

## Avant-propos

### A. Il n'est jamais trop tard pour prototyper

7

### B. Best UI ? No UI !

9

## Chapitre 1 : Les fondamentaux du prototypage

### A. Qu'est-ce qu'un prototype ?

13

#### 1. Origines des prototypes

13

#### 2. Fonction actuelle des prototypes

14

#### 3. UI-UX et prototypage

15

#### 4. Les objectifs des prototypes

16

##### a. Affiner la conception

16

##### b. Concevoir sans contraintes techniques

16

##### c. Développer le mode collaboratif

16

##### d. « Vendre » des idées

16

#### 5. Le prototypage dans la gestion de projet web

17

#### 6. Prototypage et conception centrée utilisateur

17

#### 7. Prototypage et démarche Agile

19

##### a. Approche Agile

19

b. Le manifeste Agile	19
8. La fidélité des prototypes	19
9. Prototypes papier et prototypes sur poste	20
10. L'environnement multicanal	21
<b>B. Prototyper l'utilisateur : les personas</b>	<b>22</b>
1. Qu'est-ce qu'un persona ?	22
2. Recueillir les données	23
3. Définir les personas	24
a. Les données socio-démographiques	24
b. Les données comportementales	24
c. Les données du problème	25
d. Les points de contact	25
4. Ressources pour prototyper les personas	25
a. Les modèles (templates)	25
b. Les outils en ligne de création de personas	29
5. Exploiter les personas	37
a. Le questionnement et les personas	38
b. La conduite de tests et les personas	38
c. La gestion de projet et les personas	38

## C. Conceptualiser

	<b>39</b>
1. Idéation : co-création et prototypage	39
2. La « Design Charrette »	40
a. Le déroulement	40
b. Les modalités	40
c. La durée	40
d. L'exploitation	41
3. La facilitation graphique	41
<b>D. Scénarios et story-boards</b>	<b>43</b>
1. Séquences et parcours	43
2. Créer un scénario	44
3. Schématiser un scénario	45
a. Schémas simples	45
b. Schémas normés	45
c. Schémas alternatifs	46
d. Créer un story-board	47
4. Les outils de story-boarding	49
a. Les caractères et cliparts	49
b. Les templates (modèles/kits graphiques)	53
c. Les outils de création de story-boards en ligne	58

## Chapitre 2 : Prototyper les structures

<b>A. Prototyper ce qui n'existe pas encore : les prototypes papier</b>	<b>77</b>
<b>B. Le tri de cartes</b>	<b>77</b>
1. Le matériel	78
2. Première étape : La validation	80
3. Deuxième étape : l'organisation des contenus	82
4. Troisième étape : la labélisation	82
<b>C. Le tri de cartes en ligne</b>	<b>83</b>
1. Découvrir le fonctionnement d'OptimalSort	84
2. L'exploitation des résultats	89
3. Créer un Tri de cartes avec OptimalSort	91
<b>D. Les wireframes</b>	<b>100</b>
1. Stratégies pour les wireframes	102
a. Exemple de maquettes filaires	102
b. Créer les wireframes avec des kits graphiques	103
<b>E. Wireframes : les logiciels de création</b>	<b>110</b>
1. Pencil Sketching	110

a. Installer Pencil	110
b. Découvrir l'interface de Pencil	112
c. Créer un prototype avec Pencil	113
d. Enregistrer et exporter les prototypes	117
e. Aller plus loin avec Pencil	119
2. Justinmind Prototyper	121
a. Installer Prototyper	121
b. Découvrir l'interface de Prototyper	122
c. Premiers pas avec Prototyper	124
d. Mockingbird	128
e. Lancer Mockingbird	129
f. Premiers pas avec Mockingbird	130
g. Lier des pages	134
h. Commenter le prototype	135
i. Partager le prototype	136
3. Autres outils de wireframing	137

## Chapitre 3 : Les prototypes fonctionnels

<b>A. Prototypage HTML</b>	<b>141</b>
1. Pourquoi prototyper en HTML ?	141

2. Les 3 étapes de prototypage HTML	142
a. Prototype HTML simple	142
b. Prototype HTML statique	142
c. Prototype HTML dynamique	143
3. Frameworks : les environnements de travail HTML	143
a. Bootstrap	143
b. Foundation	151
c. WIREFY	162
<b>B. Les outils collaboratifs de prototypage fonctionnel</b>	<b>166</b>
1. Adobe XD	166
a. Lancer Adobe XD	167
b. Télécharger des kits graphiques	168
c. L'interface	170
d. Créer un prototype avec Adobe XD	171
e. Gérer les interactions	185
f. Prévisualisation en temps réel	190
g. Partage et collaboration	193
2. Figma	197
a. L'interface	197
b. Créer un prototype avec Figma	200

c. Présenter un prototype avec Figma	205
d. Commenter un prototype	206
e. Partager un prototype avec Figma	208
f. Visualiser en temps réel sur un périphérique	208
g. Exporter le code	209
h. Exporter les éléments au format image	211
i. L'application de bureau Figma	211

## Chapitre 4 : La conduite de tests

<b>A. Les tests dans la démarche ergonomique</b>	<b>215</b>
<b>B. Organiser et gérer une session de tests</b>	<b>217</b>
1. Les règles de base	218
2. Recruter les testeurs	218
a. Se baser sur les personas	218
b. Filtrer les participants	218
c. Confirmer les participants	219
d. Le nombre de participants	219
3. Organiser la session	220
a. Le planning général	220
b. Le lieu	220

# UI-UX : les bases du prototypage web et apps

Concevoir avec les utilisateurs

4. Animation et contrôle de la session	220
a. L'accueil	222
b. Les scénarios de test	223
c. Le rôle des animateurs-observateurs	224
5. Les outils de tests	224
a. Les prototypes	224
b. Les logiciels pour gérer les sessions de test	227
6. Évaluer les résultats	237
a. Consigner efficacement les résultats	237
b. Les questionnaires post-tests	238
c. Les cartes d'expérience	242

Conclusion

Index