

# Conception, Projet

## Cours 10 - Concept. détaillée : Wireframe

Steve Lévesque, Tous droits réservés © où applicables

# Table des matières

- 1 Utilité des maquettes (wireframes)
- 2 Définition
- 3 Les étapes de création d'un interface utilisateur
  - 1. Réfléchir à disposition de l'interface et les éléments UI
  - 2. Commencer à faire la maquette et à ajouter les bouton, textes, textbox, etc.
  - 3. Réfléchir aux bonne pratiques UX
  - 4. Établir les directions entre les différentes fenêtres (Web ou mobile)
  - 5. Demander une revue d'équipe et/ou d'un collègue
  - 6. Commencer le développement
  - 7. Retourner à l'étape 1 après avoir fait une étude UX avec les commentaires d'utilisateurs et/ou des statistiques

# Utilité des maquettes (wireframes)

Les maquettes permettent de faire des vues rapides des interfaces que l'application comportera lors de sa conception.

Le souci de l'expérience utilisateur est très important pour permettre de les fidéliser et de les pousser à utiliser/acheter notre service.

NB : Si jamais le projet ne comporte pas de Frontend, généralement cette étape est inutile.

# Définition

Les maquettes (wireframes) sont des plans de base qui aident les équipes à s'aligner sur les exigences, en gardant les conversations de conception UX ciblées et constructives.

Considérez votre maquette comme le squelette de votre application, de votre site Web ou d'un autre produit final.

# Définition

Votre maquette montre à l'équipe de conception et aux parties prenantes les contours rudimentaires des pages Web, des composants et des fonctionnalités essentiels, notamment :

- Dispositions des écrans
- Composants de la conception UI et UX
  - User Interface (UI) : Le choix des éléments (le contenu) dans l'interface
  - User Experience (EX) : Assurer l'utilisation positive de l'utilisateur en réévaluant la disposition du UI vis-à-vis son utilisateur cible
- relations entre les écrans (i.e. lorsqu'on clique des bouton ou objets)

# Les étapes de création d'un interface utilisateur

Voici des étapes simples pour avoir un processus de conception d'interface utilisateur rapide, efficace et professionnel :

- 1 Réfléchir à disposition de l'interface et les éléments UI, ne pas penser à l'apparence sauf si pour des facteur UX
- 2 Commencer à faire la maquette et à ajouter les bouton, textes, textbox, etc.
- 3 Réfléchir aux bonne pratiques UX que vous connaissez déjà au préalable et modifier l'interface en conséquence
- 4 Lors de la création de plusieurs vues (Web ou mobile), utiliser les flèches pour montrer la direction et l'endroit de destination d'une opération (cliquer sur un bouton, etc.)
- 5 Lorsque terminé, demander une revue de l'équipe, collègue sénior, responsable, etc.
- 6 Commencer le développement
- 7 Retourner à l'étape 1 après avoir fait une étude UX avec les commentaires d'utilisateurs et/ou des statistiques (i.e. A/B testing).

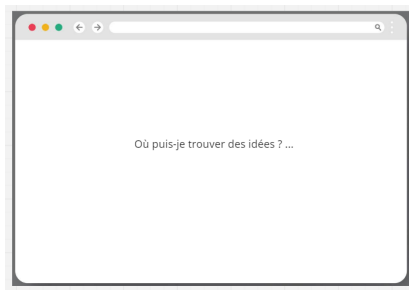
# Les étapes de création d'un interface utilisateur

NB : Ce processus n'est pas le plus mature qui existe, et tout dépend de comment la compagnie dans laquelle vous travaillez opère dans ses opérations d'assurance qualité.

# 1. Réfléchir à disposition de l'interface et les éléments UI

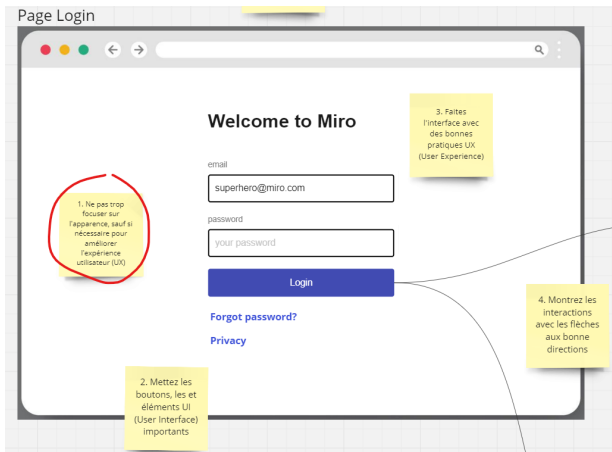
Pour trouver des idées, il est possible de naviguer sur Internet. Les produits populaires sur le marché ont probablement déjà fait les analyses UX nécessaires ou obtenu les critiques des utilisateurs.

**Attention pour ne pas copier les sites Web de concurrents de manière 100% fidèle !**

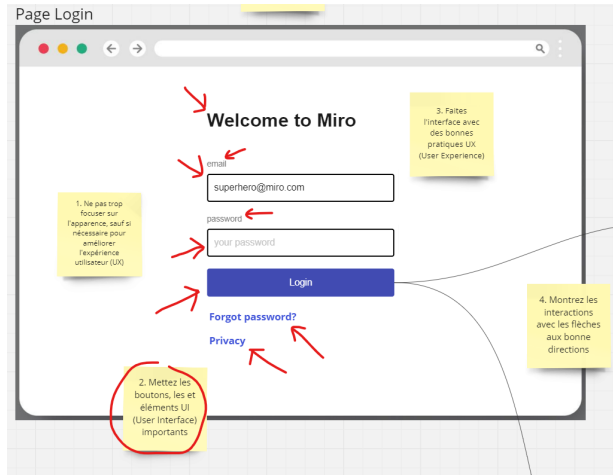




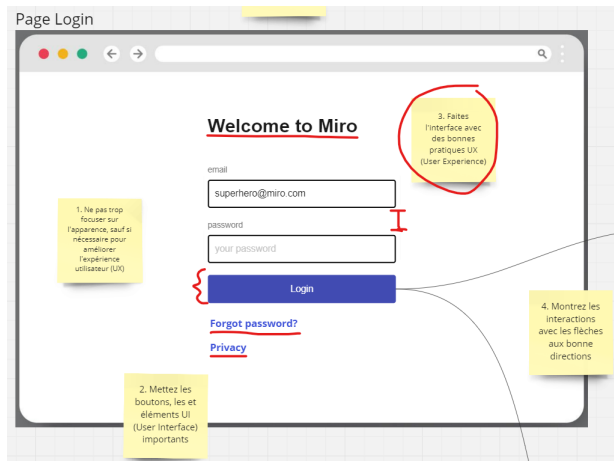
# 1. Réfléchir à disposition de l'interface et les éléments UI



## 2. Commencer à faire la maquette et à ajouter les boutons, textes, textbox, etc.

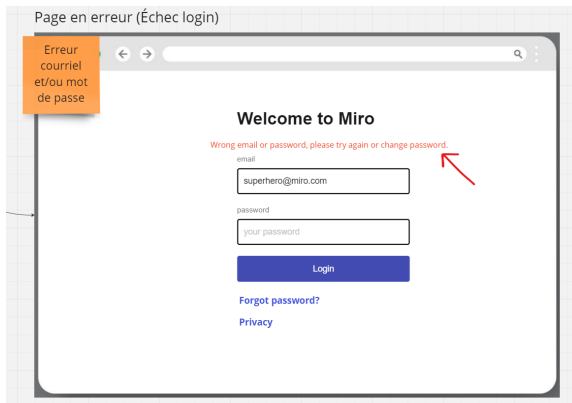


### 3. Réfléchir aux bonnes pratiques UX

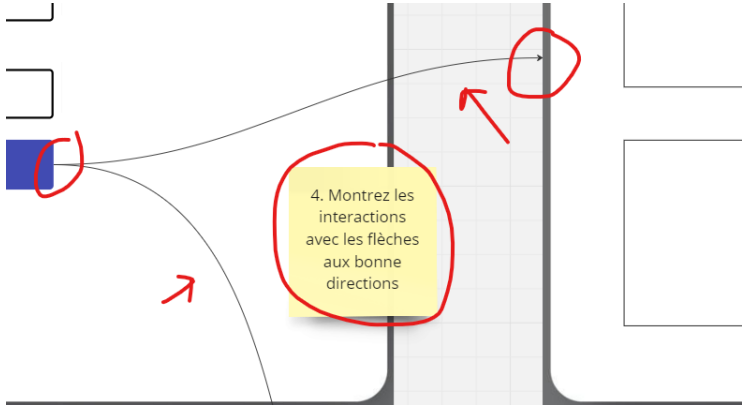


### 3. Réfléchir aux bonnes pratiques UX

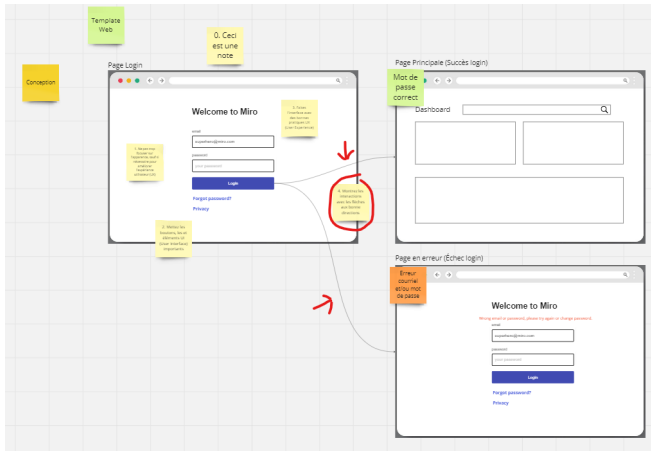
Ici, il est pertinent au niveau UX de mettre le texte rouge pour faciliter la compréhension de l'utilisateur par rapport à **l'erreur** qui est survenue.



## 4. Établir les directions entre les différentes fenêtres (Web ou mobile)



# 4. Établir les directions entre les différentes fenêtres (Web ou mobile)



## 5. Demander une revue d'équipe et/ou d'un collègue

En effet, ce n'est pas une étude des utilisateurs, mais le responsable / sénior / collègue à généralement l'expérience nécessaire pour bien critiquer certains aspects triviaux.

## 6. Commencer le développement

Attention : Ne pas reproduire le thème de la maquette si celle-ci est simplifiée, utiliser le thème fourni ou la palette du designer.



## 7. Retourner à l'étape 1 après avoir fait une étude UX avec les commentaires d'utilisateurs et/ou des statistiques

Une partie souvent difficile pour nous, mais comme il est dit : "Le client à toujours raison".

Si les utilisateurs en sa globalité n'aime pas un aspect de l'interface ou qu'une étude fondée révèle des problèmes, IL FAUT LE CHANGER POUR NE PAS PERDRE DE \$\$\$ ET DES CLIENTS/UTILISATEURS !!!

## 7. Retourner à l'étape 1 après avoir fait une étude UX avec les commentaires d'utilisateurs et/ou des statistiques

**Les enquêtes (surveys)** sont utilisés pour avoir des commentaires d'utilisateurs grâce à des formulaires remplis par ceux-ci.

**Les tests A/B (A/B testing)** sont utilisés pour avoir des statistiques d'utilisation en comparant plusieurs interfaces différents avec des utilisateurs séparés en groupes distincts.

## 7. Retourner à l'étape 1 après avoir fait une étude UX avec les commentaires d'utilisateurs et/ou des statistiques

Voici un exemple d'A/B testing avec une statistique de taux de clique évalué avec deux (2) interfaces différents.

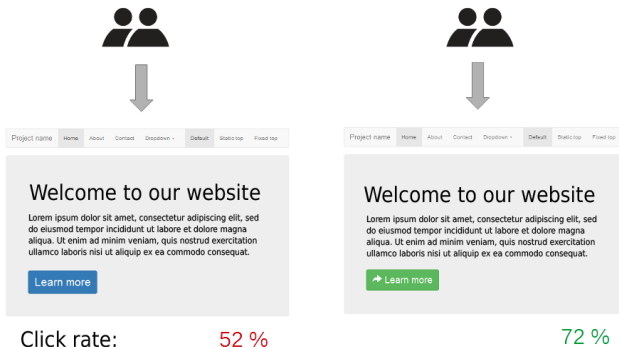


Figure: [https://en.wikipedia.org/wiki/A/B\\_testing](https://en.wikipedia.org/wiki/A/B_testing)

# Bibliographie

- <https://miro.com/>
- <https://www.figma.com/resource-library/what-is-wireframing/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/A/B\\_testing](https://en.wikipedia.org/wiki/A/B_testing)