



WEBFORCE
BE THE CHANGE



*Version expérimentale
En cours de validation*

PARTIE 1

Créer une maquette pour le développement web

Dans ce module, vous allez :

- - ...

Elaboré par :

Rachid El Kaddouri
Formateur au CMC Agadir



- heures

CHAPITRE -

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Appréhender les principes du projet UX
- Entreprendre une démarche centrée utilisateur
- Faire un cahier des charges simple
- Maitriser les étapes clés du Design Thinking



4 heures

CHAPITRE 1

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

1. **Principes de l'UX Design**
2. Principes de l'UI Design
3. Wireframes
4. Mockups
5. Prototypes



Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Définition de l'UX Design

L'UX Design (**U**ser **eX**perience) ou design d'expérience en français analyse les attentes et les besoins de l'utilisateur résultant de son usage et de son interaction avec un produit ou un service. Cependant, il n'est pas cantonné qu'au web, il peut être attribué à une expérience dans la vie quotidienne (une exposition, un événement, un festival). Cela dit, l'UX Design est en grande majorité associé à l'univers du web et des applications mobiles.

Cette discipline met l'utilisateur au centre de l'expérience pour lui offrir une expérience **la plus agréable et intuitive** possible. L'UX Design c'est comprendre l'utilisateur, son ressenti, ses émotions.

Grâce à différents principes, l'interface doit être optimisée en vue de faciliter la recherche d'informations pour l'utilisateur.

Plus l'utilisateur atteint rapidement ses objectifs, plus son expérience sera bonne.

Le temps moyen passé sur un site internet est de **2 minutes et 17 secondes** pour un utilisateur.



©Guy Cookson - DESIGN VS. USER EXPERIENCE

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



L'UI Design complète l'UX Design

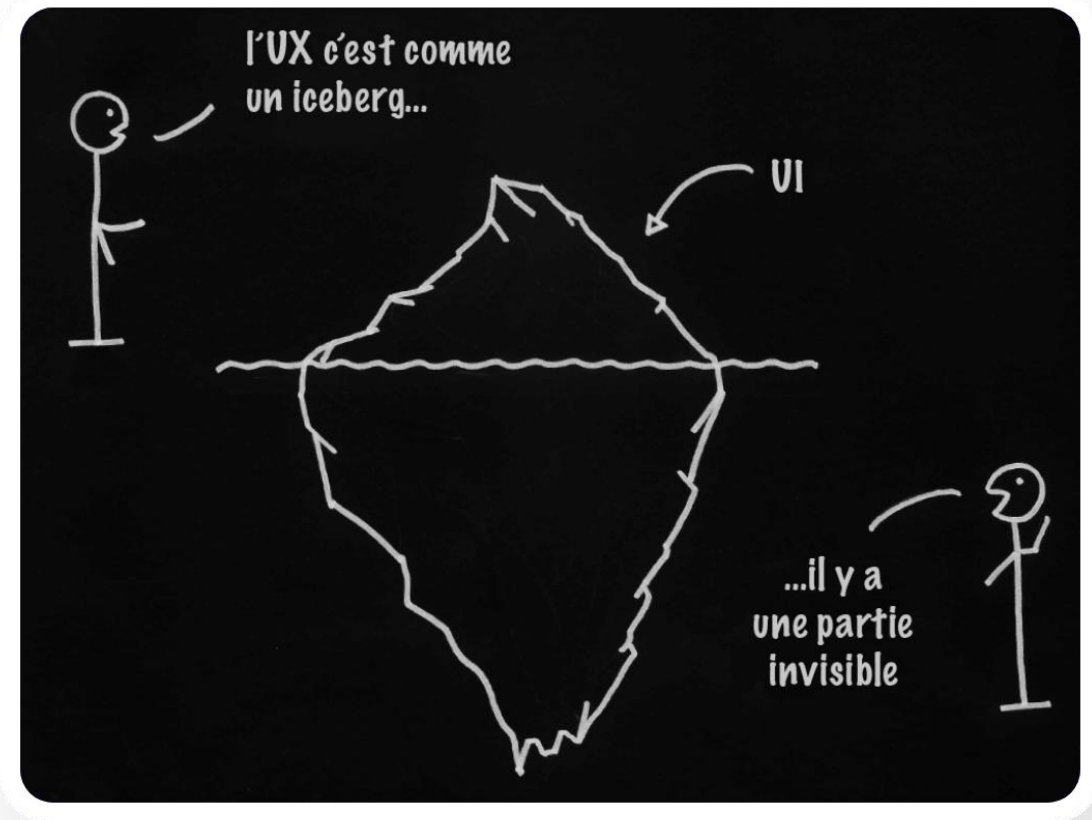
- L'**UX** est un mix de parties visibles + parties invisibles qui, ensemble, contribuent à l'expérience globale de l'utilisateur sur l'application mobile.
- L'**UI** est la partie « visible », « perceptible » d'un produit : c'est ce que l'on voit, entend, touche lorsque l'on utilise une application mobile par exemple.

À retenir



UX Design : l'expérience que vit l'utilisateur, son ressenti à travers une interface

UI Design : la partie tangible de l'expérience (couleurs, typographies, sons)



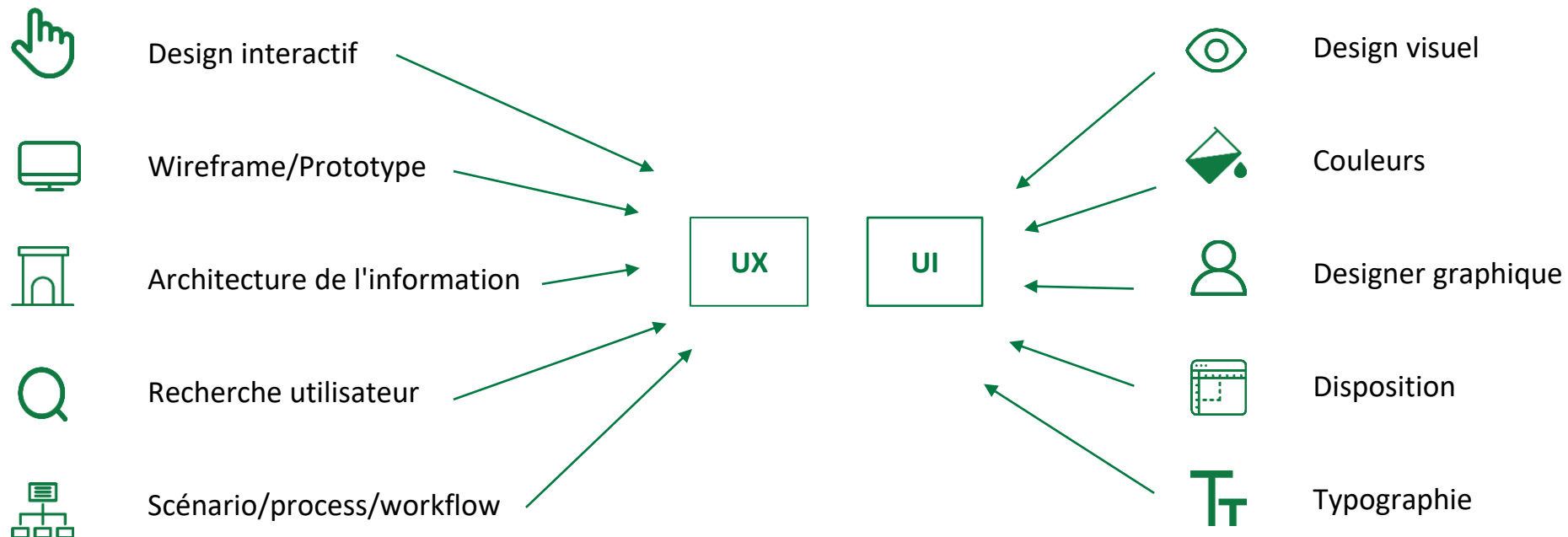
©Openclassroom

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Faites la différence entre UX et UI



Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



L'UI fait partie de l'UX mais ne fait pas tout

Pour résumer, prenons un exemple avec un objet de la vie courante :

- **Produit** : la voiture, plus précisément une Porsche. (On a le droit de rêver ! 🚗)
- **Utilisateur** : le conducteur (utilisateur principal, mais par extension, les passagers aussi, s'il y en a).
- **Interface** : l'intérieur de la voiture : là où il y a ce dont vous avez besoin pour l'utiliser, conduire la voiture.
- **Expérience** : conduire la voiture.



Qu'est-ce que l'usabilité ?

Le terme « utilisabilité » est traduit de l'anglais « usability » et il désigne la capacité d'un utilisateur à utiliser un produit, à comprendre l'usage d'un produit : à quoi il sert, et comment on s'en sert.

Ça sonne bizarre dit comme ça : « u-ti-li-sa-bi-li-té »... mais la définition est transparente :

- En anglais : **Usability** = **use** (usage) + **ability** (capacité)
- En français : **Utilisabilité** = **utilisation** + **abilité** (ou capacité)

On dit aussi « Usabilité » en français.

L'usabilité c'est « le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié »

- Norme ISO 9241-11

Voici des critères d'usabilité :

- Utile
- Navigable
- Compréhensible
- Utilisable
- Accessible
- simple

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

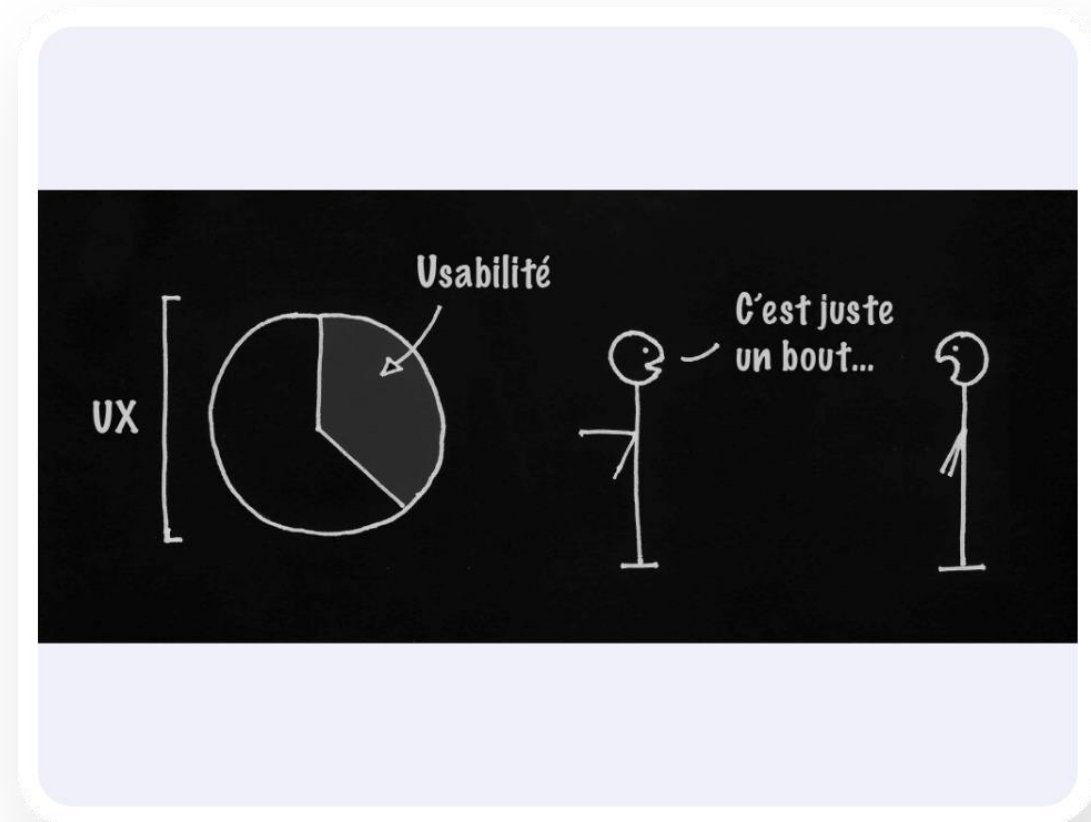
Principes de l'UX Design

Ne confondez pas « usabilité » et « UX »

Attention, ne confondez pas les notions « **usabilité** » et « **UX design** ». Elles ont des points en commun, mais elles ne sont pas synonymes.

De façon interchangeable, vous pourrez entendre dire « UX design » ou « usabilité ». Or, l'usabilité est une composante de l'UX design :

- L'**UX design** est une discipline plus large dont l'objectif est de rendre l'utilisateur heureux, d'offrir une expérience agréable et significative. L'émotion rentre en ligne de compte.
- La dimension d'**usabilité** (englobée dans l'UX design) consiste à permettre aux utilisateurs d'accomplir un ensemble de tâches avec simplicité.



©Openclassroom

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

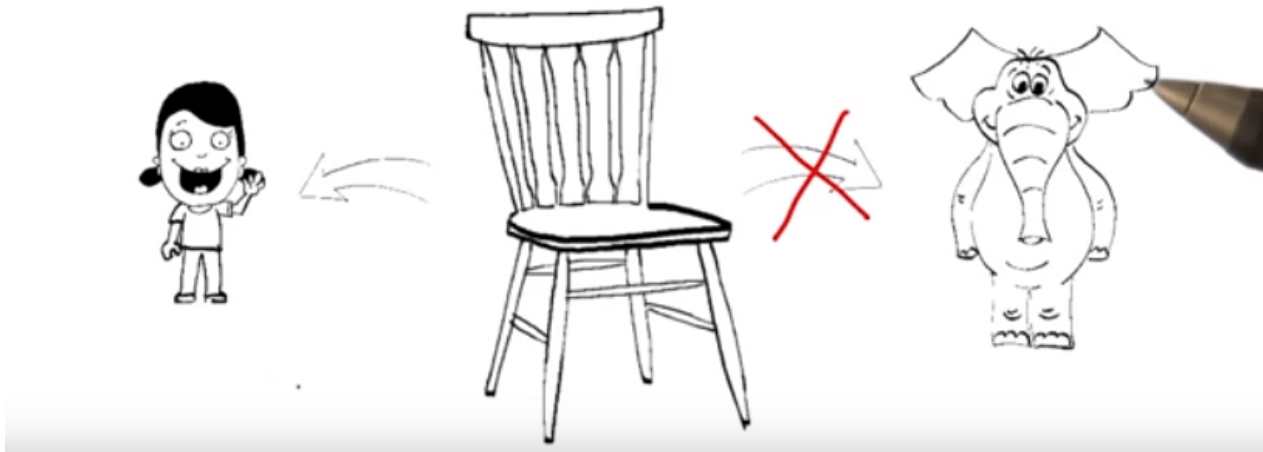
Principes de l'UX Design

Qu'est-ce que l'affordance ?

L'**affordance** est la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction.

Par définition, l'affordance provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur. En ergonomie, elle permet de rendre l'utilisation d'un objet ou d'un service « intuitive ». Pour améliorer l'interface utilisateur (**UI**) et l'expérience utilisateur (**UX**), les affordances sont donc essentielles dans le design des interfaces et des services.

Affordance: the relationship between an object and a person.



©Don Norman

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design

Qu'est-ce que l'affordance ?

La méthode des personas permet de créer l'archétype d'un groupe d'utilisateurs de l'interface. Cet outil guide la conception du produit ou service. Les personas UX sont des personnages fictifs, construits à partir de données réelles en vue de modéliser les utilisateurs cibles. Cette technique de design interactif a eu beaucoup de succès en marketing tout comme en UX Design tout en étant souvent mal comprise.

La méthode des personas consiste à créer une représentation fictive mais réaliste des utilisateurs du produit numérique ou du service. L'objectif principal est de permettre aux concepteurs et aux développeurs de se référer aux utilisateurs. Les personas les représentent concrètement. Le principe peut paraître "contre-logique" pour trois raisons :

- Il n'existe pas d'utilisateur moyen d'une application, d'un logiciel, d'un site web, etc. (l'utilisateur moyen n'existe pas)
- Le designer ne peut jamais réellement se mettre à la place des utilisateurs
- Les utilisateurs ne sont pas toujours conscients de ce dont ils ont vraiment besoin



USER PERSONA

"I sometimes just want to go on a long bike ride, see the nature's beauty, how sky change colours, I want to feel those cold breeze. Bike rides give me the best memories, they just make me feel myself"

MANAMI MANDAL

PERSONALITY		PERSONALITY
Extrovert	Introvert	Travel
Thinking	Feeling	Mobile Apps
Judging	Perceiving	Social Networking

GOALS	FRUSTATIONS	MOTIVATIONS
Long Ride Benefits	Hidden Costs	Pick-up availability near me
Finding Perfect Bike	Vehicle Unavailability	Solo Travel
Selflove Satisfaction	Had to go long way to pick-up	Time and Money Management

Artistic | Optimistic | Explorer

AGE	21
OCCUPATION	STUDENT
GENDER	FEMALE
LOCATION	JAIPUR

©usablis

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Exemple d'un persona pour un projet d'UX design



Annabelle

Chef de projet dans l'édition logiciel
Nantes

31 ans
Vie maritale
2 enfants en bas âge

Biographie

Annabelle est une jeune femme active. Elle est très impliquée dans son poste de chef de projet dans une petite société d'édition logiciel. Elle a deux enfants de 1 et 3 ans. Elle met un point d'honneur à consacrer du temps à ses enfants et à préparer avec son compagnon les repas pour sa famille.

Son rapport au temps libre

Son emploi du temps est très serré. Toutes ses activités sont prévues à l'avance. Le matin, part tôt au travail 7h45 et rentre le soir pour aller chercher ses enfants.

Ensuite elle prépare les repas et couche ses enfants.

Attentes vis-à-vis du temps de loisir

Annabelle aimerait négocier un temps partiel pour avoir plus de temps pour s'occuper de sa famille.

Loisirs :

- Equitation
- Lecture
- Randonnées

"Le temps est précieux.
J'ai très peu de marge de manœuvre dans la semaine."



Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Template pour créer un persona

Persona

.....

A propos	Personnalité
Objectifs	Motivations
Besoins	Canaux de communication
Objections à l'achat	

Age :
Poste :
Niveau d'études :
Domicile :
Situation familiale :

.....

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



12 lois de l'UX Design

Les lois en UX Design représentent un ensemble de théories centré-utilisateurs. Les principes présentés ci-dessous vous seront très utiles pour comprendre les habitudes de vos utilisateurs et pouvoir apporter les meilleures réponses en travaillant sur l'apparence et la navigation de votre site internet. En respectant ces lois et effets, vous offrirez **une expérience utilisateur réussie**.

#1. La loi de Fitts : distance et taille

Le temps que l'utilisateur atteigne sa cible dépend de la distance et de la taille de cette dernière.

#2. La loi de Hick : choix

Plus il y a de complexité et de choix sur l'interface, plus l'utilisateur va mettre de temps pour prendre une décision.

#3. La loi de Jakob : habitudes et normes

L'interface doit être simple d'utilisation, les utilisateurs s'attendent à ce qu'un site fonctionne de la même manière que les autres.

#4. Les lois de Gestalt : 6 lois

Traduit par la théorie des formes en allemand, ces lois montrent comment prendre en compte la perception visuelle de l'utilisateur pour concevoir des interfaces pertinentes.

#5. La loi de Miller : mémorisation

Fondée par George Miller, un psychologue, il indique que le cerveau humain ne peut pas accomplir plusieurs tâches en même temps et qu'il a une limite de capacité à mémoriser.

#6. La loi de Parkinson : temps

Fondée par Cyril Northcote Parkinson, un historien, une interface qui répond convenablement à l'utilisation de l'utilisateur permet que ce dernier prenne le temps nécessaire pour parcourir le site.

#7. Loi de Tesler : complexité

Aussi appelée loi de conservation de complexité, une interface ne peut pas être simplifiée à l'extrême, il reste toujours une part de complexité qui aide à l'interface. L'UX Designer doit trouver les bonnes astuces pour alléger cette complexité.

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



12 lois de l'UX Design

#8. L'effet Von Restroff : effet d'isolation

Lorsque plusieurs éléments similaires sont présents, on va retenir celui qui diffère des autres.

#9. L'effet Zeigarnik : se rappeler des tâches non accomplies

Le cerveau mémorise les actions interrompues et inachevées plus que celles accomplies.

#10. La loi de Prägnanz : loi de simplicité

L'utilisateur doit pouvoir naviguer sur une interface simple, intuitive et pas surchargée en informations.

#11. La loi de Postel : diminuer le taux d'erreur

Permet de diminuer le taux d'erreur de l'internaute en rendant les interactions sur l'interface le plus fluide possible.

#12. La loi de séparation

Nous avons la capacité de séparer les formes de leur fond.

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Règles d'accessibilité et de trouvabilité : L'Inclusive Design

Pour améliorer l'expérience utilisateur de votre site web, pensez également à chercher des manières d'améliorer son accessibilité.

L'accessibilité numérique, c'est rendre les produits numériques accessibles en situation de handicap.

Pensez à ceux qui ont des problèmes de vue ou qui ont peut-être besoin d'utiliser les commandes orales. Qu'en est-il des daltoniens ? Comment votre site apparaît-il pour eux ? Est-ce que vous avez assez de contrastes sur votre site ?

Il existe 4 catégories d'Inclusive Design :

Auditif, visuel, cognitif (lecture, langage) et moteur.



©Unsplash

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Règles d'accessibilité et de trouvabilité : Un site accessible au clavier

Pour qu'un site Web soit facilement abordable à tous, il doit fonctionner sans l'utilisation d'une souris. De nombreuses technologies d'assistance reposent uniquement sur la navigation via le clavier en utilisant notamment la touche "TAB".

Cela permet de se déplacer entre les zones d'une page qui peuvent être « basées sur le clavier », y compris les liens, les boutons ...etc.



Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Règles d'accessibilité et de trouvabilité : Un contraste des couleurs suffisants

Il est impératif de vérifier le contraste des couleurs sur votre site web afin de garantir que tous les utilisateurs puissent différencier les éléments.

Il existe de nombreux outils qui peuvent vous aider à analyser les couleurs et tester ces combinaisons (**WebAIM**, **Contrast Checker**).

Ces critères sont des règles WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) qui sont des directives pour l'accessibilité des contenus web. Ces directives sont attribuées par l'organisation qui réglemente les normes internationales pour l'Internet. Il vous faut les respecter pour avoir un site inclusif.



©Turlock Unified School District

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Règles d'accessibilité et de trouvabilité : S'adapter à tous

L'accessibilité numérique vise à répondre aux besoins des utilisateurs en situation de déficience visuelle, motrice, auditive ou cognitive.

Dès la conception d'une interface, chaque professionnel impliqué dans le projet digital doit donc avoir cet objectif à l'esprit. Les technologies d'assistance et les référentiels facilitent la création de sites inclusifs.

Parfois perçue comme un obstacle, l'accessibilité peut être un moyen, pour l'entreprise, de valoriser son image, ses prestations et ses services.



Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

Principes de l'UX Design



Règles de trouvabilité

On parle de la possibilité et de la facilité par laquelle les internautes peuvent trouver une information sur Internet et à l'intérieur d'un site.

Aujourd'hui on parle beaucoup de l'optimisation d'un site mais très peu de la trouvabilité. Cela signifie qu'il faut développer des pages et des sites que les internautes trouvent à l'aide des moteurs de recherche (cf. référencement) et dans lesquels ils trouvent le contenu recherché sans aucune difficulté.

Le concept de trouvabilité distingue 2 types :

- **La trouvabilité externe** : un site Internet (et son contenu) doit être repérable par le biais des moteurs de recherche
- **La trouvabilité interne** : le contenu recherché par l'internaute doit être repérable au sein de l'interface explorée



©Unsplash

CHAPITRE 1

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

1. Principes de l'UX Design
2. **Principes de l'UI Design**
3. Wireframes
4. Mockups
5. Prototypes



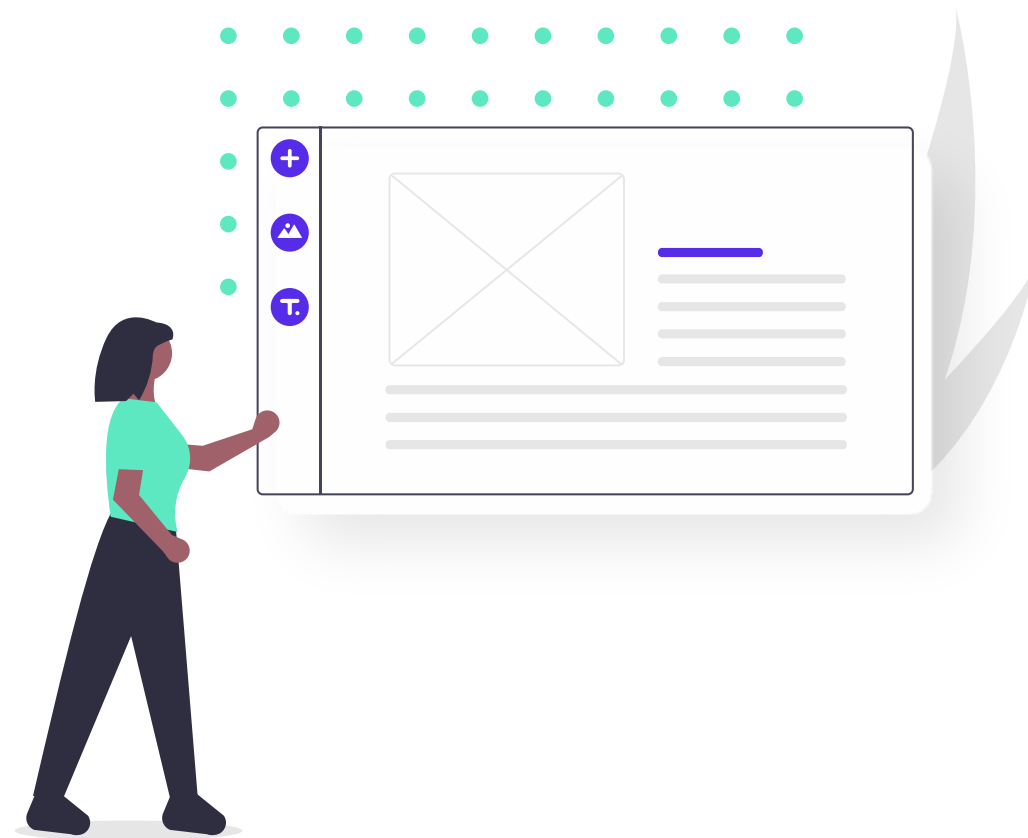
02 - Principes de l'UI Design

Critères ergonomiques du web



Critères ergonomiques du web

Parmi les ressources permettant de rendre un système informatique utile et utilisable, on retrouve les critères ergonomiques de Bastien et Scapin. Deux auteurs et ergonomes spécialisés dans les Interfaces Homme-Machine (IHM), à l'origine des travaux "Critères ergonomiques pour l'évaluation des interfaces utilisateurs" en 1993. Ces critères ergonomiques servent de règles générales à respecter pour la conception graphique centrée sur l'utilisateur. Ils offrent une structure de travail à l'ergonome, comme une grille à suivre. Ni quantifiables ni mesurables, ils doivent être adaptés à chaque interface pour les rendre les plus intuitifs possibles. Passons en revue ces critères ergonomiques pour vous guider dans l'optimisation des performances de votre site web.



1. LE GUIDAGE

Le guidage désigne tous les moyens mis en place pour conseiller, informer et conduire l'utilisateur dans ses interactions. Cela se traduit de multiples façons : **lisibilité, vocabulaire utilisé, indications visuelles, groupement d'éléments semblables, incitation à l'action, interactions avec l'utilisateur**. Le site internet doit être claire et bien architecturé. L'organisation visuelle laisse entrevoir la classification des labels, des informations et des autres éléments de navigation. Les fonctionnalités recherchées par les utilisateurs sont mises en avant.

2. LA CHARGE DE TRAVAIL

Il convient de réduire au minimum la charge de travail effectué par l'utilisateur. Plus elle est grande, plus le risque d'erreur augmente. Le mieux est de limiter les étapes en rendant le parcours fluide. Réduire la densité informationnelle permet d'améliorer la perception et la mémorisation de l'utilisateur. L'utilisateur essaie souvent de comprendre l'interface via un «scan visuel», il est nécessaire de le prendre en compte dans la conception graphique. Enfin, les interactions superflues sont préférablement supprimées pour optimiser la navigation et éviter la perte de temps et d'attention.

3. CONTRÔLE EXPLICITE DE L'UTILISATEUR ET ÉCHANGE AVEC L'INTERFACE

Le système informatique est une interface sur laquelle l'utilisateur a le contrôle. Il propose ainsi des actions explicites et des relations évidentes entre elles. L'interface communique avec l'utilisateur pour lui montrer un itinéraire, étape par étape. Dans tous les cas, l'utilisateur a une liberté d'action, n'est pas confronté à des contraintes et a toujours le choix. **Par exemple, évitez de placer des pop-ups surprises qui interfèrent avec le parcours de l'utilisateur.**

4. ADAPTABILITÉ

Il faut pouvoir prendre en compte les habitudes, les exigences et l'expérience des utilisateurs. Pour cela, il convient de les connaître par le biais de rencontres ou d'études. L'utilisateur se sert de ses expériences passées et de son apprentissage externe pour utiliser l'interface. De ce fait, on ne proposera pas la même interface à un aîné qu'à une plus jeune personne native numérique. Adapter son lexique technique selon le niveau des internautes est aussi une piste à étudier dans la conception. Proposer de la personnalisation peut permettre de répondre à ce type d'attente des utilisateurs.

5. GESTION DES ERREURS

L'interface doit être conçue d'une telle manière qu'elle protège l'utilisateur des erreurs via des moyens de prévention ou de détection. Si des erreurs sont commises, il convient d'en informer l'utilisateur sur leur nature, et d'indiquer la bonne marche à suivre pour les corriger ou les éviter. Les moyens pour corriger ces erreurs sont mis à disposition et aide l'utilisateur à aller de l'avant.

6. HOMOGENÉITÉ ET COHÉRENCE DE L'INTERFACE

Les choix graphiques et interactifs doivent correspondre d'un contexte à l'autre. Une action réussie doit pouvoir se répéter de la même manière sur une même fonctionnalité. Les mêmes éléments doivent se retrouver au même endroit d'une page à l'autre, garder les mêmes appellations, avoir une cohérence entre les interactions (Laisser le logo et l'emplacement du menu à la même place sur toutes les pages, par exemple). L'utilisateur reproduit et applique ce qu'il a compris ou appris d'une page à l'autre, les indications graphiques doivent l'aider en ce sens.

7. SIGNIFIANCE DES CODES ET DÉNOMINATIONS

Voilà un titre bien ardu choisi par nos auteurs Bastien et Scapin. Ce qu'ils veulent dire par là, c'est que l'interface doit utiliser un vocabulaire et un langage graphique explicite et cohérent avec les actions à effectuer. Autrement dit, les éléments et les labels placés ont un rôle évident dans le parcours d'utilisation. Cela passe, par exemple, par l'utilisation des conventions web telles que le langage comme «accueil», ou «panier» ou encore la localisation des éléments (le menu et le logo souvent en haut de page).

8. COMPATIBILITÉ ET ACCESSIBILITÉ

L'interface, toujours centrée sur l'utilisateur, doit être conçue en fonction des caractéristiques de ce dernier. Cela peut se traduire par l'accessibilité physique ou technologique. Dans le premier cas, il faut envisager tous les canaux perceptifs de l'utilisateur, et construire son interface en fonction. Les couleurs, la typographie, la taille des titres et des textes, la prise en main du système, etc. Dans le second cas, il convient de prêter attention au support utilisé, à l'écran, le contexte, les plugins ou encore le système d'exploitation. Ces choix différeront par exemple selon le niveau d'expertise technologique de l'utilisateur.

CHAPITRE 1

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

1. Principes de l'UX Design
2. Principes de l'UI Design
3. **Wireframes**
4. Mockups
5. Prototypes



3-Wireframes

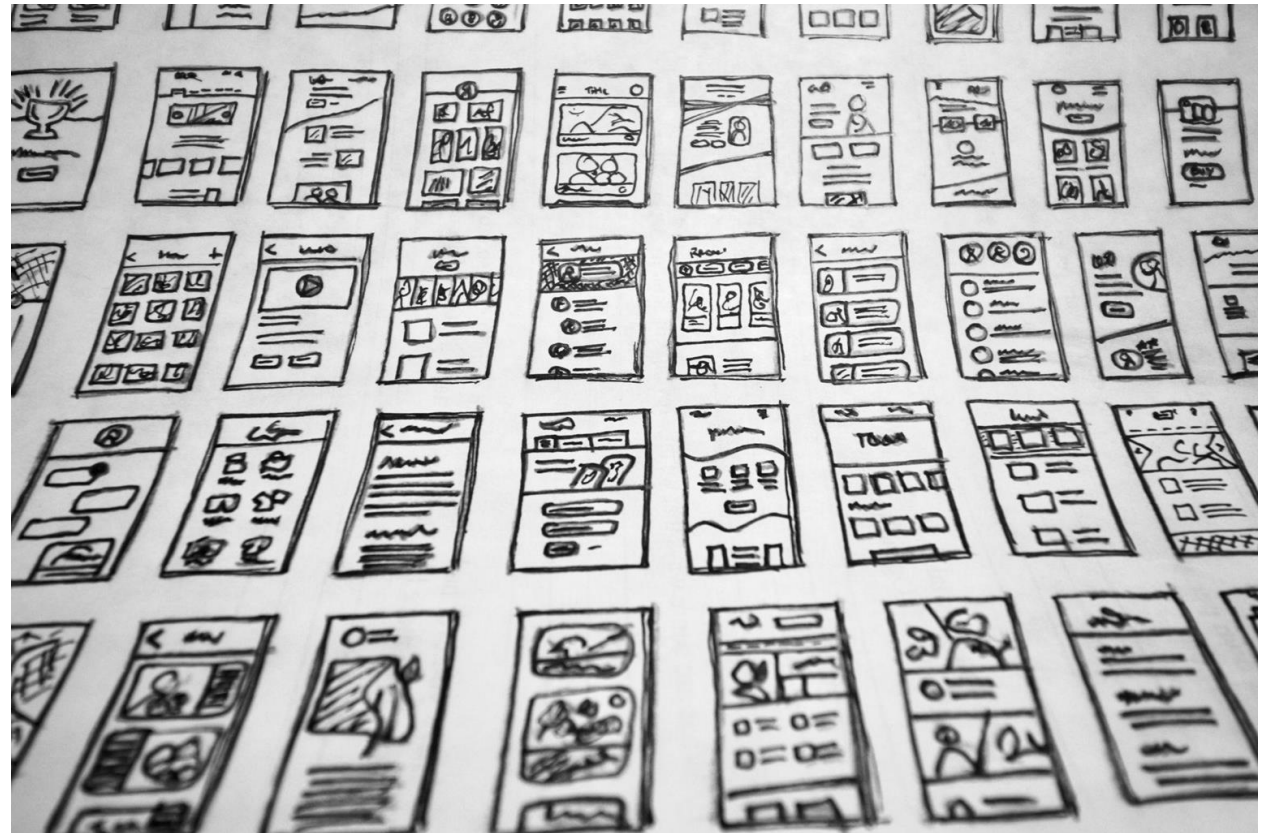
Créer des zonings

Définition d'un zoning

Le **zoning** est une schématisation grossière de ce que sera la future page web. On utilise des blocs pour déterminer où se trouvent les contenus et fonctionnalités. Cette étape a généralement lieu après la création d'une arborescence, il arrive parfois qu'elle soit réalisée en parallèle.

Cette étape permet de valider ou d'ajuster les grands axes avant la réalisation des wireframes.

Le zoning est une **maquette simplifiée** du site, qui permet principalement de situer les éléments du site et d'avoir une base pour travailler l'ergonomie.



©Unsplash

3-Wireframes

Créer des zonings

Outils pour faire des zonings

Le zoning peut être réalisé de 2 façons différentes selon les préférences de chacun :

- Sur papier
- Sur ordinateur ([Whimsical](#), [Balsamiq](#))

Idéalement il faut maquetter le zoning pour chaque support (desktop, tablette, mobile) pour voir comment interagit le contenu et le parcours utilisateur.



©Unsplash

3-Wireframes

Créer des zonings

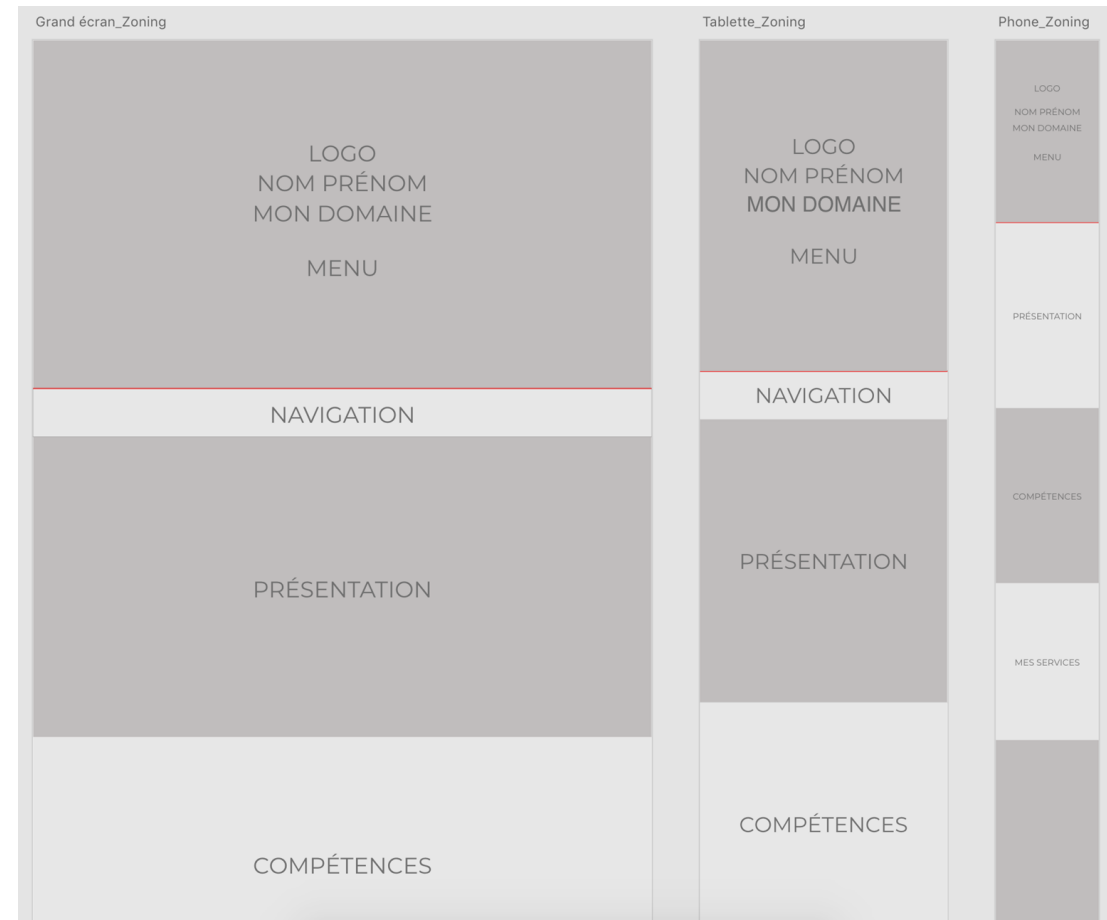


Exemple de zoning

Les zonings sont maquetés avec des nuances de gris et de façon grossière. À cette étape, l'important est de poser les éléments pour avoir un parcours utilisateur optimal. Idéalement il faut maquetter le zoning pour chaque support (desktop, tablette, mobile) pour voir comment interagit le contenu et le parcours utilisateur. C'est ce qu'on appelle **le responsive**.

On précisera d'abord dans chaque zone dessinée le **rôle de la zone** (zone identitaire, navigation, recherche, promotion, authentification, achat, ...).

On utilisera uniquement des variances de **gris** pour **coloriser le fond des blocs** en appliquant un gris plus ou moins sombre pour marquer l'importance d'une zone par rapport aux autres sachant que plus c'est sombre, plus la zone sera importante et donc mise en valeur graphiquement par le designer.



Remarque

Une fois que le **zoning** est mis en place, vous pouvez procéder aux **wireframes**.

3-Wireframes

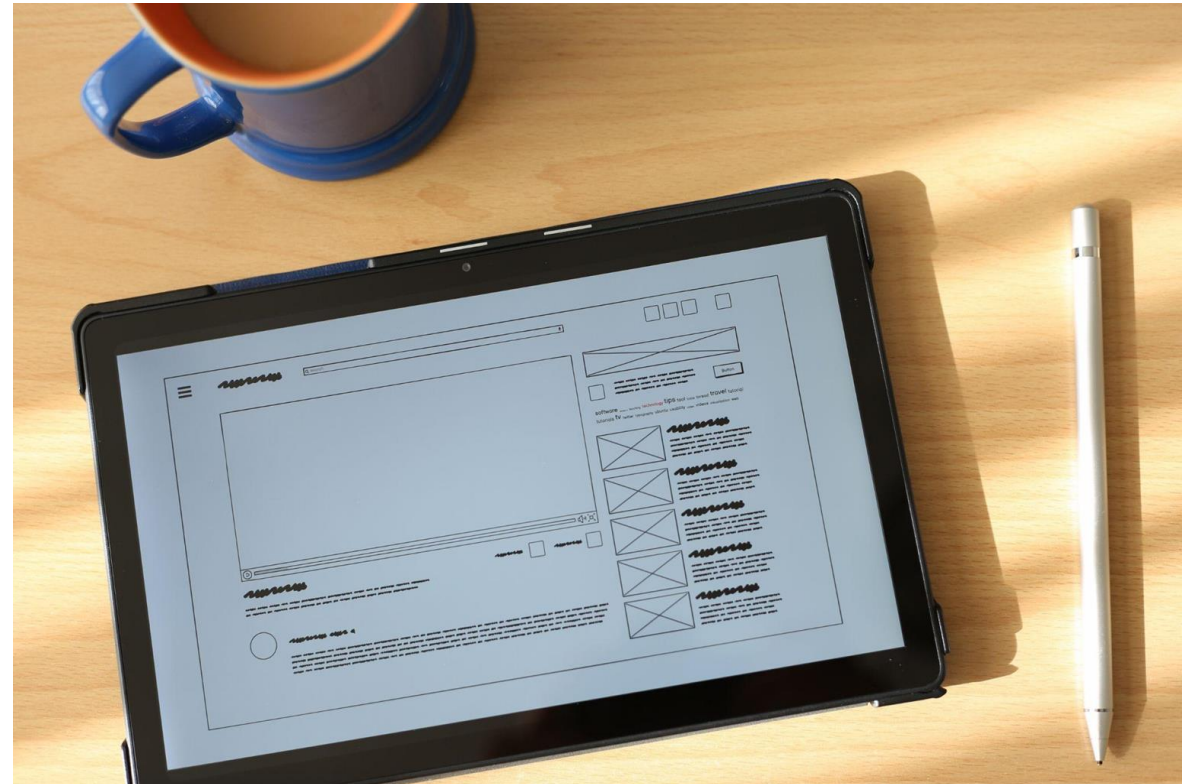
Créer des wireframes

Définition d'un wireframe

Le **wireframe** (“maquette fil de fer” en français) est la suite logique du zoning. Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'éléments représentatifs des contenus prévus (image(s), texte(s), vidéo(s)).

Ces éléments représentatifs du contenu seront souvent fictifs, par exemple avec du faux texte « *Lorem Ipsum* » ou avec des cases remplies de croix pour les images car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet. Le but du wireframe est de positionner précisément les contenus dans la page et de leur donner une taille en pixel précise. Cela permet d'avoir une représentation plutôt fidèle des pages. Les couleurs restent une variance de gris, interdiction de mettre des couleurs. L'objectif est de se concentrer sur les contenus, pas sur leur forme.

Le côté graphique n'a toujours pas sa place à cette étape. Sur le zoning, on définissait où tous les éléments allaient se trouver, là, on leur donne une forme et une typologie.



©Unsplash

3-Wireframes

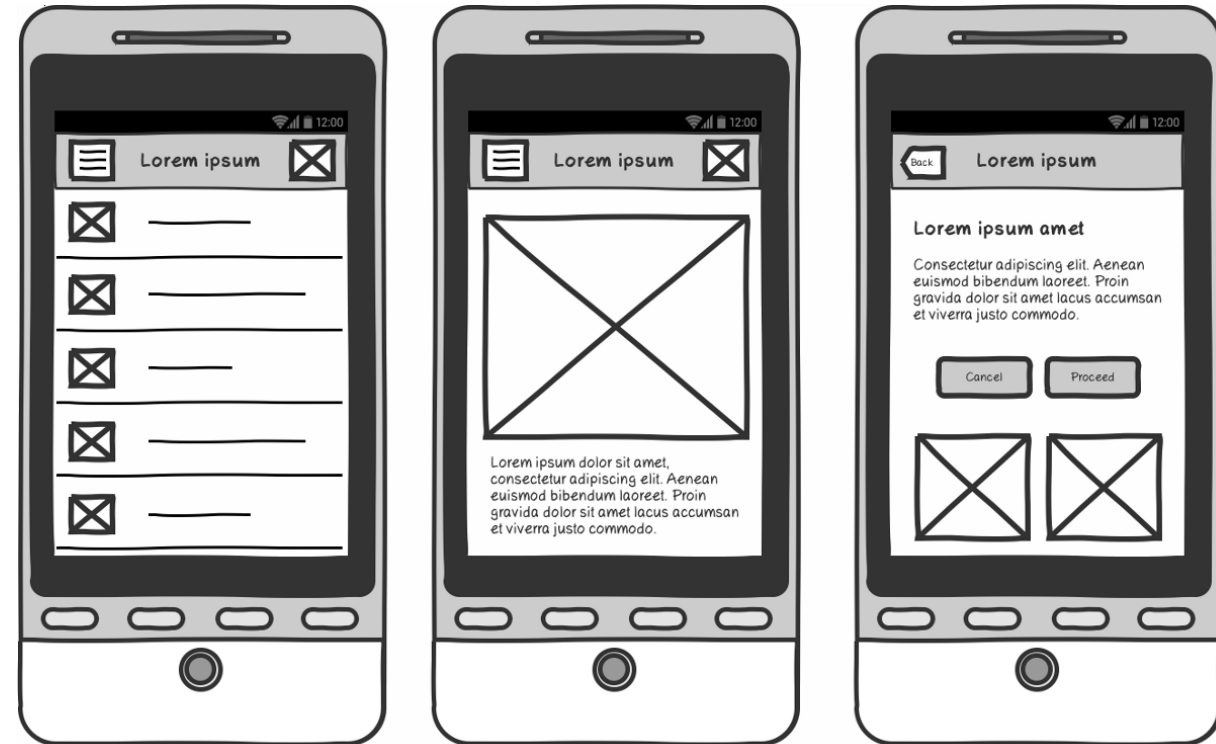
Créer des wireframes

La plus-value d'un wireframe

Le wireframe présente plusieurs avantages :

- Optimiser la conception d'une interface avec les spécifications fonctionnelles, sans être distrait par les éléments visuels (couleurs, logos, etc.)
- Montrer la future interface en **taille réelle**
- Repérer les erreurs ou les problèmes pour faire des itérations rapides, sans code ni programmation

Le wireframe est rapide à réaliser, peu coûteux en ressources, flexible et permet de réduire les retours.



©Codeur.com

3-Wireframes

Créer des wireframes

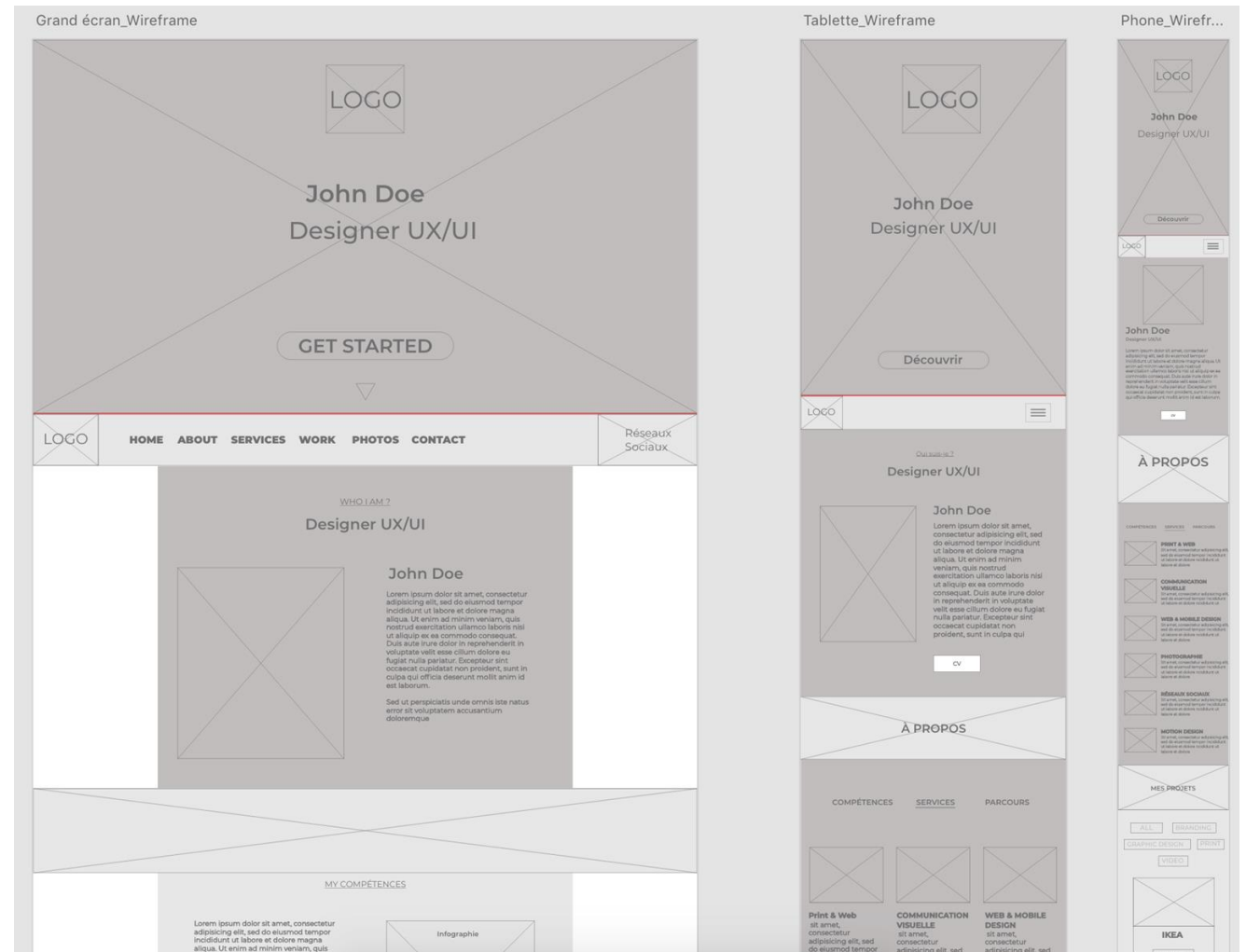


Exemple de wireframes

Voici l'exemple du projet vu précédemment en zonings et transformé en wireframe.

On constate toujours qu'en fonction des périphériques en sortie (desktop, tablette, mobile), le wireframe s'adapte également. Cette ligne de conduite va dicter tout le design à travers tous les devices (périphériques).

À cette étape, vous allez principalement travailler la répartition et l'organisation de vos contenus.



CHAPITRE 1

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

1. Principes de l'UX Design
2. Principes de l'UI Design
3. Wireframes
4. **Mockups**
5. Prototypes



04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique

Définition d'une charte graphique

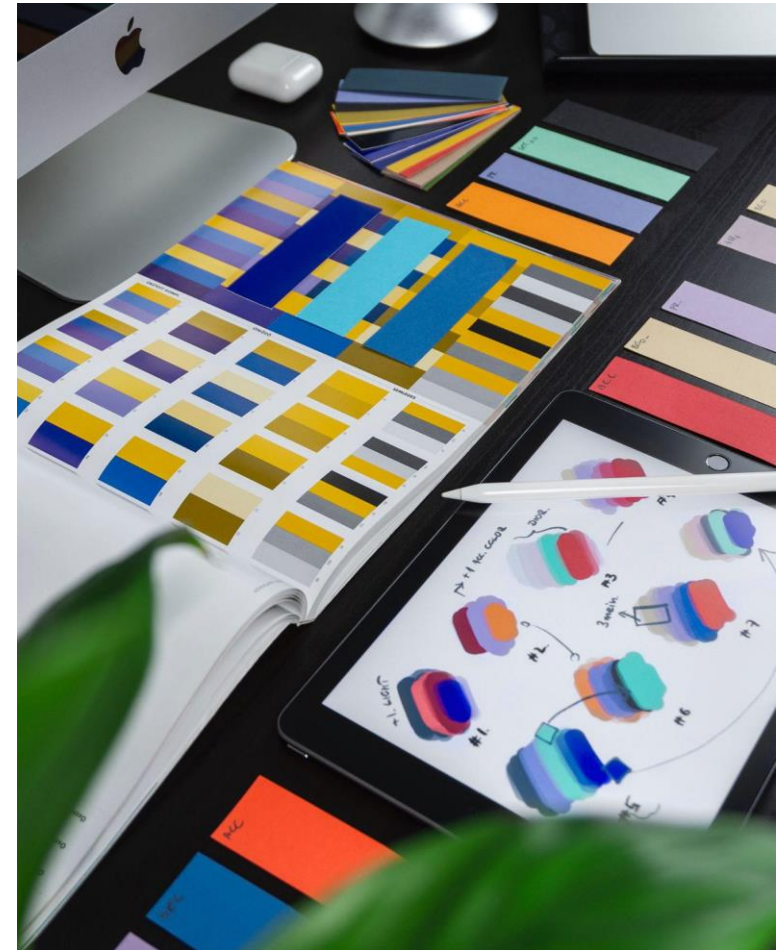
C'est un document physique ou numérique qui donnera toutes les indications clés pour un graphiste, une agence ou un chargé de communication pour la réalisation des outils et supports internes ou externes dont il a besoin. Il s'agit de tous les éléments qui vont constituer la personnalité de votre marque ou site internet.

Elle se compose de :

- Logotype
- Couleurs
- Polices
- Motifs
- Icônes
- Illustrations

Objectifs d'une charte graphique :

- Cibler un public
- Définir le ton graphique
- Communiquer d'une même voix
- Se démarquer des concurrents



©Unsplash

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique



Logotype

Un logo bien conçu sera mémorable, aidant les clients à se souvenir de la marque.

Les formes et les couleurs sont plus faciles à traiter et à mémoriser pour le cerveau humain que les mots.

Améliorer la qualité visuelle du produit ou de la marque est crucial afin de séduire le public.

Les marques tendent au fil de leur histoire à simplifier leurs logos et leur identité globale comme par exemple Google.

1997

1998

1999

2000

2010

2013

2015

©Google

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique

Logotype - Dropbox

La [charte graphique](#) et éditoriale de Dropbox est accessible directement sur leur site. Elle explique clairement aux partenaires Dropbox comment utiliser leur nom et leur logo pour promouvoir Dropbox Business.



©Dropbox

©Dropbox

Utilisation incorrecte



Ne pas faire pivoter le glyphe



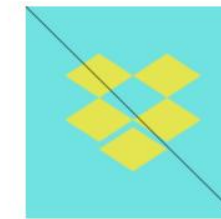
Ne pas décomposer le glyphe



Ne pas étirer le glyphe



Ne pas remplir le glyphe



Ne pas utiliser les mauvaises couleurs



Ne pas utiliser de dégradés



Ne pas centrer le logo



Ne pas dessiner le contour du glyphe ni du mot-symbole



Ne pas utiliser de couleur pour le logotype

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique

Palettes de couleurs

Il est inévitable de définir la palette de couleurs qui correspond à l'identité de votre marque.

La plupart des marques choisissent quatre couleurs au plus et ne s'éloignent pas trop des couleurs de leur logo.

Le choix des couleurs est très important car cette notion fait partie de l'identification n°1 d'une marque.

On distingue les couleurs primaires (principales) et les couleurs secondaires.



Capture d'écran d'une palette de couleurs

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique

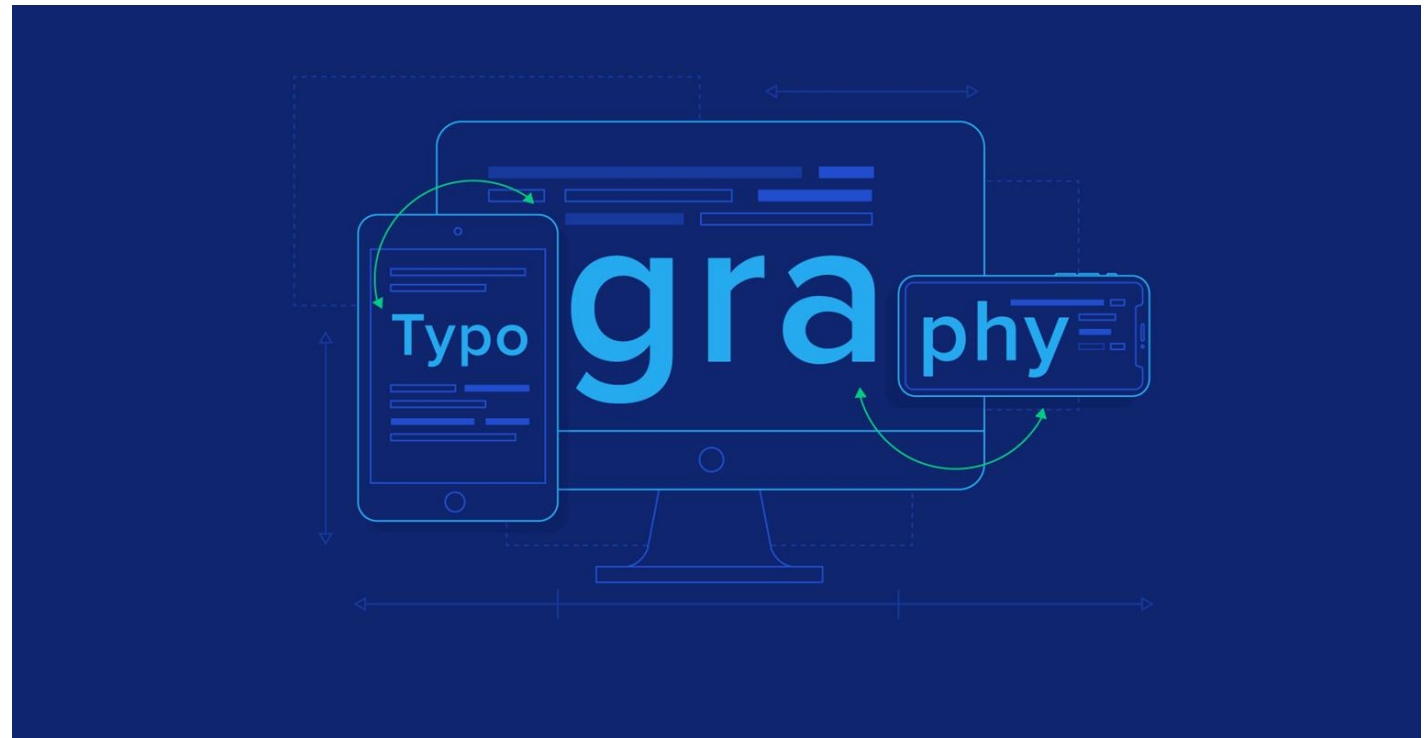
Typographies

C'est quoi une typographie ? C'est l'utilisation que l'on fait de sa police. Pour faire simple, ce sont tous les paramètres que vous imposez à votre texte.

Les polices de caractère sont un aspect essentiel de votre stratégie marketing.

Par exemple, vous pouvez imposer un espacement spécial entre les lettres de vos titres principaux et celles de vos titres secondaires.

Mais attention, en web, l'utilisation de typographies est réglementée. Elles doivent être sans empattements, lisible et si possible disponible en webfonts.



©Toptal

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

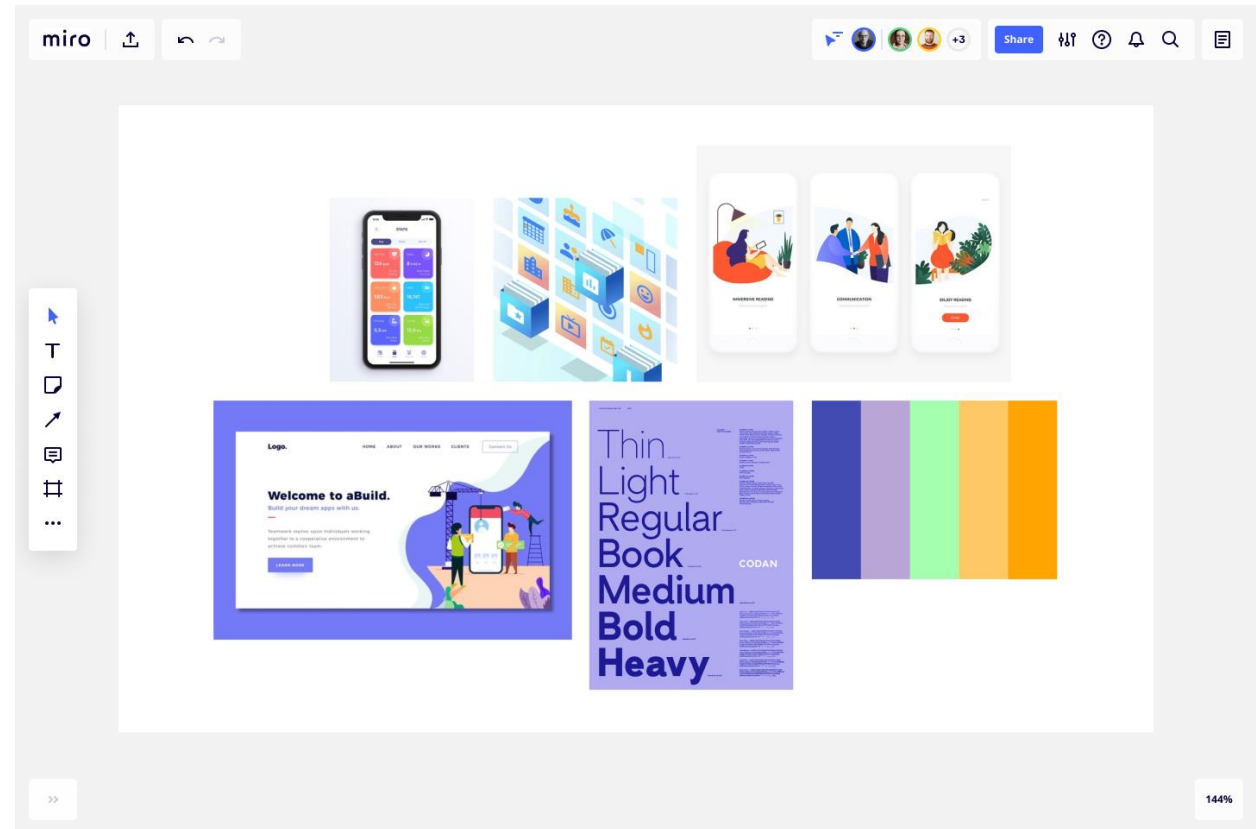
Moodboards

Le moodboard n'est ni plus ni moins qu'une planche d'ambiance ou un tableau d'inspiration.

Ce document regroupe les visuels, les typographies, les éléments qui vont permettre de faire émerger une ligne créative.

Cette planche tendance ne fixe rien, mais permet de suggérer le type d'identité. Évidemment le moodboard est directement lié à la charte graphique.

Sites pour faire des moodboards : [Pinterest](#), [Miro](#), [Canva](#)



©Miro.com

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Exemple de la charte graphique de Slack

[Télécharger le PDF de présentation](#)



©Slack

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Marges minimales - Slack



©Slack



©Slack

04 - Mockups

Choix graphiques dans une charte graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Tailles minimales - Slack

Maximum Sizing for Small Use Logo

90px wide, approx.



(or approx. 1.25 inches)

20px height, approx.



(or approx. 0.28 inches)

Minimum Sizing for Small Use Logo

50px wide, approx.



(or approx. 0.7 inches)

15px height, approx.



(or approx. 0.2 inches)

©Slack

04 - Mockups

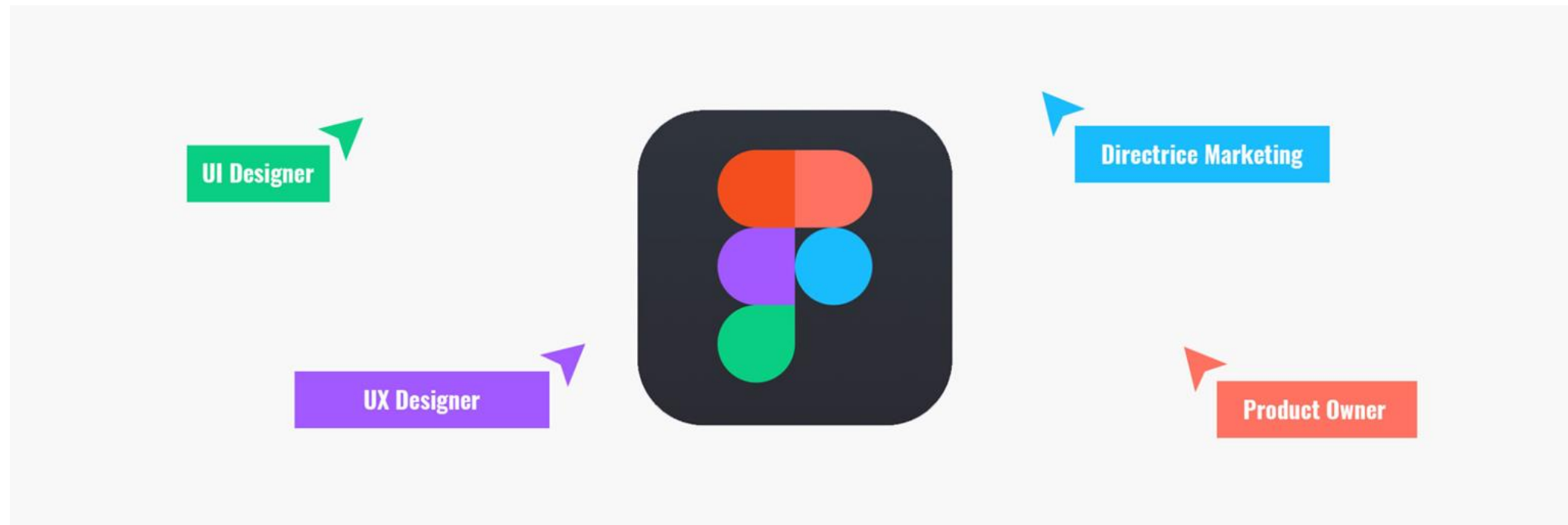
Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Présentation de Figma

Figma est un autre logiciel de maquettage et de prototyping. Les fonctionnalités de Figma sont utilisées dans la conception des interfaces digitales, en mettant en avant l'interaction et la collaboration en temps réel. C'est donc un outil de design en ligne, il n'y a pas besoin de l'installer sur son ordinateur. Il existe toujours une application ou alors vous pouvez l'utiliser dans votre navigateur. Il existe également un **mode hors-ligne**, si vous n'avez plus internet, vous pouvez continuer à travailler. Grâce à la simplicité de son utilisation et de son accessibilité, Figma n'est pas limité seulement aux UX/UI designers mais à un public plus large.



©Frontguys

04 - Mockups

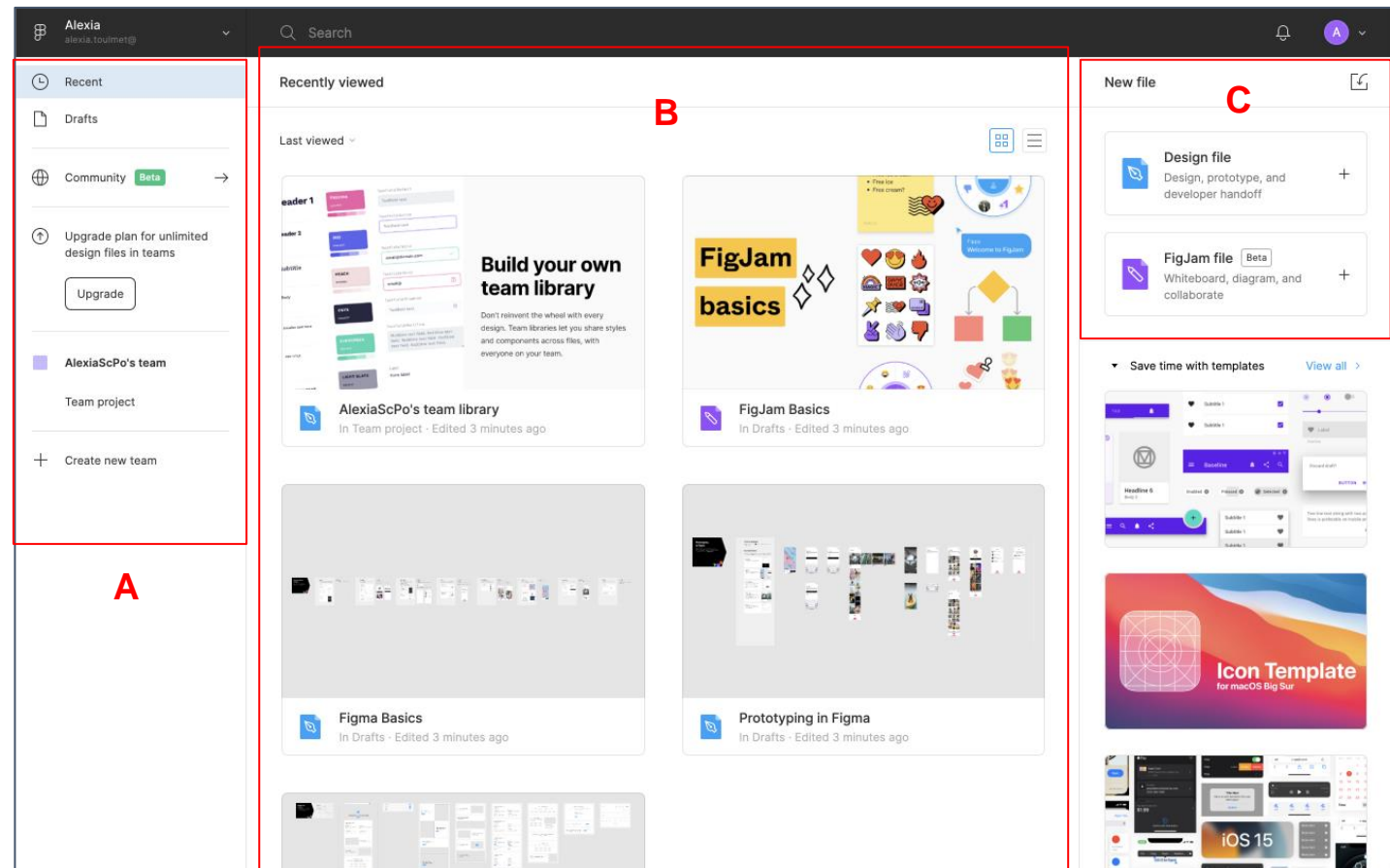
Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)

Ecran de démarrage - Figma

Figma propose une version gratuite et une version payante. Quel que soit le forfait que vous utilisez, il faut s'inscrire.

Une fois inscrit, vous arrivez sur la page d'accueil qui regroupe différentes sections :

- **A** : Vos fichiers récents, les brouillons, la page vers la communauté Figma pour vous aider, vos projets en cours et la possibilité de créer un projet (cf. team).
- **B** : Des tutoriels pour vous aider, un lien vers FigJam (cf. diapos suivantes) et vos fichiers récents en accès rapide avec la miniature du projet.
- **C** : possibilité de créer un nouveau fichier de Design ou un nouveau fichier FigJam



©Figma

04 - Mockups

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



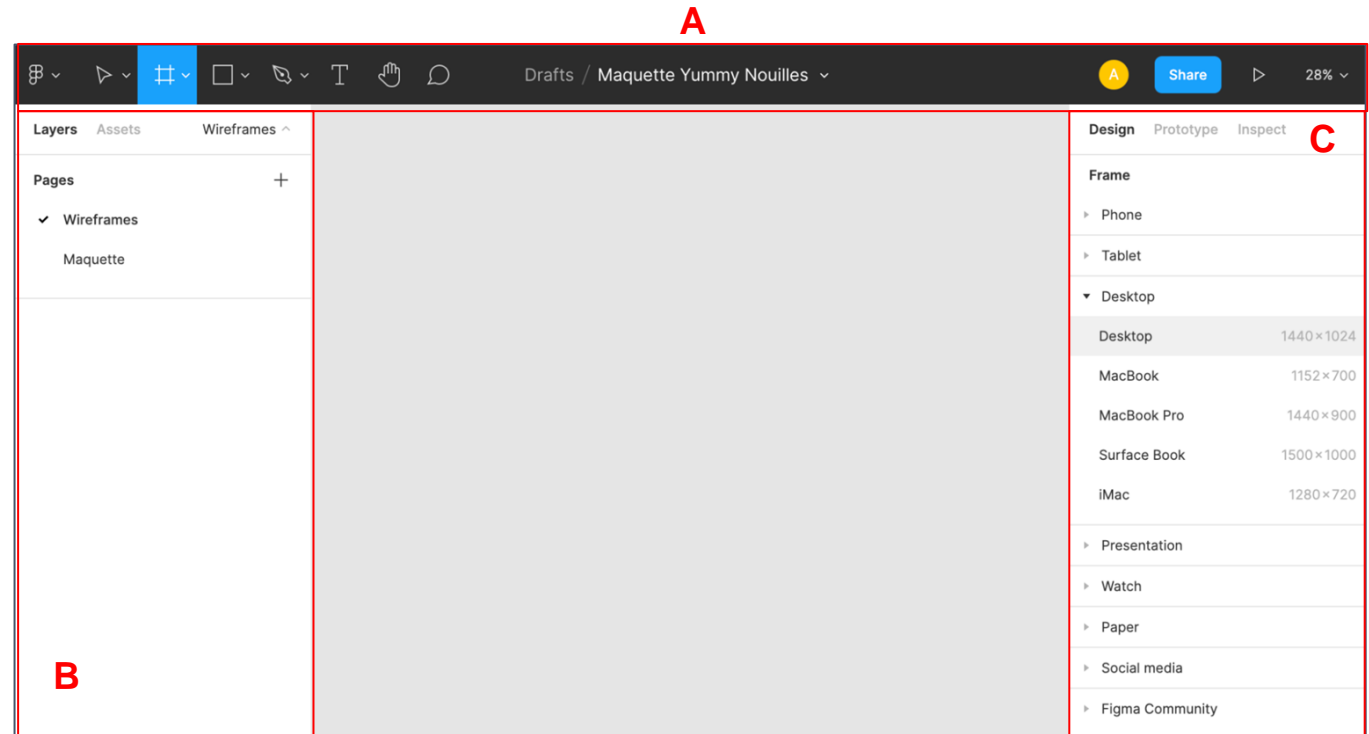
WEBFORCE
BE THE CHANGE

Plans de travail - Figma

Lorsque vous créez votre premier fichier Design, cela vous ouvre l'interface.

La page est construite de façon suivante :

- **A** : Un menu en noir qui regroupe tous les outils, l'avatar de votre compte, le bouton qui permet de partager par la suite les maquettes, un bouton "play" pour lancer le mode prototype et l'échelle de la vue.
- **B** : La sidebar de gauche regroupe les différentes pages et les calques vous allez créer
- **C** : Dans la sidebar de droite actuellement vous trouvez des plans de travail définis car il faut en créer un pour commencer à maquetter. Une fois qu'un plan de travail sera créé, vous trouverez dans cette sidebar les propriétés de vos éléments.




©Figma

04 - Mockups

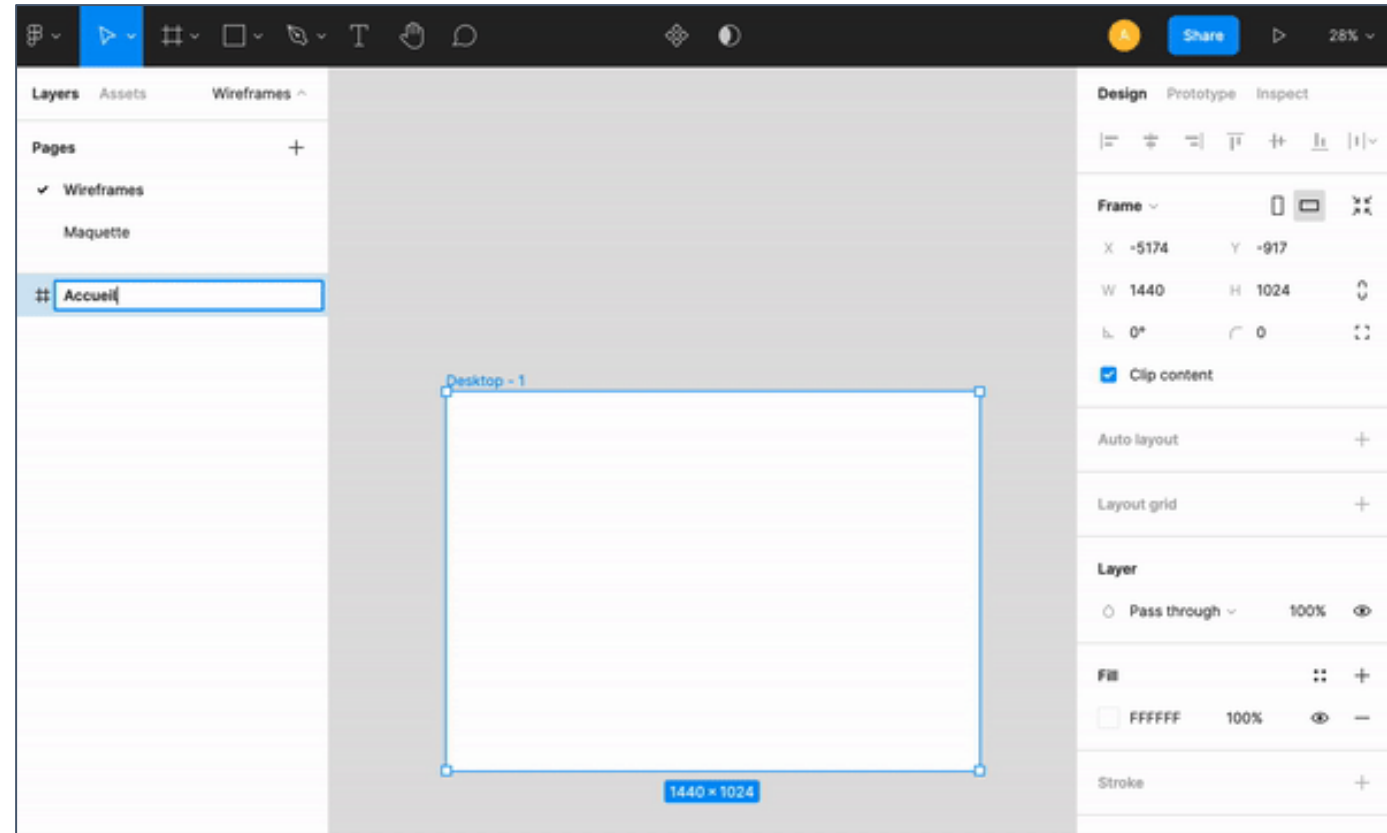
Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)

Gérer les plans de travail - Figma

Ici, nous avons créé un plan de travail "Accueil" où nous pouvons commencer à maquetter. Il suffit de cliquer sur le bouton 

Nous voyons que dans la partie de droite, on retrouve les propriétés du plan de travail :

- sa taille
- sa grille
- ses espacements
- son opacité
- sa couleur



©Figma

04 - Mockups

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)

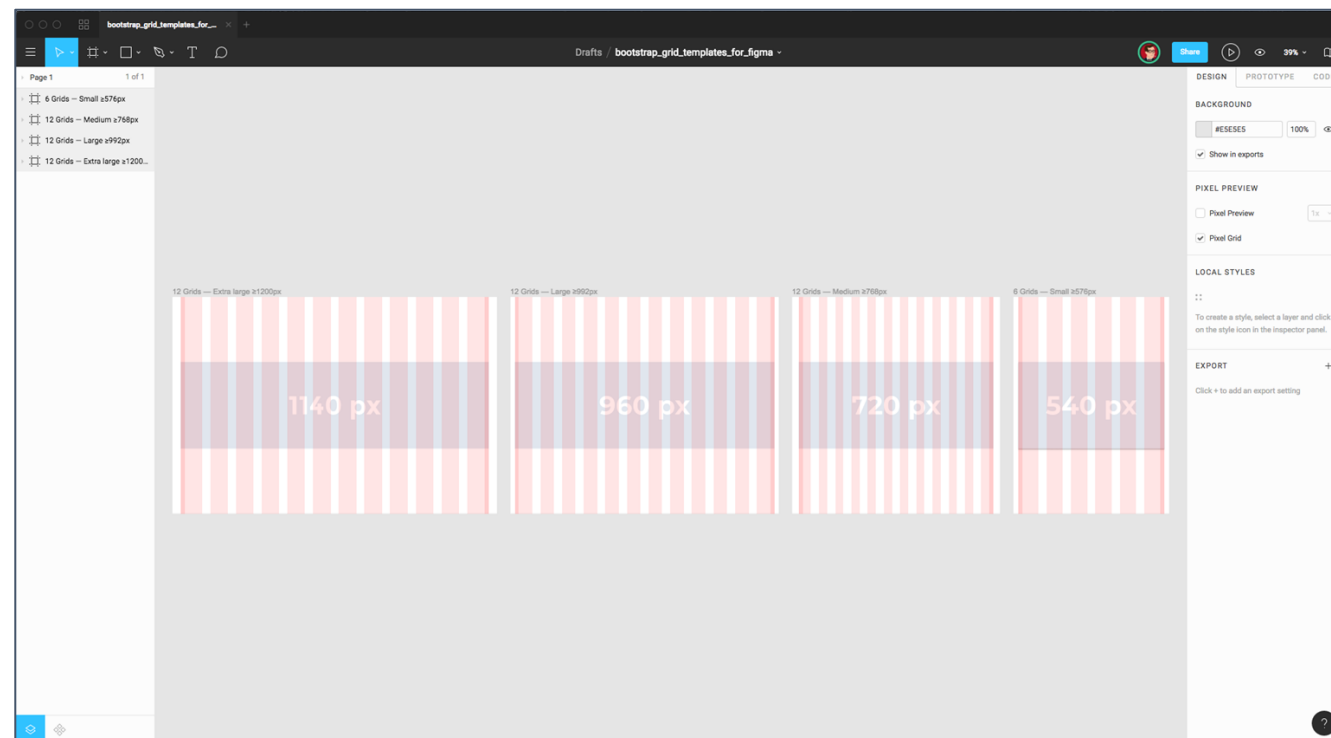


WEBFORCE
BE THE CHANGE

Grilles de mise en page et repères - Figma

Comme dans Adobe XD, Figma propose une gestion de grilles de mise en page.

Lorsque l'on a beaucoup de pages à créer, la précision et la flexibilité sont nécessaires pour faciliter l'adaptation de nos designs. Une grille de mise en page nous offre une plus grande flexibilité dans la mise en œuvre de nos designs.



©Interface Blog

CHAPITRE 1

Comprendre les principes de la conception de l'expérience et l'interface utilisateur

1. Principes de l'UX Design
2. Principes de l'UI Design
3. Wireframes
4. Mockups
5. **Prototypes**



05 - Prototypes

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)

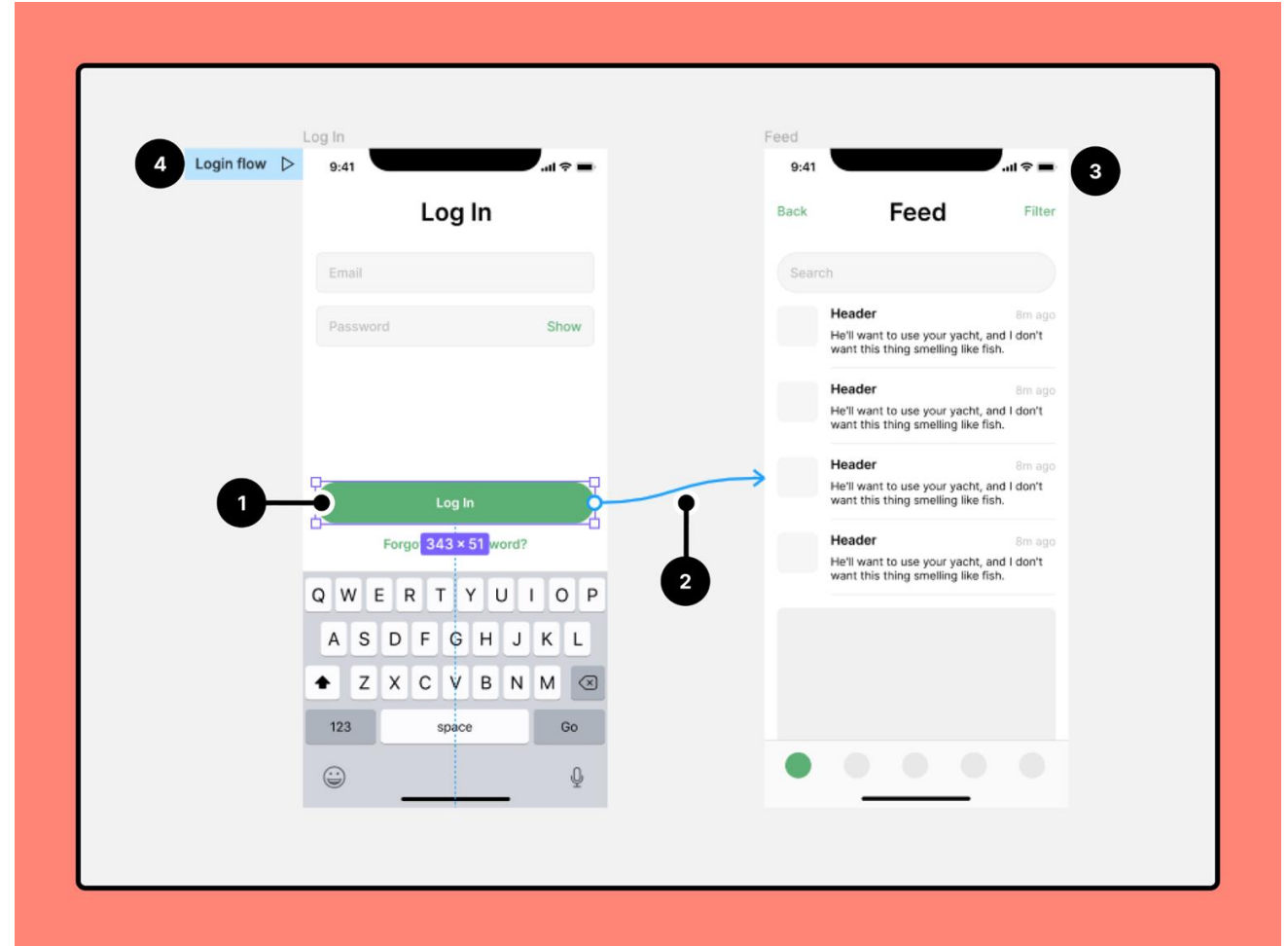
Prototype - Figma

Figma permet d'animer les maquettes statiques de façon très interactive.

Les prototypes sont un excellent moyen :

- d'obtenir un aperçu des interactions,
- de partager et itérer des idées,
- d'obtenir les commentaires des collaborateurs,
- de tester les interactions avec les utilisateurs,
- de présenter vos designs aux clients/développeurs.

Il suffit de cliquer sur un plan de travail ou un élément et de choisir ce qui va l'animation.



©Figma

05 - Prototypes

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



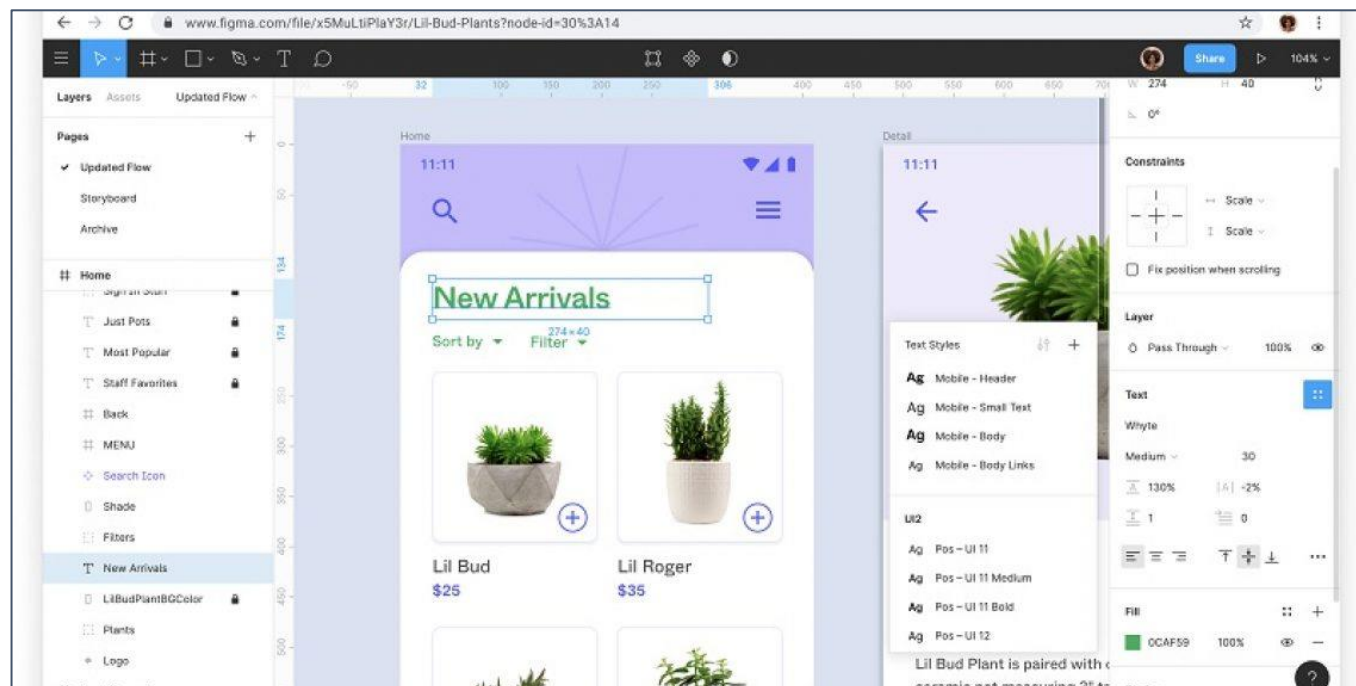
WEBFORCE
BE THE CHANGE

Fichiers mis à jour en temps réel - Figma

L'une des principales caractéristiques de Figma est la **mise à jour automatique des éléments visuels**. Il n'y a pas besoin de mettre à jour le lien en cliquant sur un bouton (comme sur Adobe XD).

Toute modification effectuée dans le fichier Figma d'origine induit la modification automatique des éléments intégrés dans d'autres outils permettant ainsi de gagner du temps et d'effectuer des modifications qui prennent effet en temps réel.

Mais attention, cela induit que votre client peut voir également ces changements donc attention à ce que vous changez dès lors que vous avez partagé votre prototype. Le moyen le plus sûr pour modifier sans que le client s'en rende compte c'est de créer une autre page de travail en parallèle.



©MyCamer

05 - Prototypes

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



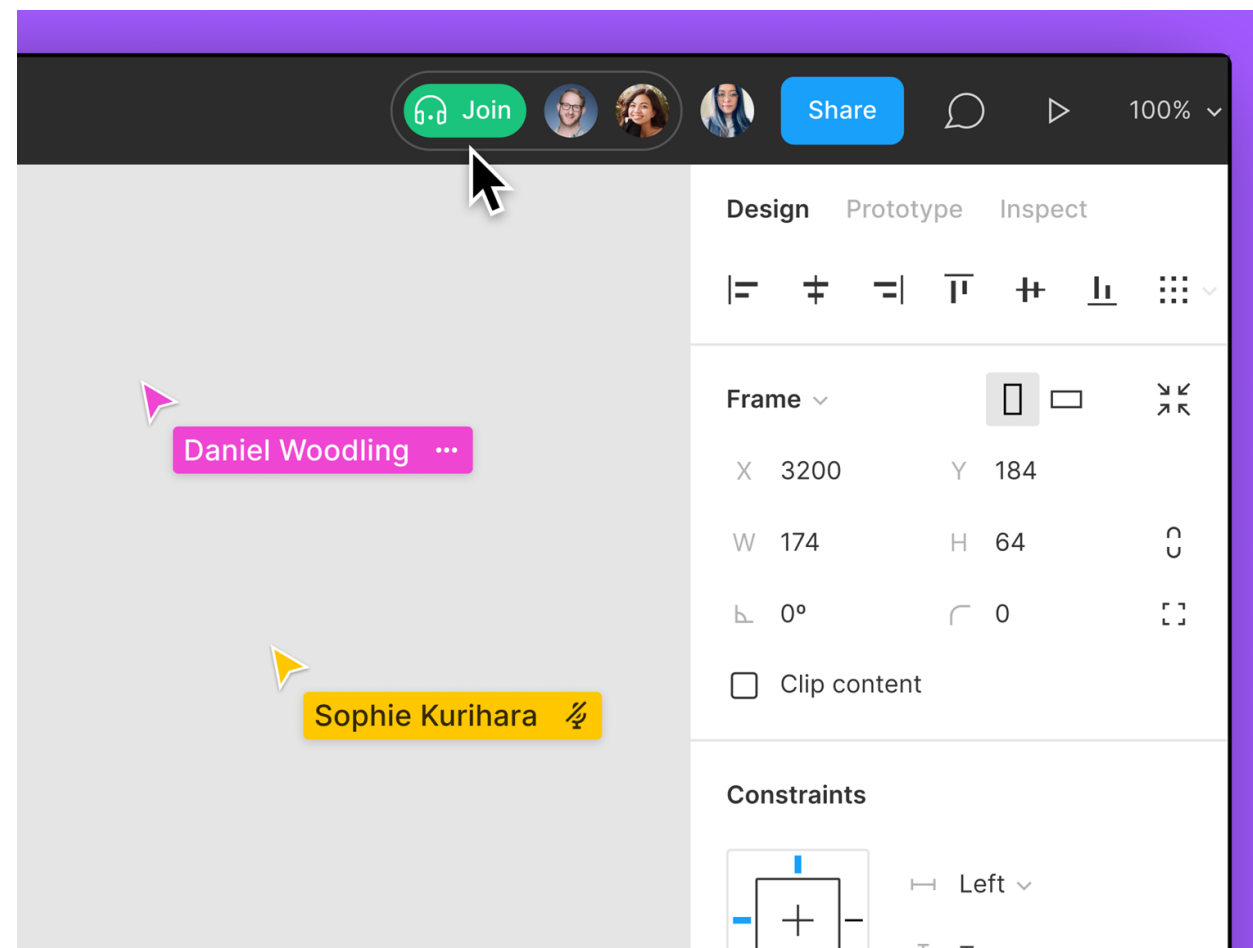
WEBFORCE
BE THE CHANGE

Outil collaboratif par excellence - Figma

Contrairement à ses concurrents comme Sketch ou Adobe XD, Figma est un logiciel très accessible. Il s'agit d'une application web hébergée en cloud, ce qui la rend accessible sur n'importe quel navigateur connecté à internet. Peu importe le système d'exploitation et la configuration de votre ordinateur, vous pouvez utiliser Figma sans aucun problème.

Figma assure un accès simultané à de nombreux utilisateurs au même projet tout en permettant de suivre l'activité de chacun d'entre eux. En fait, chacun des utilisateurs aurait un curseur qui lui est propre et portant son nom. Cela permet de suivre l'activité de chaque contributeur au projet en temps réel.

Cette fonctionnalité est également utilisée pour avoir les retours clients en temps réel ou pour réaliser des tests utilisateurs. Il est possible de commenter et de consulter les commentaires en temps réel pour intervenir en cas de nécessité.



©Figma

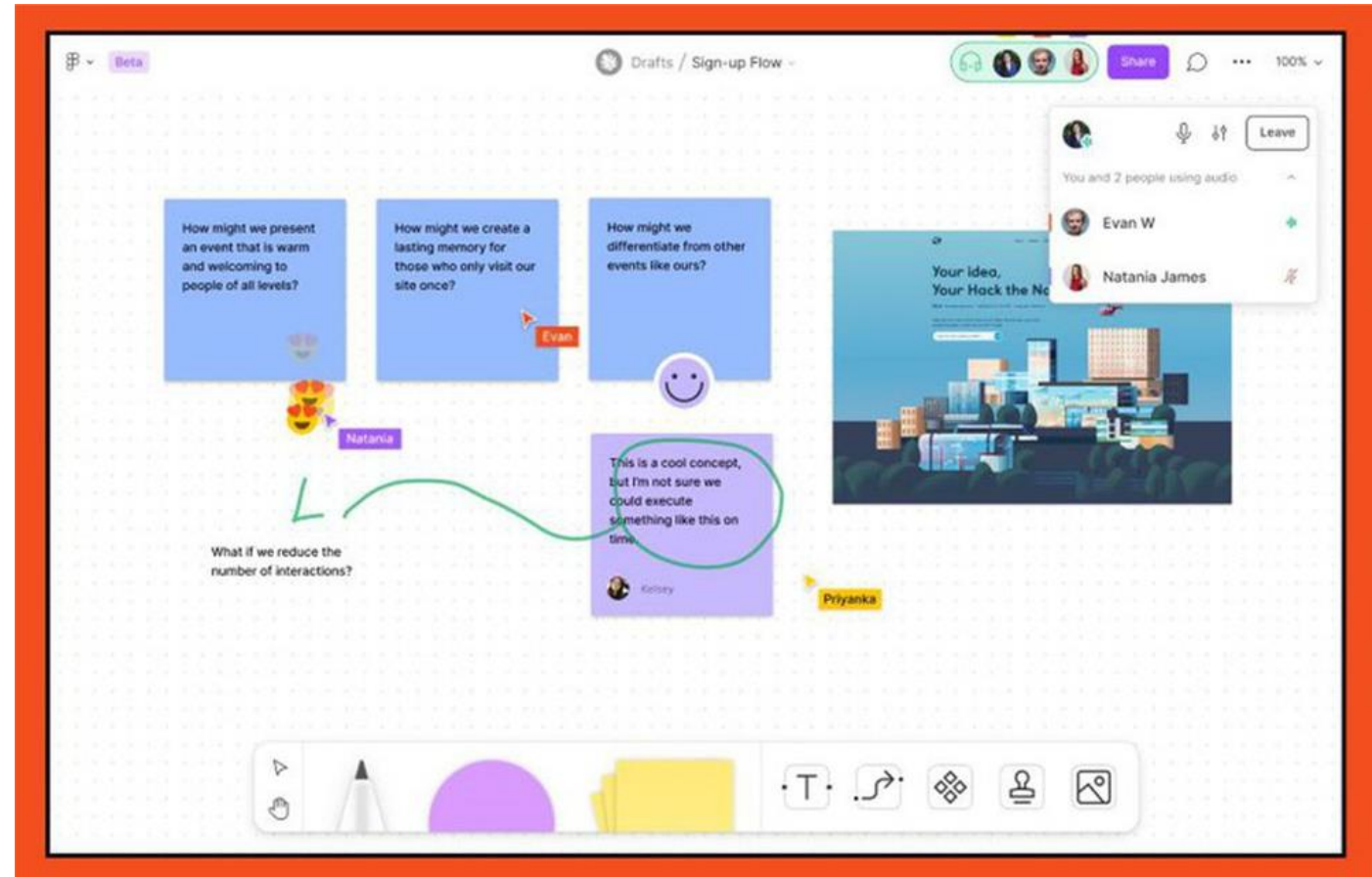
05 - Prototypes

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)

FigJam

[FigJam](#) est un outil de collaboration que votre équipe et vous pouvez utiliser pour réfléchir et structurer vos idées. Vous n'avez pas besoin d'avoir une connaissance préalable des outils de design. Il permet souvent de faire des brainstorming en équipe ou des ateliers UX.

Il permet aussi de faire des appels audio entre vous directement dans le logiciel (Figma intègre également cette fonctionnalité).



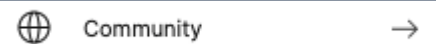
©[FigJam](#)

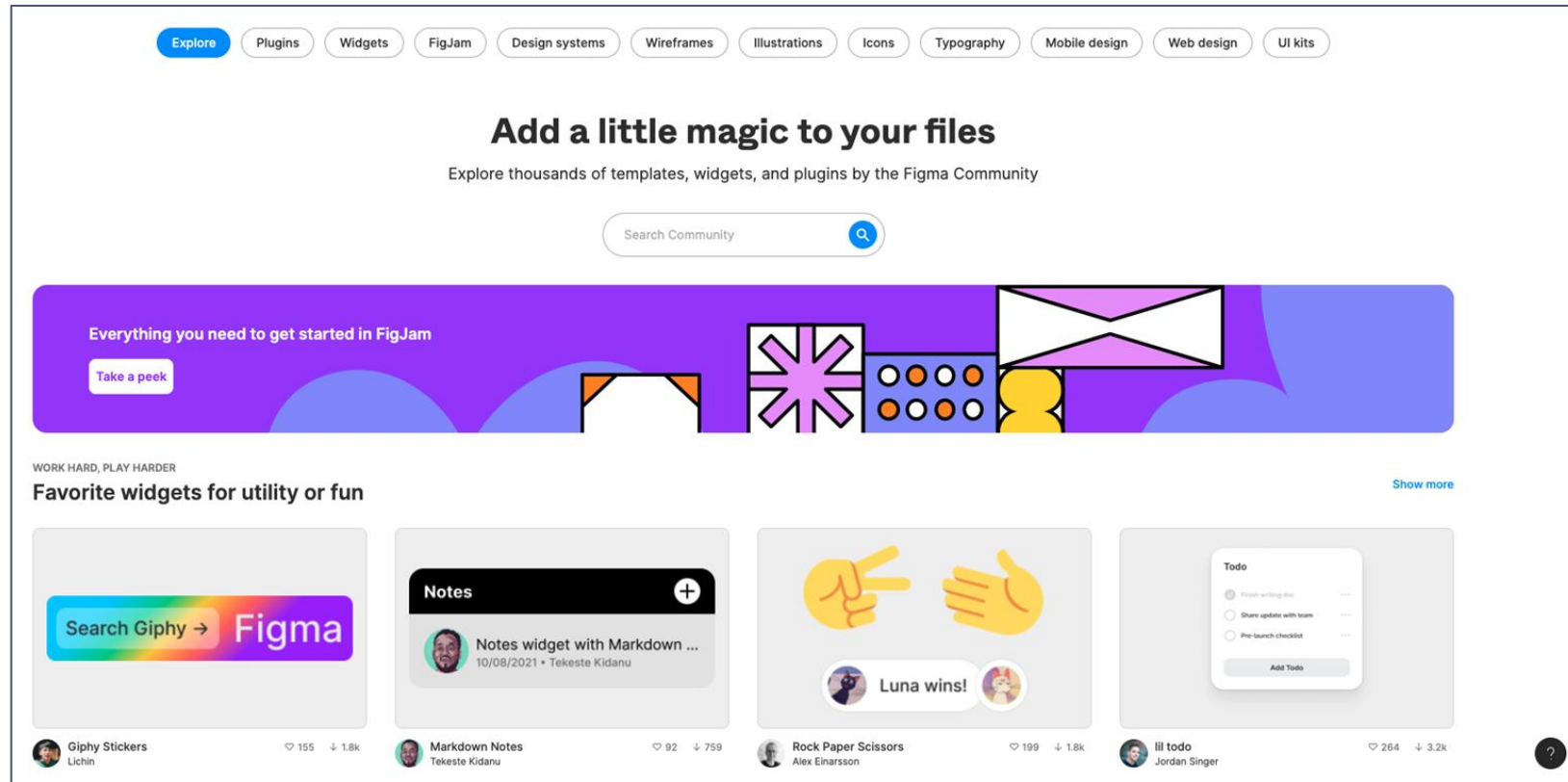
04 - Concevoir la maquette graphique

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



Figma Community

La communauté de Figma est très présente, elle regroupe des designers, des développeurs, des chefs de projet, etc. Tous ces acteurs partagent des centaines d'inspirations, de plugins, de conseils, d'UI Kits, d'Illustrations, etc. Vous pouvez y accéder sur la page d'accueil de Figma en cliquant sur 



©Figma

04 - Concevoir la maquette graphique

Utiliser des logiciels de maquettage (Adobe XD, Figma)



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Chaîne Youtube sur l'UX Design

Si vous voulez découvrir des astuces, des actualités et apprendre sur l'UX Design de façon fun c'est par ici :

Tuto & Astuce Ui & WebDesign • Figma, Sketch, Adobe XD, Principe

24 vidéos • 12361 vues • Dernière modification le 21 sept. 2021

Tutoriel en Français sur le Design d'interface. Sketch, Design atomique, prototype

Basti UI ABONNÉ

- 1 J'ai refait Netflix ! Basti Ui 23:20
- 2 Spotify sans aucune ligne de code ? @Bravo Studio + Adobe Xd Basti Ui 22:23
- 3 Le futur de Figma Basti Ui 30:57
- 4 Figma révolutionne l'UI Design - Interactive Components Basti Ui 24:08
- 5 Incroyable plugin Figma - Neumorphism / Glassmorphism / Néon Basti Ui 17:39
- 6 Tuto Figma - Responsive Design & Auto Layout Basti Ui 22:11

© [Basti UI](#) - Youtube