'utilisation d'un site web
Prototype fonctionnel	C'est un prototype qui simule le fonctionnement du site, c'est une étape clé qui permet d'isoler certains défauts de conception.
Réactif, <i>responsive</i>	Capacité d'un site à pouvoir s'adapter à toutes les résolutions d'écran.
Rubriquage	Le rubriquage est l'activité qui consiste à choisir l'organisation et les intitulés des menus de navigation d'un site web.
Largeur de rubrique	
Profondeur de rubrique	
<i>Widget</i>	Un widget est une extension intégrée dans une application installée sur votre téléphone. Vous pouvez le personnaliser et le placer sur votre écran d'accueil.
<i>Wireframe</i>	Schéma utilisé lors de la conception d'une interface utilisateur pour définir les zones et composants qu'elle doit contenir.
<i>Zoning</i>	Il détermine les grandes zones des pages du site sans détailler leur contenu. Sa fonction consiste à mettre en exergue le premier niveau de lecture et la structure globale des gabarits.



## II. Mise en pratique

Micro cahier des charges :

Nous avons un client qui souhaite ouvrir une boutique en ligne pour vendre des chaussettes de bonne facture et de fabrication française. La vente de chaussette pour homme, femme et enfants sera l'activité principale. D'autres produits dérivés comme les lacets, les bonnets, les bas pourront être ajoutés dans une moindre mesure. Une série limitée pour Noël est envisageable.

Les gammes principales de chaussettes sont : courte, fantaisie, de ville, de luxe, bouclette, socquette, sport. Nous vendons à l'unité ou en coffret. Nos produits sont de grande qualité en coton et fil d'Écosse. Les chaussettes sont disponibles en 6 tailles (19/22, 23/26, 27/30, 31/35, 36/41, 42/46) et 40 couleurs.

Nous accordons une grande importance à la promotion des nouveautés et à la communication. Le client souhaite créer un blog. Il souhaite que son site puisse être bilingue français / *english*.

Nos clients devront créer un compte sur le site pour pouvoir commander. Ils pourront y recevoir des codes cadeaux et être tenu au courant des nouveautés.

1. Composez les rubriques du site internet
2. Réalisez l'arborescence du site
3. Créez le zoning pour y regrouper l'information
4. Créez la maquette fonctionnelle du site tel que vous le concevez.

## **CREDITS**

### **ŒUVRE COLLECTIVE DE l'AFPA**

**Sous le pilotage de la DIIP et du centre d'ingénierie sectoriel Tertiaire-Services**

### **Equipe de conception (IF, formateur, mediatiseur)**

Michel TISSIER - Formateur

**Date de mise à jour : 29/11/2021**

## **Reproduction interdite**

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »