

# Créer un wireframe avec Balsamiq

# Table des matières

<b>I. Contexte</b>	<b>3</b>
<b>II. Découverte de l'interface</b>	<b>3</b>
<b>III. Exercice : Appliquer la notion</b>	<b>9</b>
<b>IV. Créer son premier modèle de conception</b>	<b>9</b>
<b>V. Exercice : Appliquer la notion</b>	<b>20</b>
<b>VI. Essentiel</b>	<b>21</b>
<b>VII. Auto-évaluation</b>	<b>21</b>
A. Exercice final.....	21
B. Exercice : Défi.....	22
<b>Solutions des exercices</b>	<b>23</b>

## I. Contexte

**Durée** : 1h

**Environnement de travail** : Balsamiq Mockup 3 ou Balsamiq Cloud

### Contexte

Balsamiq wireframe est un outil de création d'interfaces graphiques fréquemment utilisé par les UX et UI Designers, en phase d'idéation, pour concevoir des wireframes.

À travers ce cours vous allez apprendre à concevoir votre premier modèle filaire. Nous allons dans un premier temps découvrir l'interface de l'outil et ses principales fonctionnalités. Nous poserons ensuite les premiers éléments graphiques qui façonneront votre modèle de conception. Et pour finir nous découvrirons comment bâtir une navigation entre chacun de vos wireframes. Nous aborderons, également, les formats d'exports disponibles

## II. Découverte de l'interface

### Objectifs

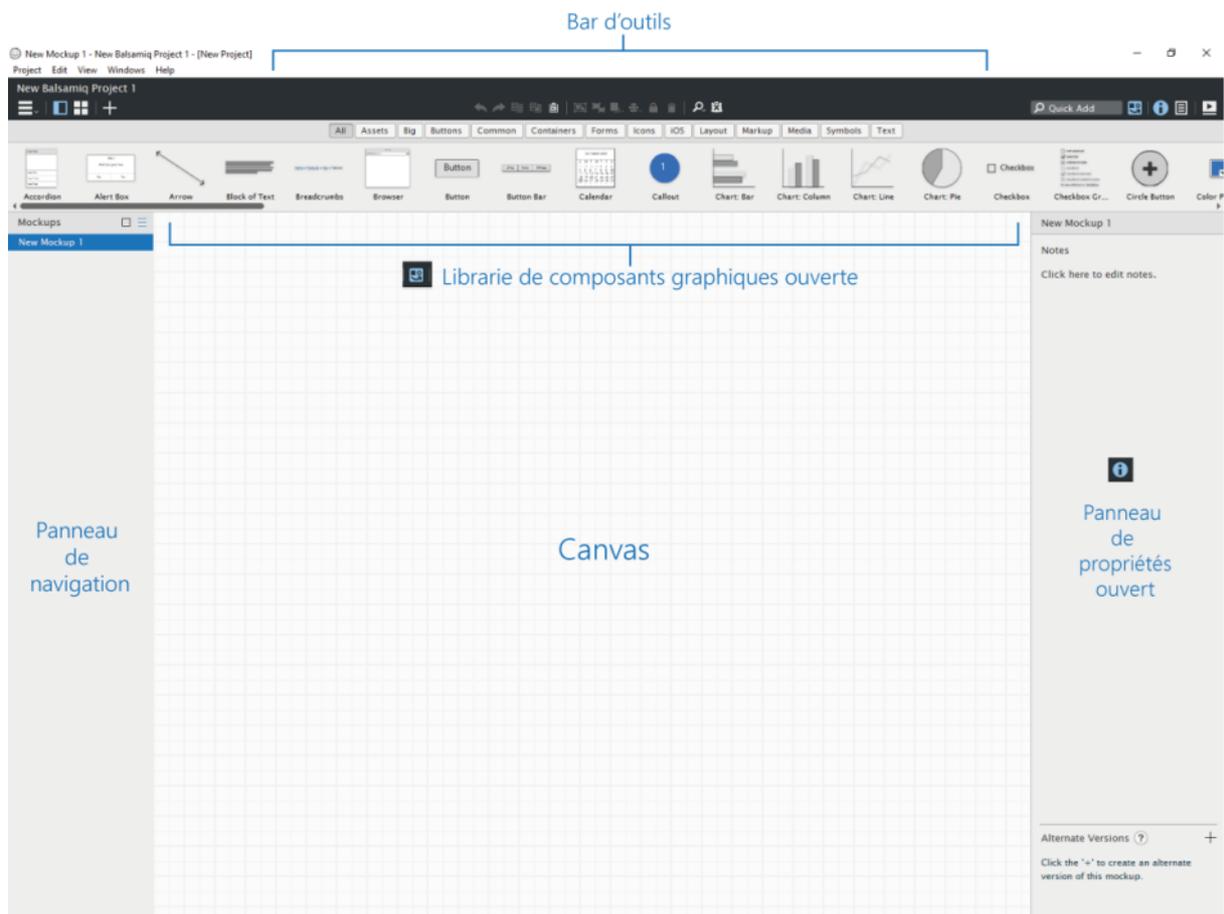
- Découvrir l'interface de Balsamiq

### Mise en situation

Balsamiq wireframes est un outil de conception d'interfaces graphiques complet dont nous allons découvrir l'interface pour en dégager les principales fonctionnalités.

### L'interface principale

Une fois Balsamiq wireframes téléchargé ici<sup>1</sup> ou via l'interface web : <https://balsamiq.com/buy/#cloud>. L'écran principal de l'application se présente sous la forme suivante :

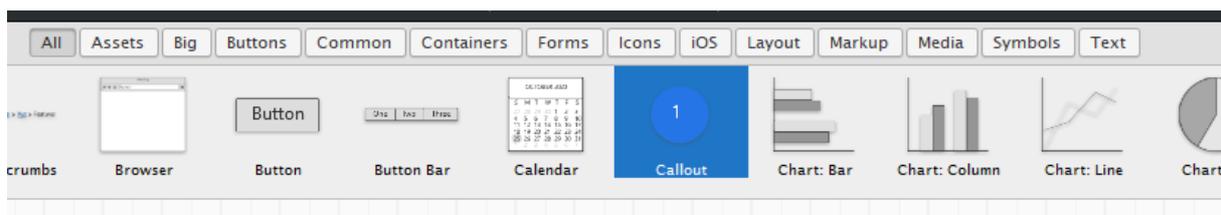


### Le canvas

Le **canvas** est la zone principale de l'outil dans laquelle vous allez positionner vos composants graphiques.

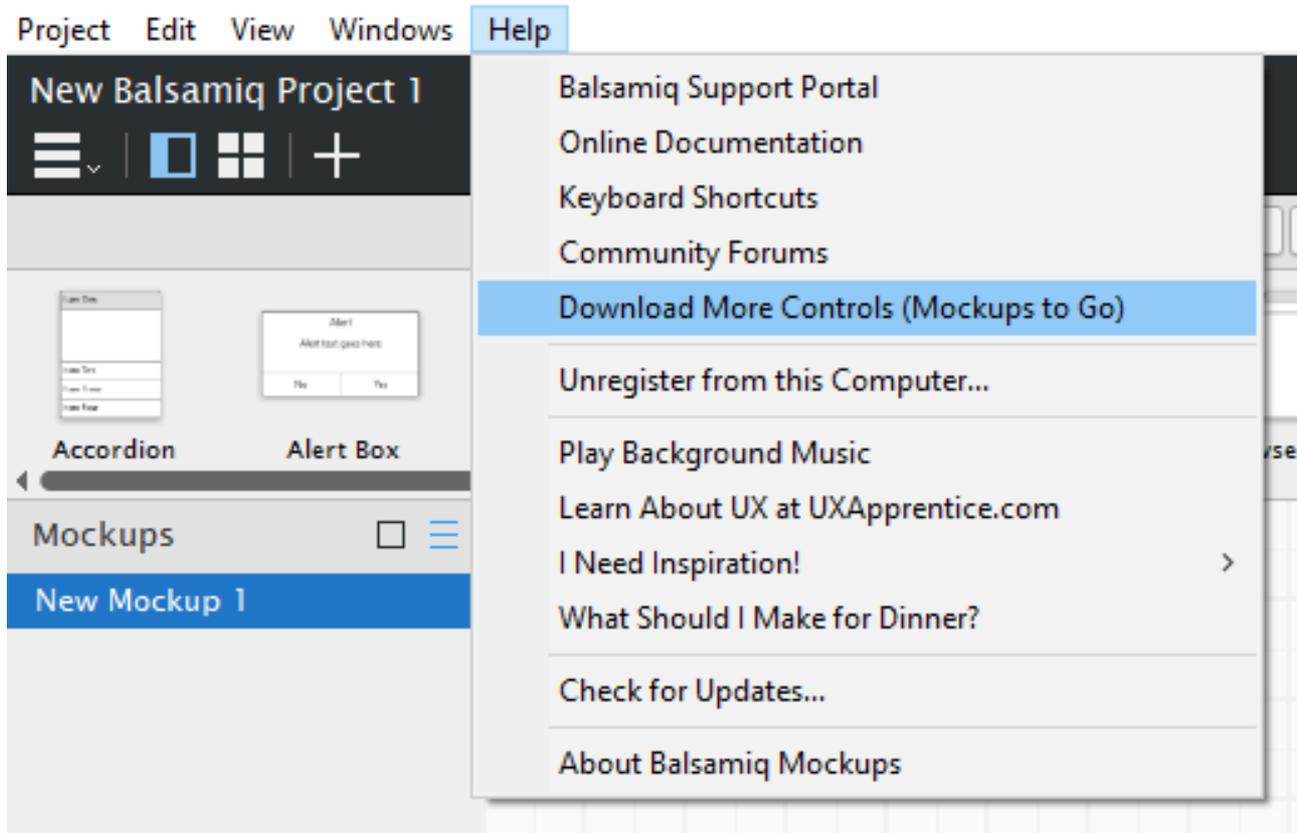
### La librairie de composants

La **librairie de composants** est un panneau, que vous pouvez ouvrir ou fermer, grâce à l'icône présente à droite, dans la barre d'outils. Elle vous propose un certain nombre de contrôles préconçus que vous retrouvez dans les applications et sites web. Ils sont classés par typologies de contenus : boutons, texte, formulaires, etc. Vous pouvez placer ces composants dans le **canvas** central par simple glisser-déposer.



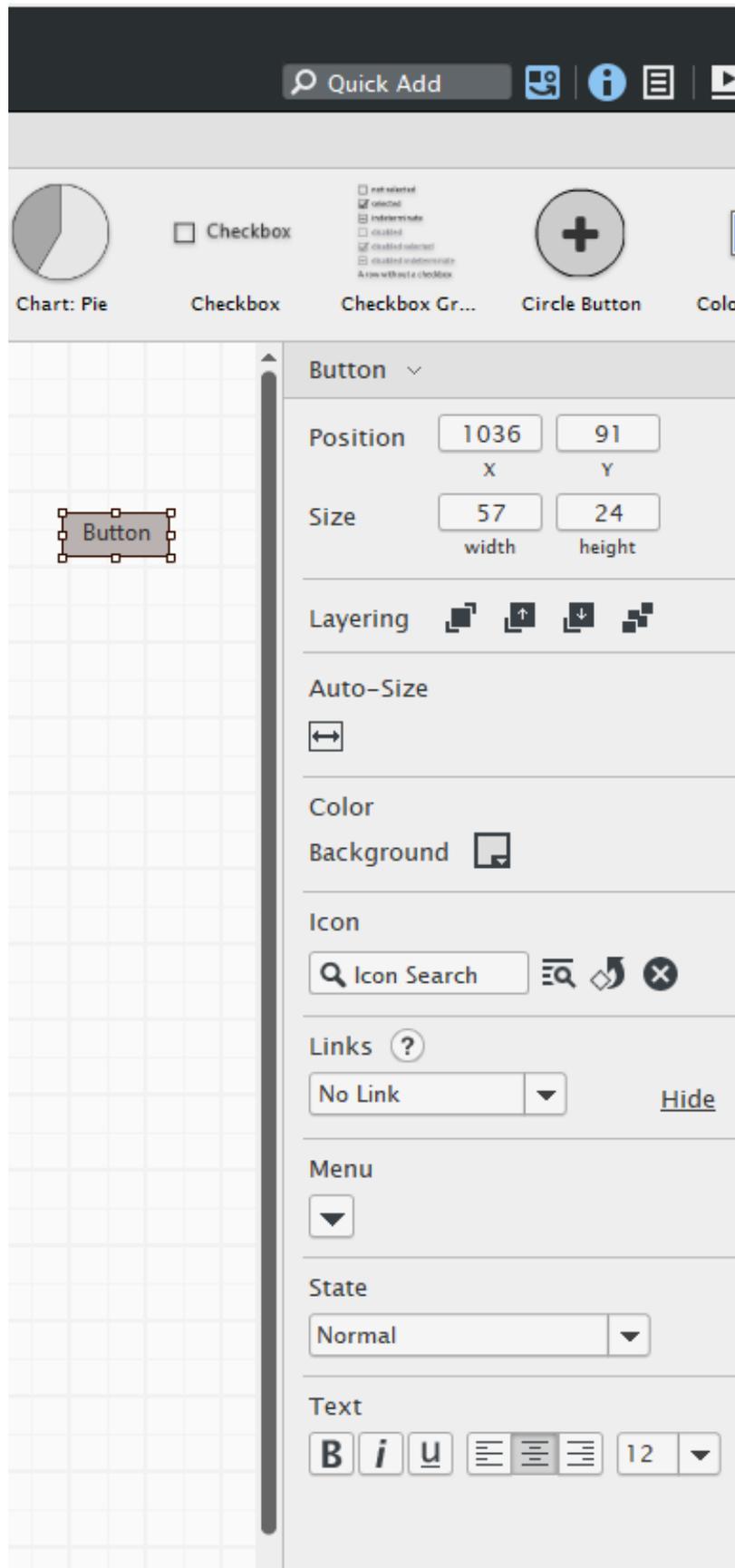
<sup>1</sup> <https://balsamiq.com/wireframes/desktop/>

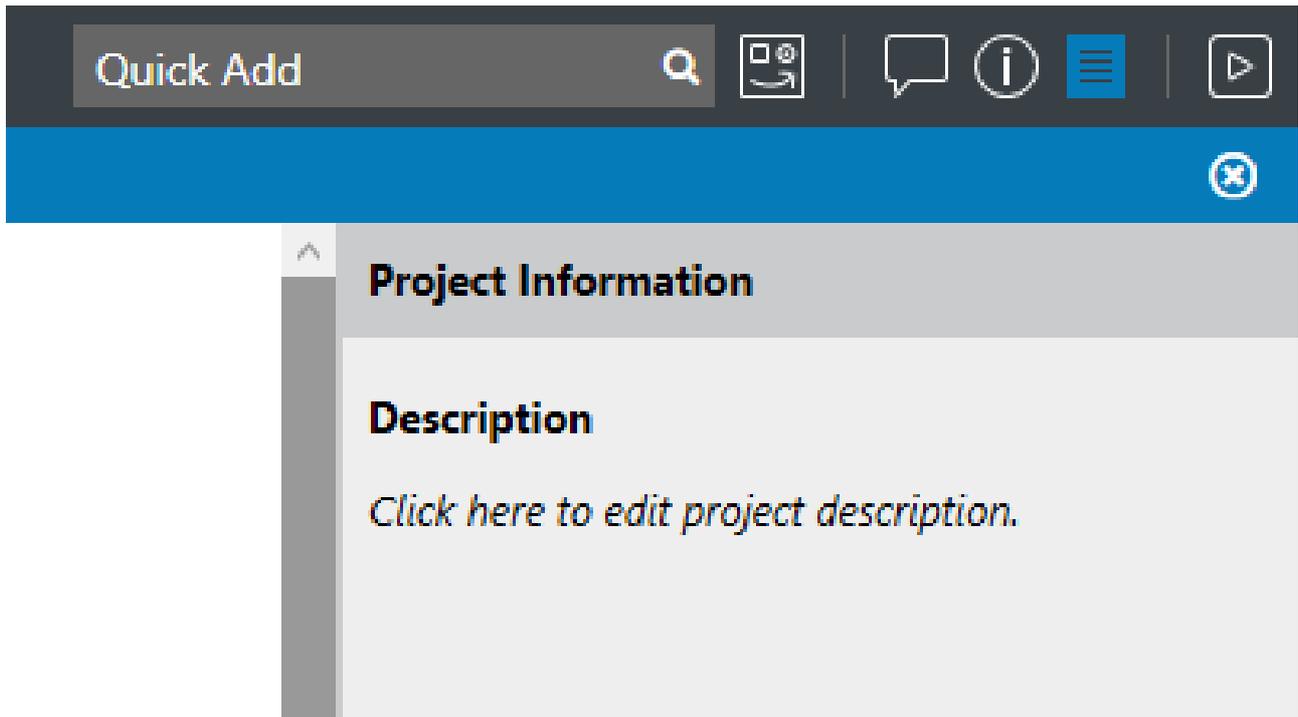
Si les composants proposés par l'outil ne sont pas suffisants, vous pouvez également en importer en vous rendant dans le menu Aide > Télécharger plus de contrôles... ou en les créant vous même à l'aide des composants géométriques et autres icônes et symboles à votre disposition.



### Le panneau de propriétés

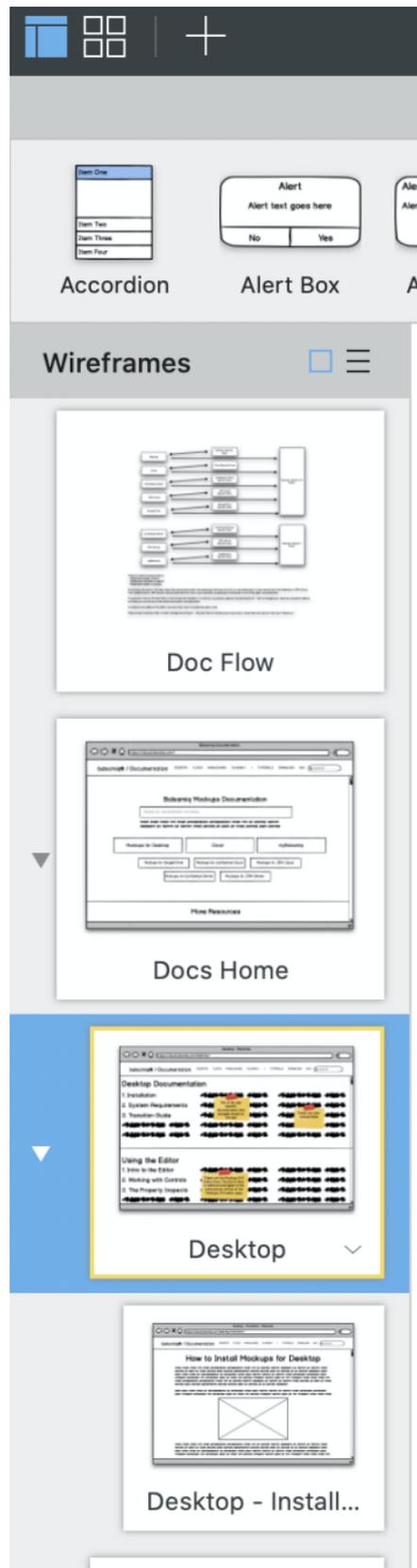
Le **panneau de propriétés** est un panneau de paramétrages qui contient des actions communes (alignement, superposition) et des propriétés spécifiques à chaque contrôle d'interface utilisateur. Il peut également être ouvert ou fermé à l'aide de son icône associée, à droite dans la barre d'outils.





**Le panneau de navigation**

Le **panneau de navigation** affiche l'ensemble des wireframes créés pour le projet et que vous pourrez lier plus tard par un système de liens interactifs.



**Syntaxe** À retenir

Balsamiq wireframes présente une interface générale permettant d'accéder rapidement à la plupart de ses fonctionnalités et centre son utilisation sur un espace graphique, le **canvas**, sur lequel il est possible d'ajouter différents composants d'interface utilisateur. Ceux-ci peuvent être ajoutés directement depuis une librairie de composants ou créés de toutes pièces. Chaque composant dispose de son propre menu de configuration et un panneau de navigation permet de passer d'un wireframe à un autre au sein du projet.

**Complément**

<https://balsamiq.com/wireframes/desktop/>

<https://balsamiq.com/buy/#cloud>

**Exercice : Appliquer la notion**

[solution n°1 p.25]

Exercice

Quel profils de métier utilisent l'outil Balsamiq pour concevoir un wireframe ?

- L'UI Designer
- Les développeurs
- L'UX Designer
- Le product owner

Exercice

Comment s'appelle la zone dans laquelle on place les éléments graphiques ?

- Cadenas
- Canvas
- Calebas

Exercice

Dans quel panneau peut on modifier les attributs d'un composant ?

- Panneau de propriétés
- Panneau de navigation
- Panneau de la librairie de composants graphiques

**IV. Créer son premier modèle de conception****Objectifs**

- Apprendre à écrire un modèle de conception
- Réaliser des wireframes interactifs

## Mise en situation

L'étape de création des wireframes est une étape primordiale qu'il ne faut pas délaissier car c'est une première ébauche filaire de votre projet, qui va vous permettre de vous poser les bonnes questions : quels éléments dois-je positionner dans la page ? où doivent-ils être placés ?

Créons aujourd'hui notre premier modèle de conception c'est-à-dire une architecture, une structure graphique qui va répondre à un problème type et qui pourra être réutilisée comme base de réflexion pour un autre projet de conception d'interface.

## Les éléments d'un modèle de conception

À l'instar des scénarios, les modèles de conception sont généralement pré-rédigés comme une histoire décrivant les éléments clés auxquels l'interface devra répondre.

Un modèle de conception peut se présenter sous la forme suivante :

- **Nom du modèle** : Il doit être précis et spécifique.
- **Description** : Décrit les éléments principaux attendus.
- **Problème** : Décrit quand utiliser ce modèle.
- **Contexte d'utilisation** : Décrit comment le problème est résolu et pourquoi ce modèle existe.
- **Solution** : Explique d'une manière détaillée le fonctionnement attendu.
- **Recommandation** : Liste les points conseillés pour améliorer le modèle.
- **Exemple** : Présente un site de référence sur lequel s'appuyer.

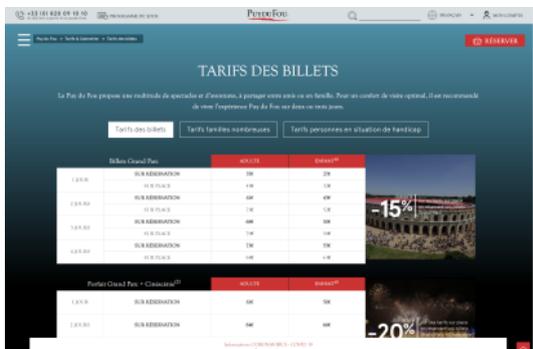
## Écriture des premières catégories d'un modèle de conception

Pour illustrer la constitution d'un modèle de conception nous prendrons l'exemple d'un site web d'un parc d'attraction souhaitant offrir la possibilité à ses utilisateurs de consulter les offres d'entrées et d'acheter des billets en ligne :

- **Nom du modèle** : Tunnel d'achat d'un site de billetterie pour Parc de loisirs
- **Description** : Le tunnel d'achat doit, en premier lieu, présenter l'offre de prix et afficher clairement un bouton pour effectuer un achat en ligne. La seconde étape consiste, via ce bouton de réservation, à entamer le tunnel d'achat jusqu'à la confirmation du paiement.
- **Problème** : Les futurs visiteurs souhaitent acheter leurs billets en ligne.
- **Contexte d'utilisation** : Ce parcours utilisateur est à utiliser quand les parcs de loisirs offrent la possibilité de faire des réservations ou achats en ligne. Il est d'autant plus recommandé lorsque les contacts physiques sont à limiter à l'extérieur et que la capacité d'accueil du parc est restreinte.

### Écriture détaillée de la solution

La partie **solution** d'un modèle de conception nécessite une analyse précise des interactions souhaitées, illustrée si possible par des exemples existants, nous nous contenterons ici de présenter la structure attendue jusqu'à la constitution d'un panier d'achat par l'utilisateur :



Présentation des offres tarifaires et accès au bouton de réservation : il existe différentes offres en fonction du profil des visiteurs et des options de découvertes souhaitées. L'interface se doit de les représenter par l'affichage de grilles tarifaires se mettant à jour dynamiquement en fonction des options sélectionnées. Une fois que le visiteur a cliqué sur le bouton « Réserver », il est redirigé vers un nouvel onglet du navigateur (il est important de préciser cela car dans l'interface présentée il n'existe pas de fil d'Ariane ou *breadcrumb* pour retourner en arrière et consulter la grille tarifaire).

Première étape du tunnel d'achat : cette nouvelle page se présente comme un tunnel d'achat avec 4 étapes apparentes.

L'utilisateur a deux options à sélectionner :

1. La durée de sa visite :

- Réserver un billet seul : visite d'une journée (option sélectionnée par défaut, car la plus fréquemment plébiscitée par les utilisateurs du site)
- Réserver un séjour : billet d'entrée pour une journée + hôtel

En fonction de cette première option, les tarifs des billets se mettent à jour ainsi que les offres promotionnelles.

2. Les options de découverte et leur prix de départ :

- Billet d'entrée uniquement
- Billet d'entrée + cinéscénies
- Billet cinéscénies uniquement

Une zone doit indiquer les moyens de paiement à distance pris en charge par le site.

Dès que l'utilisateur aura sélectionné la durée de son séjour ainsi que ses options de découverte, il avancera automatiquement à l'étape 2 du tunnel d'achat. Cette étape est un formulaire à compléter :



- Le formulaire doit demander la durée de la visite et le nombre d'entrées nécessaires en fonction du profil des visiteurs.
- Un bouton « Retour » doit permettre de revenir en arrière et de modifier le choix de l'offre initiale.
- Une zone dédiée doit présenter le contenu du panier et les moyens de paiement autorisés.

- Un bouton « *Continuer* » doit pouvoir valider le formulaire et passer à l'étape suivante.

## Finalisation du modèle de conception

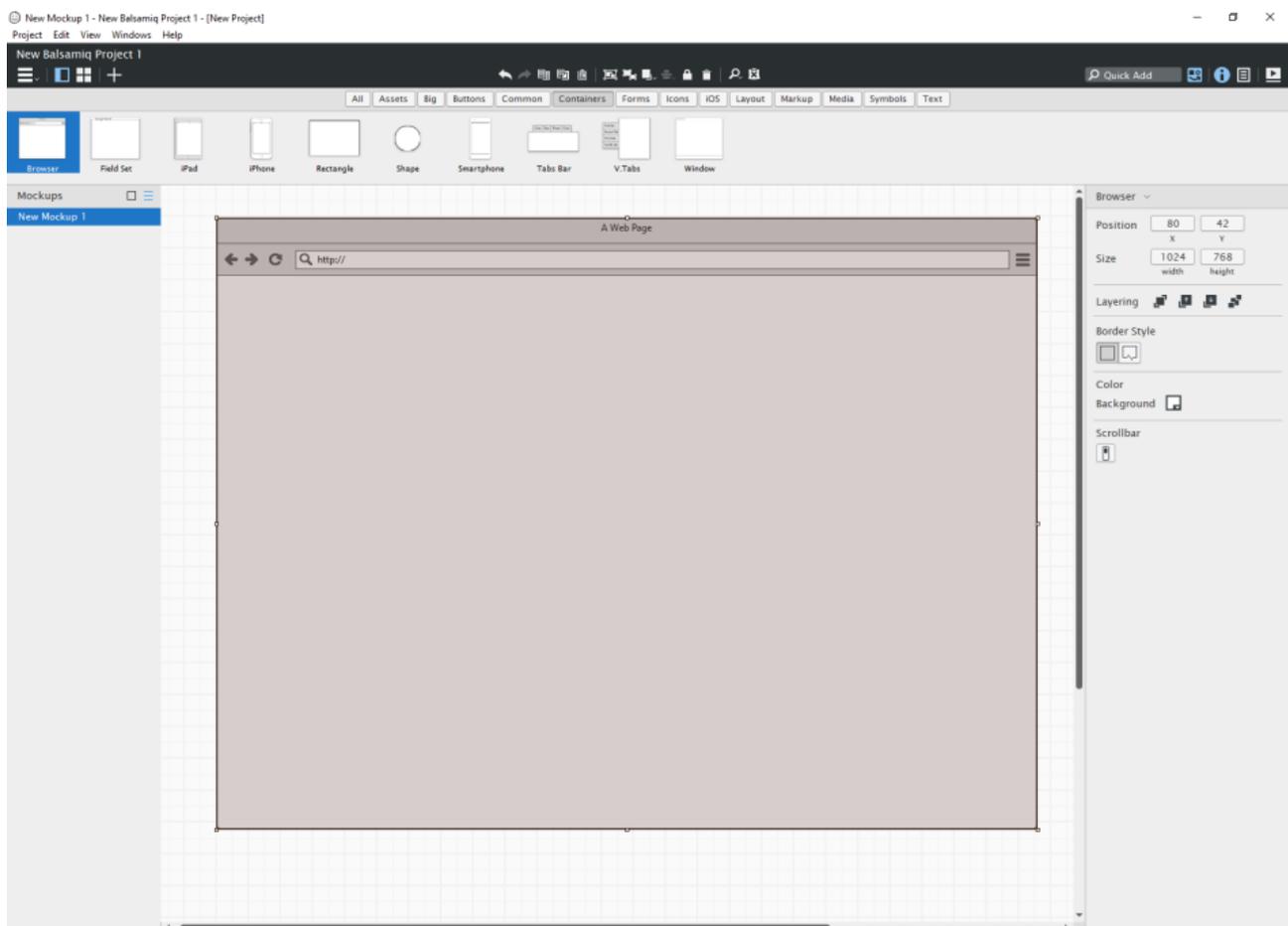
**Recommandation** : Le parc de loisir possède une renommée européenne, il serait donc judicieux de proposer une traduction de l'interface en Anglais.

Par ailleurs ce site est accessible et en conformité pour l'accueil des personnes souffrant de handicap, notamment auditif et visuel. Par conséquent une version « accessibilité web » du site doit être proposée dans l'interface.

**Exemple cité** : Site web du Puy du Fou

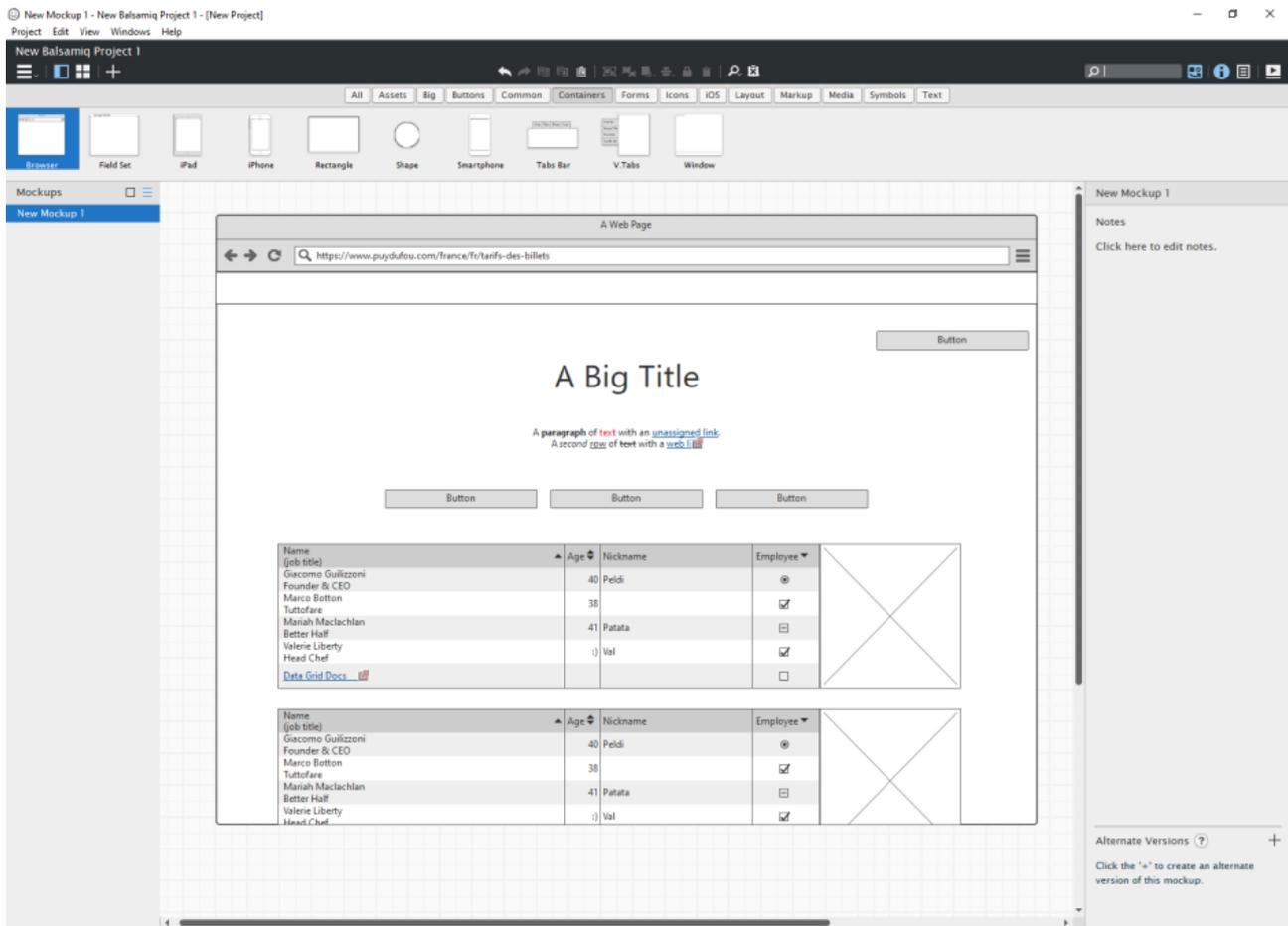
## Conception du premier wireframe proposé dans la solution

Pour créer le premier *mockup*, commençons par ajouter dans le **canevas**, le composant Fenêtre de navigation ou Browser que vous pouvez retrouver dans le groupe de composants Containers. Nous lui fixerons les dimensions suivantes : 1024 x 768



Vous pouvez renseigner l'URL de votre site web en double cliquant sur le composant ou en appuyant sur **Entrée** lorsque ce dernier est sélectionné. Cette action permet d'éditer le contenu textuel.

Continuez ensuite en ajoutant un titre, du texte, des boutons, des grilles et des images. Pour aller plus vite, vous pouvez utiliser le champ de recherche situé à droite, dans la barre d'outils.

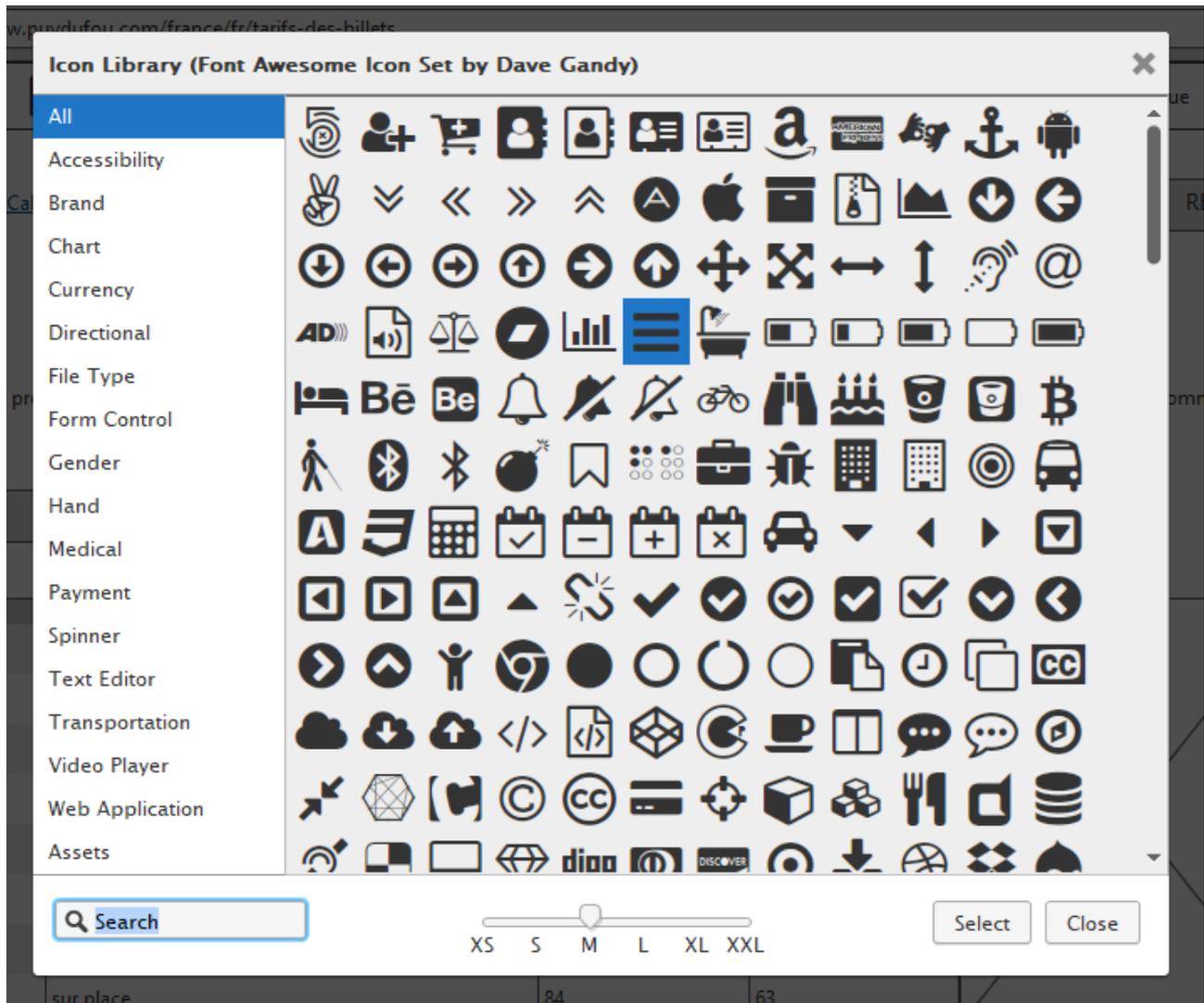


Pour modifier la taille du texte ou du composant, sélectionnez le contrôle et modifiez la taille de la police à l'aide de l'inspecteur des propriétés.

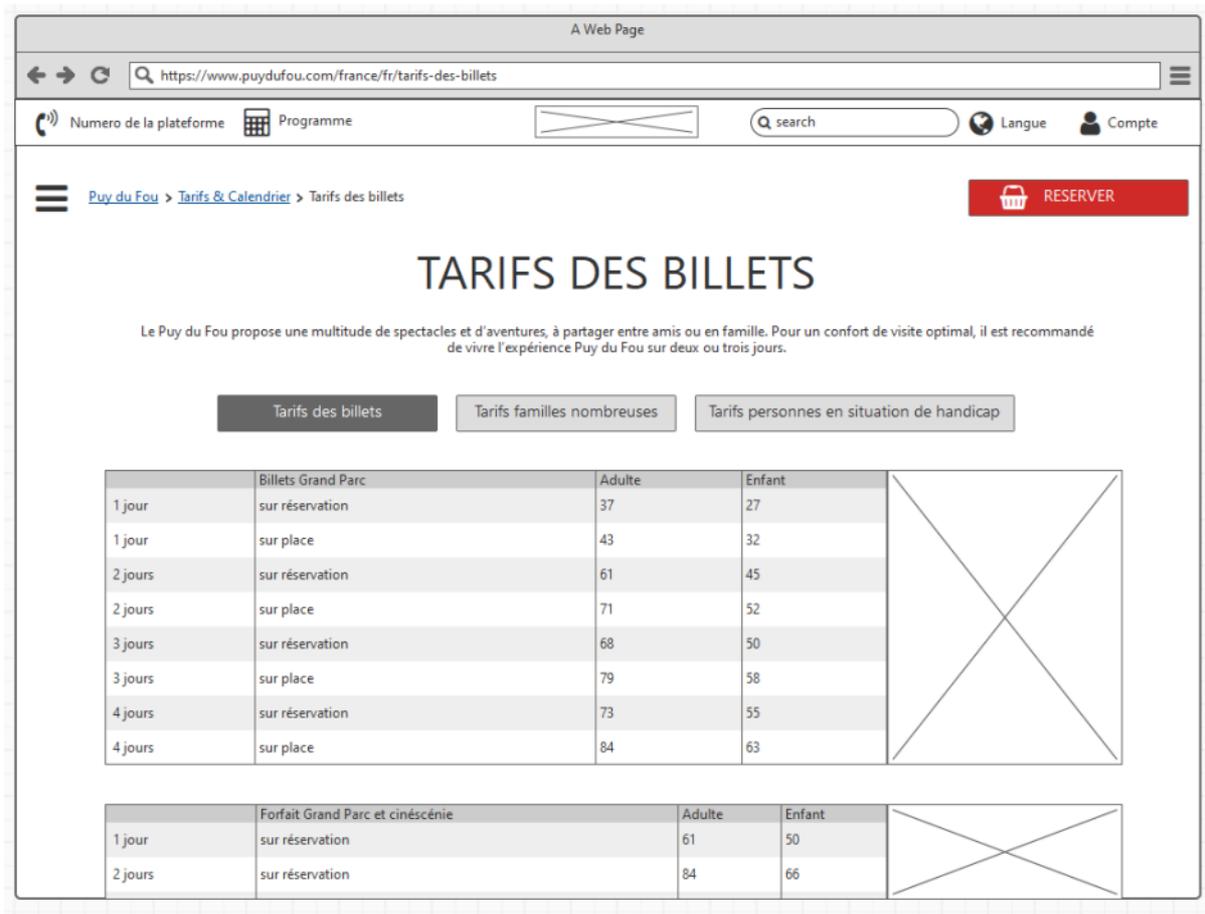
Si vous avez besoin de faux contenu, balsamiq génère du *Lorem ipsum* dans le mode édition de certains de ses composants. Pour cela commencez à taper « lorem »

Pour ajouter des icônes, il vous suffit de :

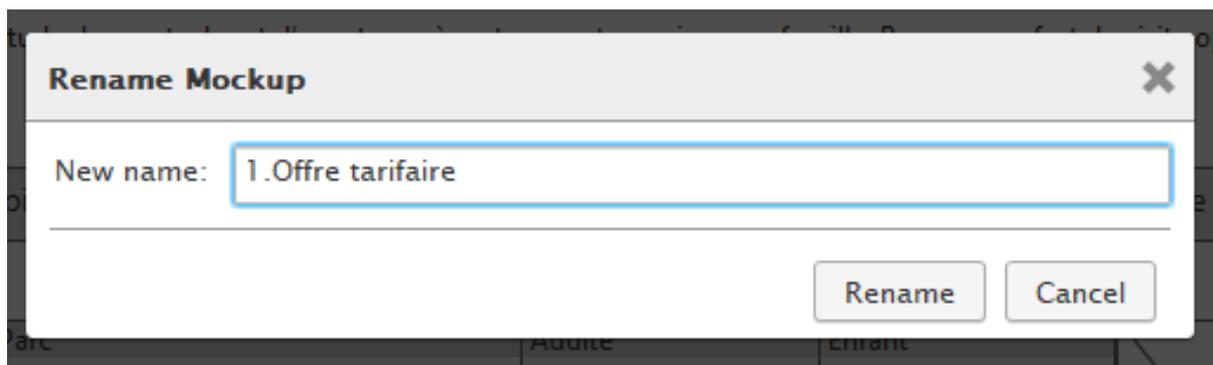
- Chercher la représentation visuelle que vous souhaitez intégrer, depuis la librairie de composants, dans la catégorie **Icons**,
- Ou taper dans le champs de recherche, le label de l'icône,
- Ou taper « *icon* » dans le champs de recherche, de le sélectionner puis dans le panneau de propriétés, de rechercher l'icône la plus appropriée à votre besoin :



En cumulant tous ces éléments, le wireframe de la page de présentation des grilles tarifaires proposées dans la solution du modèle de conception est le suivant :



Terminer votre wireframe en le nommant. Pour cela il vous suffit de double cliquer sur le nom du wireframe, dans le panneau de navigation.



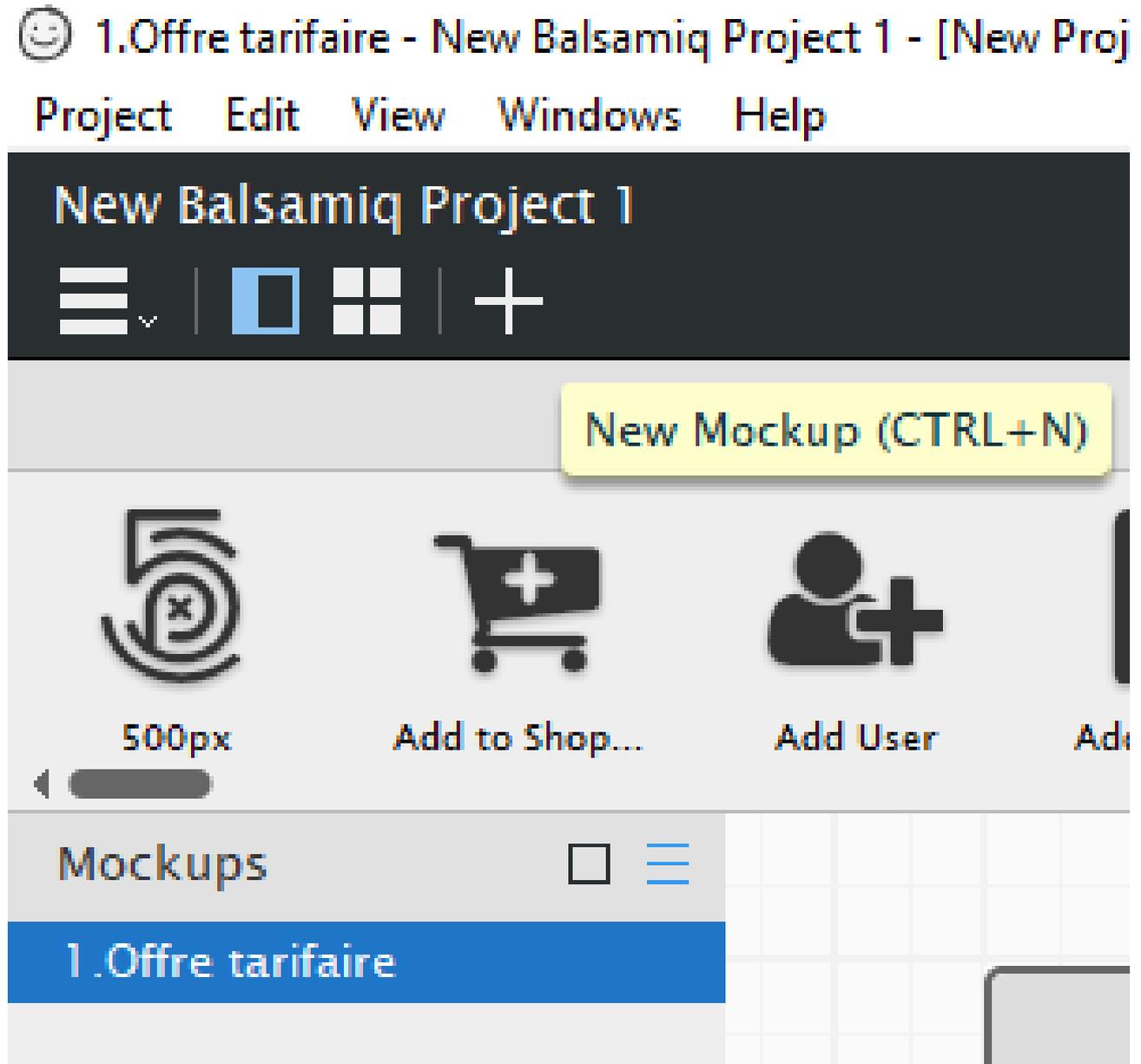
#### Conseil

Vos projets pouvant être exportés plus tard au format PNG, il est recommandé de préfixer ses wireframes par un chiffre. Cela permettra un classement automatique de vos vues dans vos fichiers d'export.

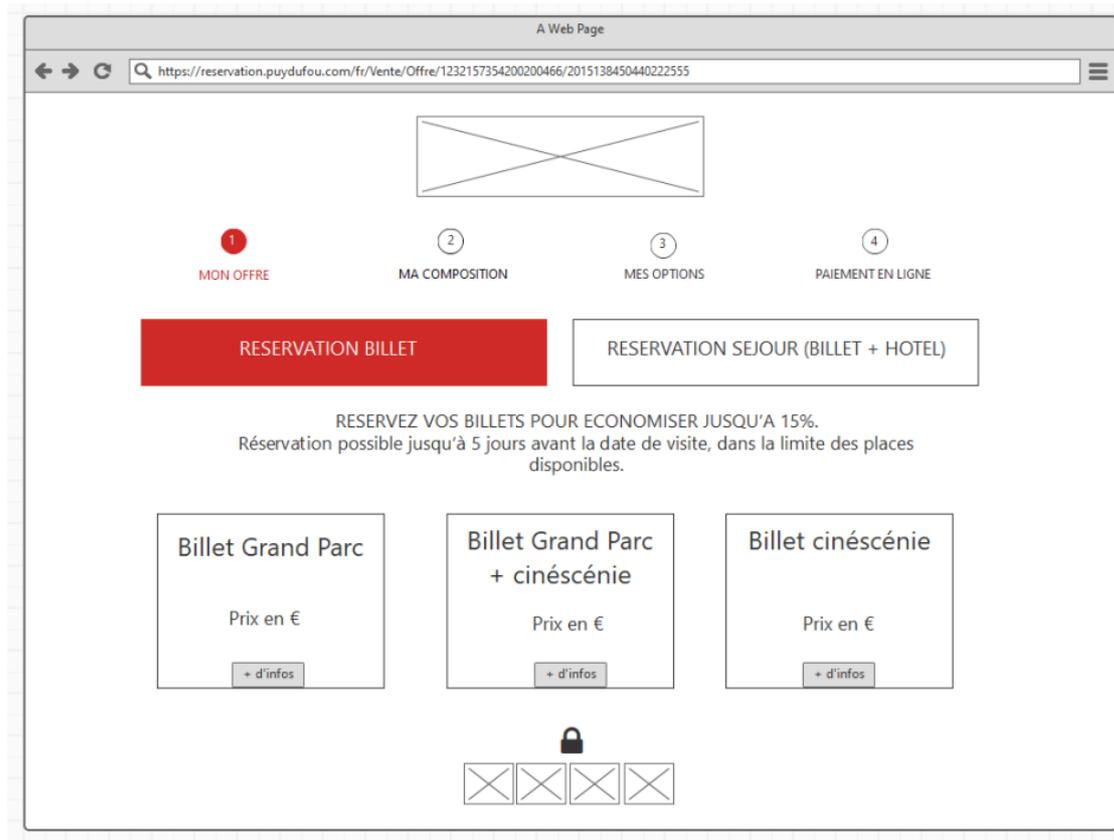
**Création des wireframes suivants**

Poursuivons la conception de nos wireframes avec la seconde étape proposée dans le modèle de conception, le choix de l'offre dans la première partie du tunnel d'achat.

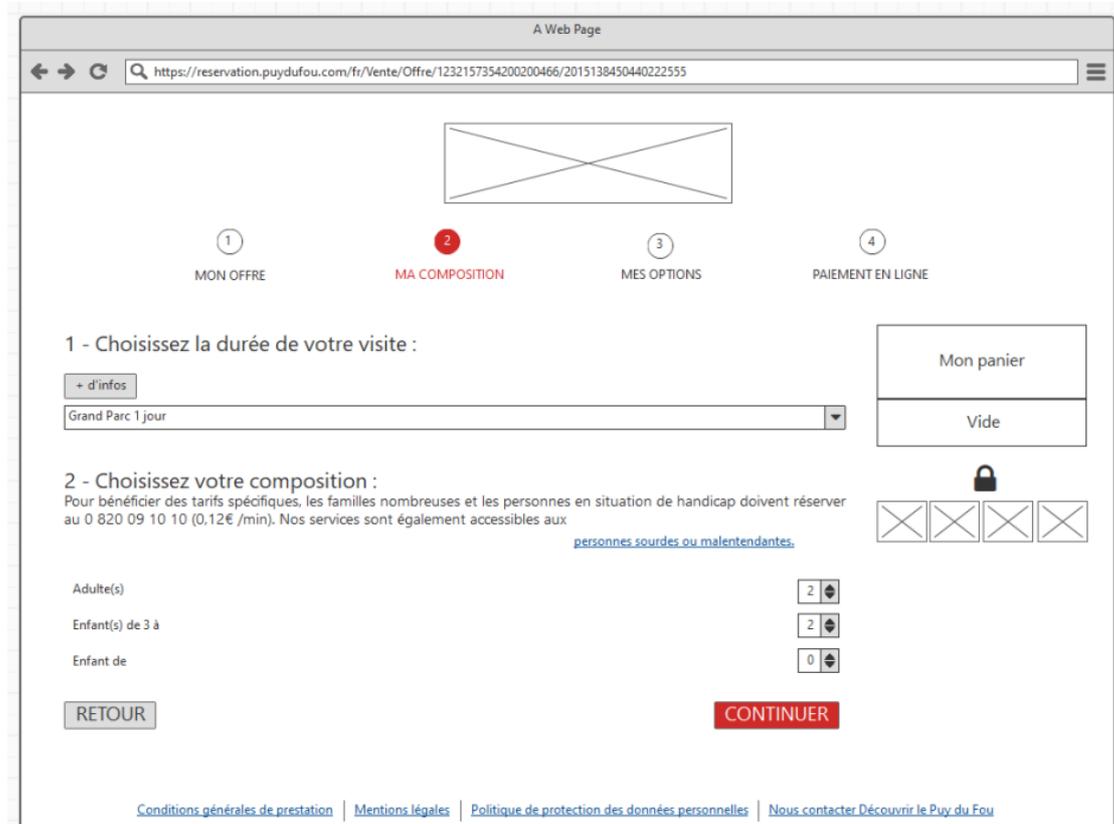
Pour cela ajoutez un wireframe en cliquant sur le bouton + , à gauche dans la barre d'outils.



Vous aurez surtout besoin de formes géométriques : shapes, rectangles, ainsi que de labels et de textes pour obtenir le résultat attendu.



Pour finir, ajoutez et réalisez votre dernier wireframe avec les composants et informations nécessaires, à savoir des boutons de formulaires, des labels et des images.



**Remarque**

Il est très important de limiter l'usage de la couleur dans les wireframes et de ne mettre que les informations de premier niveau en avant dans les maquettes.

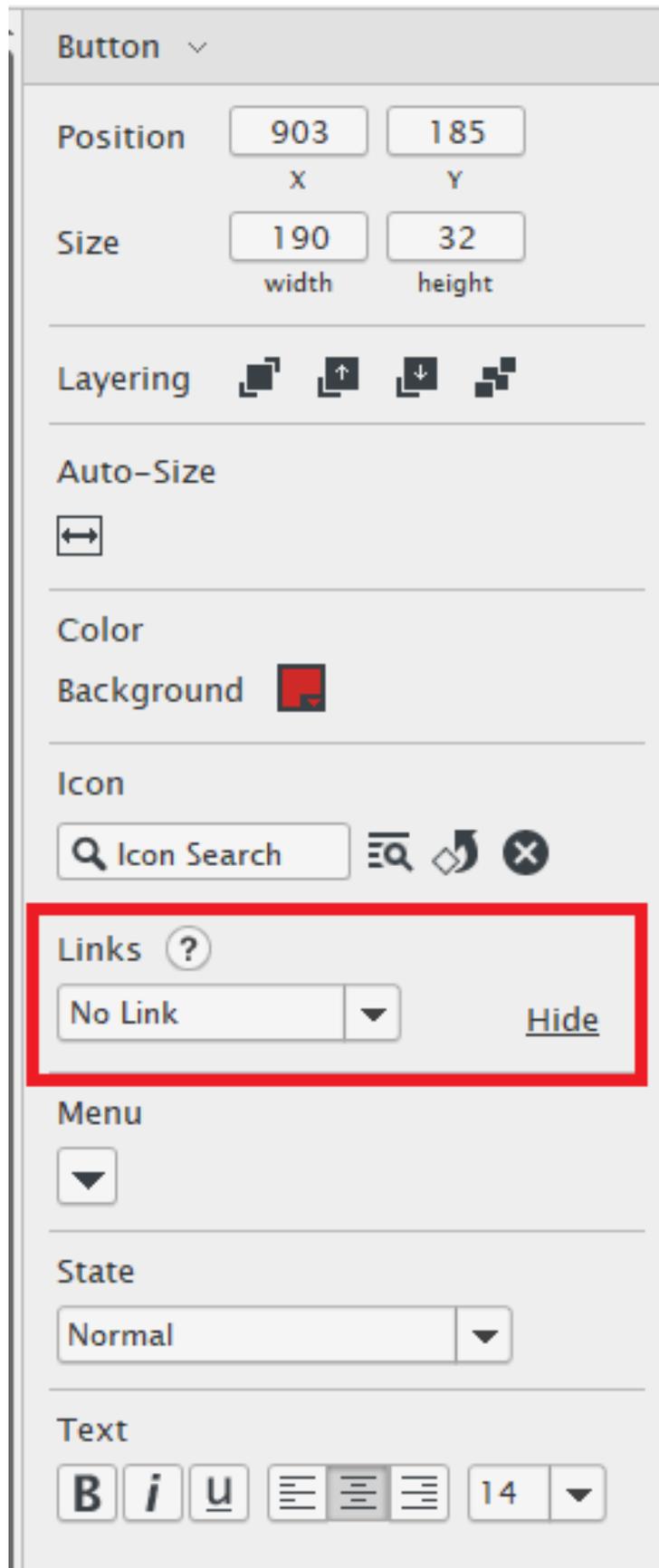
Vous pouvez à la fois mettre du vrai contenu, si celui-ci est fixé et définitif, et du contenu générique s'il reste incertain au niveau de sa formulation.

**Gérer l'interaction entre les wireframes**

Vous venez de terminer votre structure filaire. Il s'agit désormais de les lier les unes aux autres via un système d'interactions.

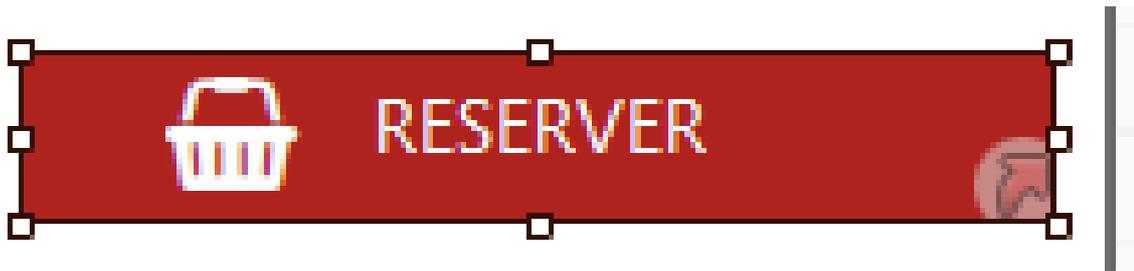
Positionnez vous sur votre premier wireframe, qui correspond à l'interface des offres tarifaires. Puis sélectionnez le composant bouton `Réserver`.

Dans le panneau de propriétés des composants, vous pouvez voir une option `links / Liens`.



Ouvrez le menu déroulant de l'option et sélectionnez le nom de votre deuxième wireframe (ex : 2.Réservation\_étape1).

Votre bouton affiche désormais une flèche rose qui indique qu'il est lié à un wireframe par un lien d'interaction :



Pour vérifier que celui-ci est bien effectif, passez votre espace de travail en mode « *Présentation* » grâce au menu `View > Full screen presentation` ou `CTRL + F`.

Par défaut, un pointeur de souris apparaît dans l'interface quand vous vous déplacez. Dès qu'une interaction est présente, la souris devient une main et indique le nom du wireframe vers lequel le composant redirige.

Cliquez sur le bouton `Réserver`. Vous devez être redirigé vers l'étape 1 du tunnel de réservation.

Faites de même avec les 2 wireframes suivantes : liez l'étape 1 et 2 du tunnel, entre elles, via les boutons qui le permettent.

Maintenant que le projet de wireframes est terminé, vous pouvez l'exporter en :

- PNG via le menu `Projet > Export > All mockups to PNG`
- PDF via le menu `Projet > Export to PDF`

**Syntaxe**    **À retenir**

La conception de wireframes passe par la définition préalable d'un **modèle de conception** qui décrit le plus précisément possible les résultats attendus.

L'utilisation de Balsamiq Wireframe permet ensuite de réaliser un projet contenant les différents wireframes représentant les interfaces et les interactions prévues dans le modèle de conception.

**Complément**

<https://balsamiq.com/learn/resources/ui-control-guidelines/>

## V. Exercice : Appliquer la notion

### Question

[solution n°2 p.25]

Dans le cadre de la création d'un site web pour le parc d'attraction MyParc vous intervenez en tant que designer UX/UI. Le Product Owner en charge de la gestion du projet vous a indiqué qu'une fonctionnalité de boutique en ligne est prévue et souhaite que vous lui fassiez une proposition fonctionnelle graphique permettant de réaliser cela.

Plusieurs catégories de produits sont prévues et il devra être possible de naviguer entre elles facilement.

Une page de détail d'un produit devra être proposée, elle contiendra une description du produit ainsi que ses modalités de livraison.

L'utilisateur devra pouvoir ajouter autant de produits que souhaité dans un panier et accéder à un tunnel d'achat lui permettant de saisir ses informations de livraison et de paiement.

Vous devez donc réaliser les maquettes en wireframe décrivant les fonctionnalités demandées.

Vous pouvez vous inspirer de mécanismes existants sur d'autres sites pour réaliser ces maquettes.

**Indice :**

Vous pouvez vous inspirer des sites suivants :

- amazon.fr
- Decathlon.fr

**VI. Essentiel****VII. Auto-évaluation****A. Exercice final****Exercice 1**

[solution n°3 p.33]

Exercice

Quelle est l'utilité de l'application Balsamiq ?

- Elle permet de réaliser des maquettes au plus proche de la réalité en tenant compte de la charte graphique souhaitée.
- Elle permet de réaliser des maquettes fonctionnelles sans tenir compte des contraintes graphiques.

Exercice

Qu'est ce qu'un modèle de conception ?

- Une description de la structure graphique qui va répondre à un problème donné.
- Une solution qui permet de définir une interface pour la création d'un objet.
- Un modèle d'analyse qui décrit de façon très détaillée la structure du système et la manière dont celui-ci sera implémenté.

Exercice

Parmi ces propositions, quels éléments sont essentiels à la rédaction d'un modèle ?

- Solution
- Problème
- Adaptateur
- Description
- Conclusion

Exercice

Un wireframe doit être le plus fidèle possible, graphiquement, de la solution finale.

- Vrai
- Faux

Exercice

C'est à l'étape de la conception des wireframes, que l'UI Designer va intégrer la charte graphique de la marque.

- Vrai
- Faux

Exercice

Les tests utilisateurs sont primordiaux afin d'améliorer un wireframe.

- Vrai
- Faux

Exercice

Les wireframes sont exportables en HTML.

- Vrai
- Faux

Exercice

Lors de quelle phase du Design Thinking intervient la conception des wireframes ?

- Idéation
- Itération
- Intégration

Exercice

À quoi sert le contexte d'utilisation dans la rédaction d'un modèle de conception ?

- À décrire le problème que les fonctionnalités résolvent et pourquoi ce modèle existe
- À décrire quand utiliser ce modèle
- À décrire les éléments principaux attendus

### B. Exercice : Défi

Dans le cadre de la conception graphique du site pour le parc MyParc vous intervenez en tant qu'UX designer afin de proposer des interfaces les plus ergonomiques possible pour mettre en place une fonctionnalité.

#### Question

[solution n°4 p.35]

Les différentes analyses de besoins menées par l'équipe du projet MyParc ont fait émerger une volonté des utilisateurs de pouvoir déterminer, directement depuis le site, le moyen de transport le plus adapté pour se rendre sur le parc.

Il vous est donc demandé de proposer une maquette en wireframe d'une page « Calculer votre itinéraire » sur laquelle les utilisateurs pourront sélectionner les modes de transport suivants : Train, Voiture, Avion.

Vous détaillerez ensuite une interface complète permettant la visualisation des résultats de recherche pour le choix d'un trajet en voiture puis pour le choix d'un trajet en train.

Les maquettes proposées devront contenir les éléments suivants :

- Ajout d'une page « Comment venir à MyParc ».
- Les mécanismes de navigation jusqu'à la page de calcul d'itinéraire.

- Peu importe le choix du type de transport, il devra être possible de choisir un point de départ et une destination, ainsi qu'une date de départ.
- Un bouton permettra de lancer la recherche.
- Les différents trajets avec leur longueur seront alors affichés et visibles sur une carte.

Pour réaliser ces maquettes vous réutiliserez le template de page utilisé lors de l'exercice précédent.

Vous pouvez vous inspirer de mécanismes et d'interfaces présents sur les sites de votre choix pour réaliser ces maquettes.

N'oubliez pas qu'à ce stade de la conception il n'y a pas de mauvaise solution et qu'il n'y a pas de solution unique, vos réalisations doivent être des propositions d'interfaces intégrant, *a minima*, tous les éléments présents dans la description du besoin.

### **Indice :**

Voici quelques exemples de sites dont vous pouvez vous inspirer pour réaliser les maquettes demandées :

- SNCF
- Google map

## **Solutions des exercices**



**Exercice p. 9 Solution n°1****Exercice**

---

Quel profils de métier utilisent l'outil Balsamiq pour concevoir un wireframe ?

- L'UI Designer
- Les développeurs
- L'UX Designer
- Le product owner

 Les principaux métiers concernés par l'utilisation de Balsamiq sont les métiers d'UI Designer et d'UX Designer.

**Exercice**

---

Comment s'appelle la zone dans laquelle on place les éléments graphiques ?

- Cadenas
- Canvas
- Calebas

 La zone de représentation des objets graphiques s'appelle **Canvas**.

**Exercice**

---

Dans quel panneau peut on modifier les attributs d'un composant ?

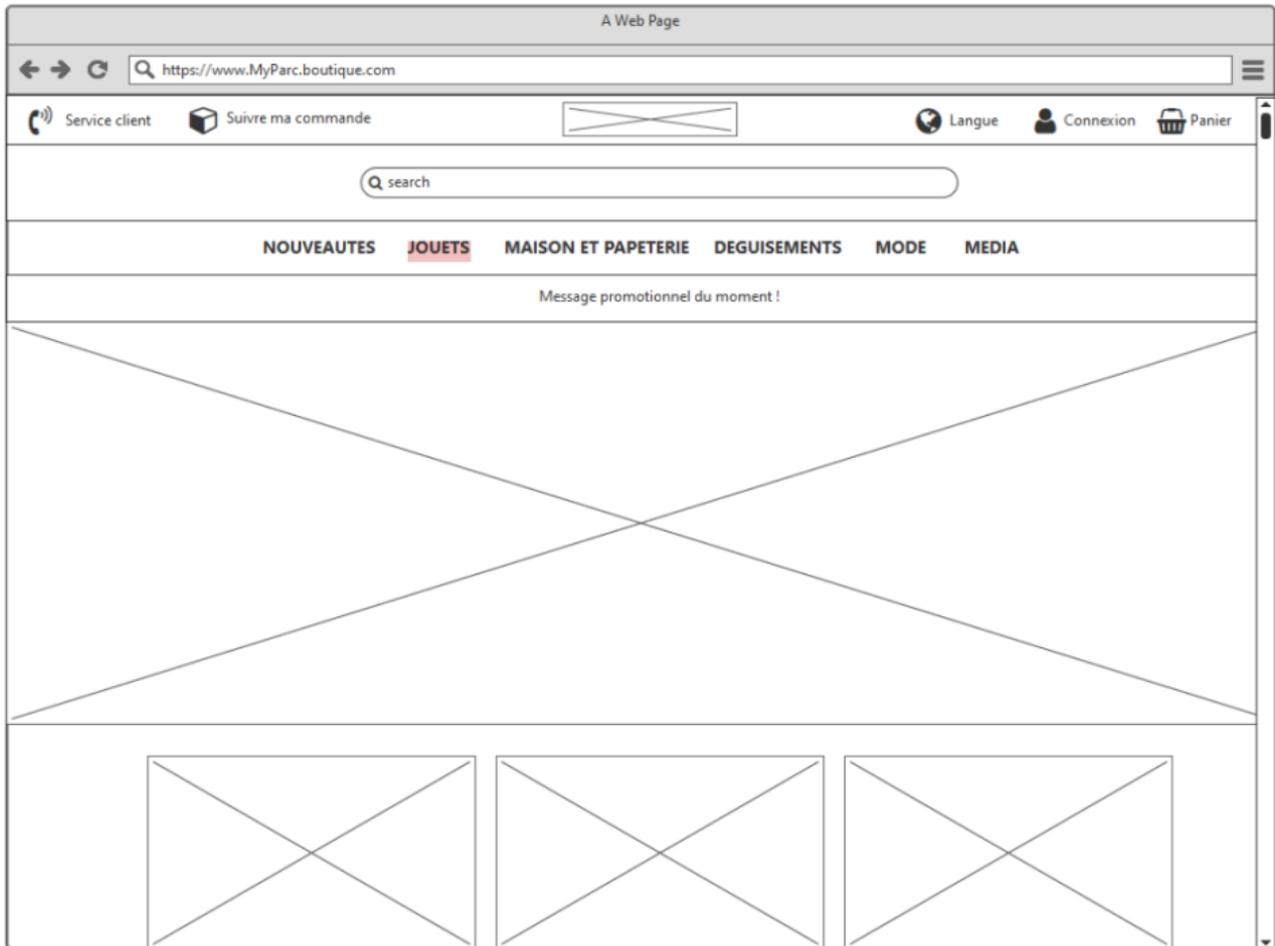
- Panneau de propriétés
- Panneau de navigation
- Panneau de la librairie de composants graphiques

 Les attributs d'un composant sont modifiés grâce au panneau de propriétés.

**p. 20 Solution n°2**

Afin de répondre aux besoins utilisateurs décrits, la boutique en ligne devra présenter, sous forme de menu de navigation, différentes catégories de produits que les utilisateurs pourront commander.

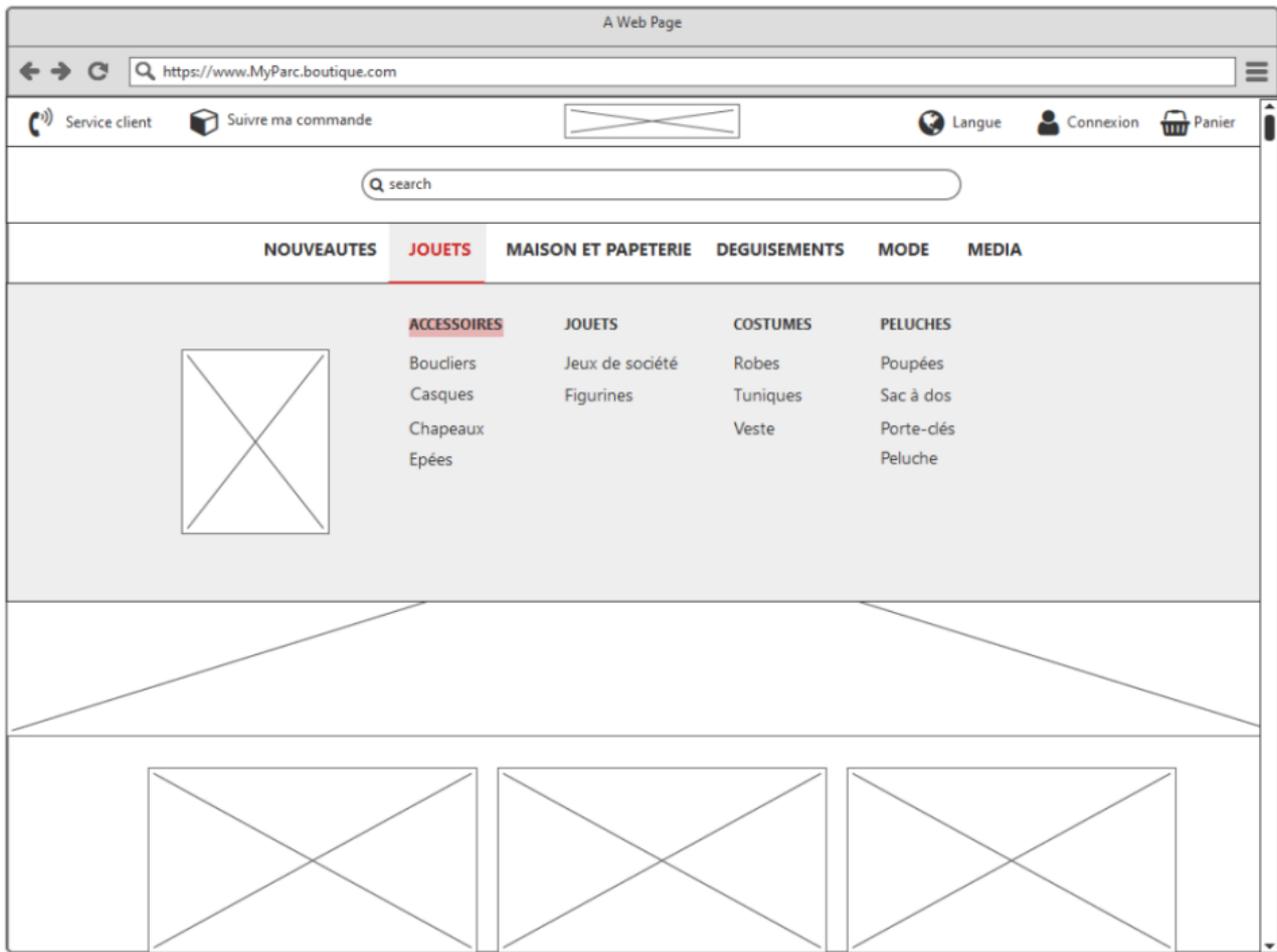
Comme le présente la proposition de maquette ci-dessous, un champ de recherche devra permettre une recherche rapide d'un produit en particulier et, dans le *header* du site, l'utilisateur pourra accéder à son panier, suivre sa commande, accéder aux coordonnées du service client en cas de besoin et se connecter à son compte :



Le menu de navigation doit pouvoir se déplier avec un simple *mouse over* et afficher pour chaque catégorie, les sous-catégories de produits ainsi que la typologie des produits proposés.

Une image doit illustrer, à l'intérieur du menu déroulant, la catégorie principale en focus.

La sélection d'une sous-catégorie doit pouvoir afficher tous les produits correspondant tandis que la sélection d'un type de produit ne doit afficher que ce type.



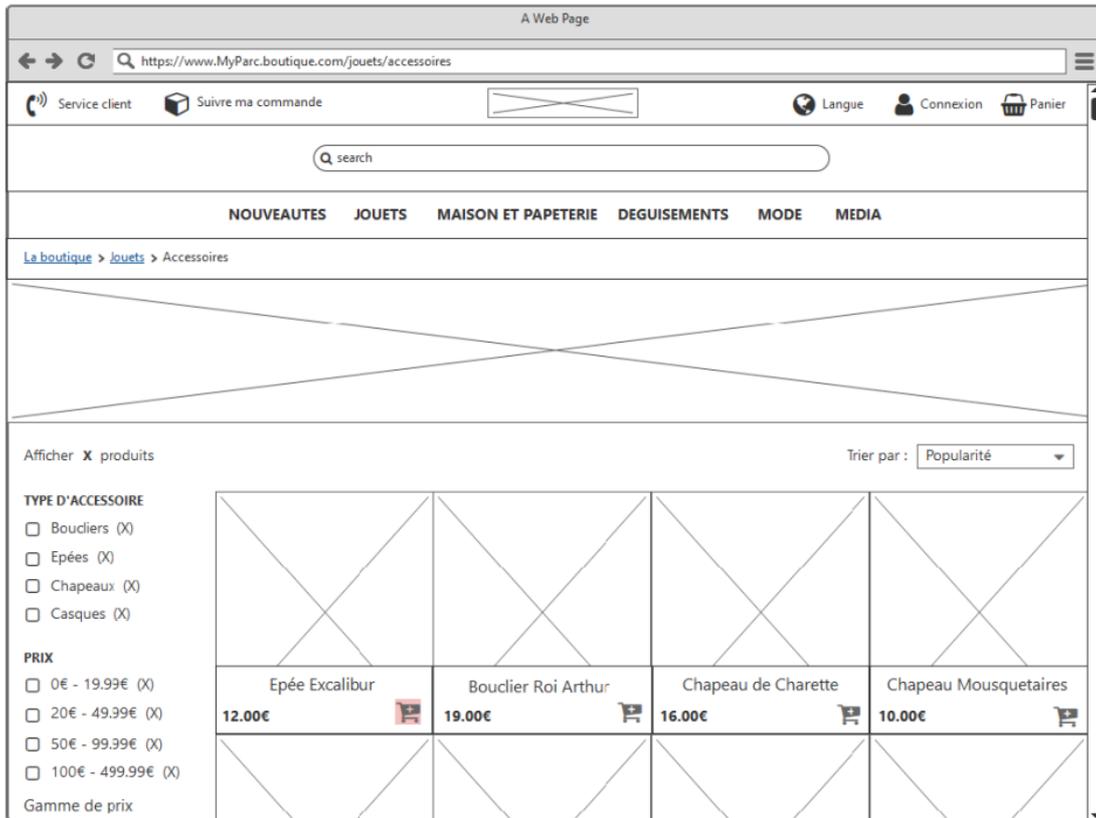
Quelque que soit la sélection des produits réalisée, par catégorie ou par type, la page en faisant la liste devra être unique.

La partie haute de l'interface devra être constante dans sa construction :

- le *header*, la zone de recherche et le menu de navigation devront rester à la même place ;
- une zone dédiée devra faire apparaître un *breadcrumb* pour permettre à vos utilisateurs de revenir en arrière et de se souvenir du contexte.

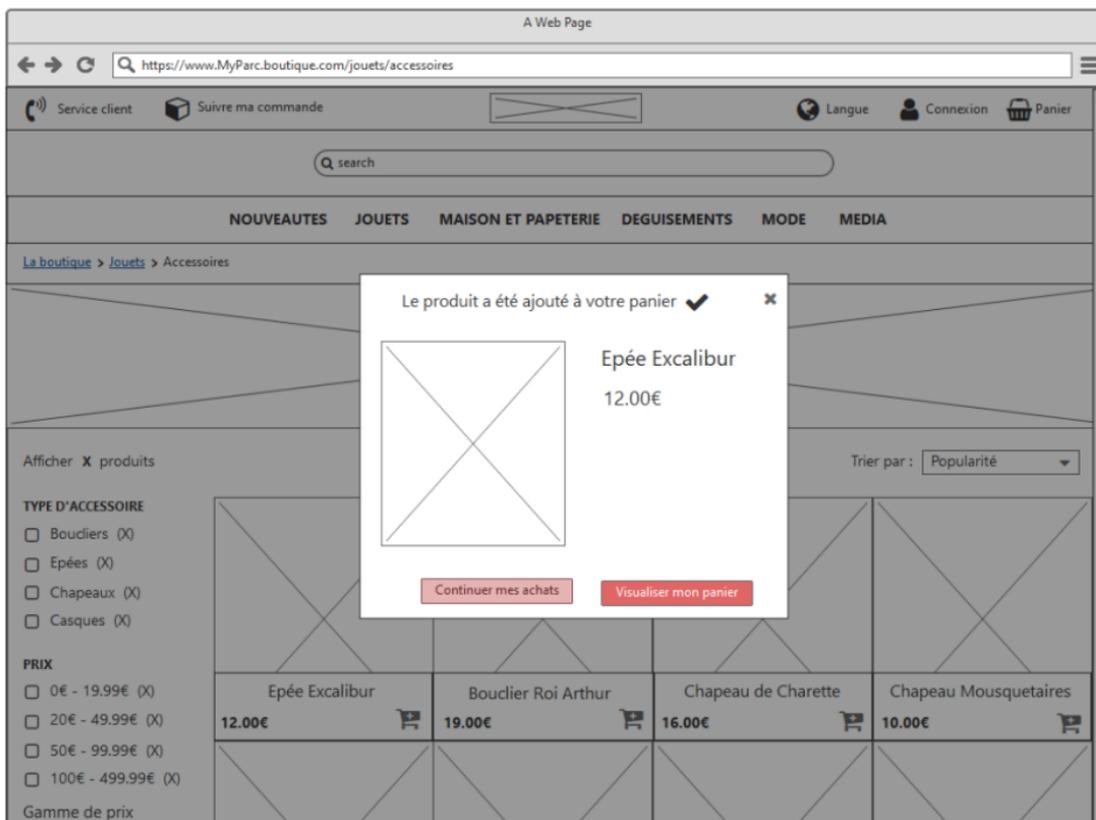
Les informations contenues dans les parties centrale et basse seront contextualisées en fonction de la sous-catégorie ou type de produit en cours, on devra y retrouver :

- une image pour illustrer la sous-catégorie ou le type de produit en cours ;
- le nombre de produits proposés à la vente ;
- un système de tri de l'affichage ;
- une zone dédiée aux filtres d'affichage ;
- une présentation des produits sous forme de carte contenant une image, un titre, un prix et un bouton panier.

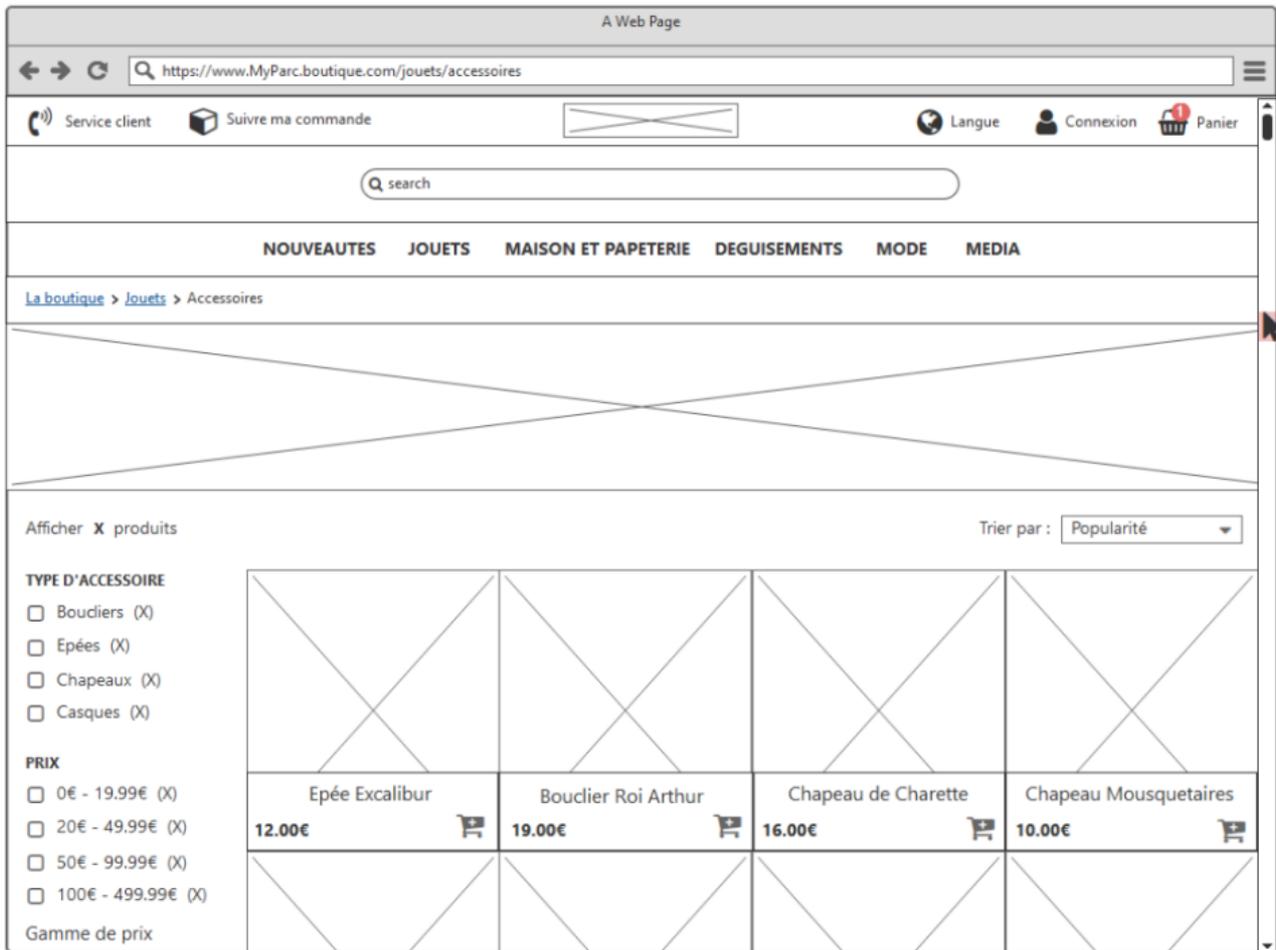


Un clic sur le bouton panier d'une carte produit doit ajouter automatiquement le produit au panier et un message doit confirmer que le produit a bien été ajouté au panier.

L'utilisateur doit pouvoir avoir le choix, à l'aide de 2 boutons dédiés, entre poursuivre ses achats ou valider son panier en vue de passer commande.



Si l'utilisateur souhaite poursuivre ses achats, dans le *header* du site, le panier doit indiquer le nombre de produits qu'il contient :



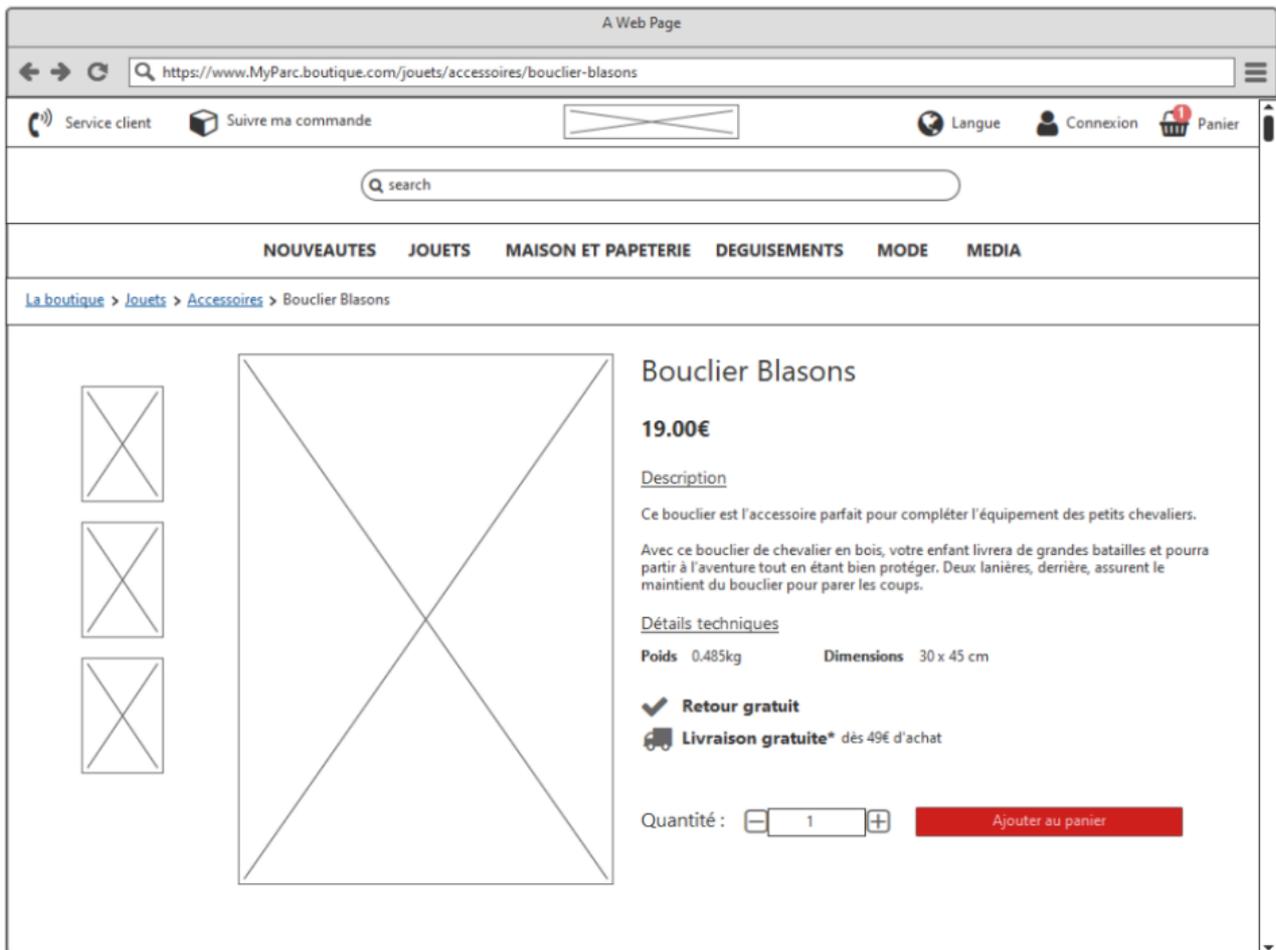
La sélection d'une carte produit doit permettre de naviguer sur la fiche de détails du produit.

Les éléments fixes présents dans la page de liste des produits seront toujours présents dans cette page (pour rappel : header, zone de recherche, menu de navigation et breadcrumb à une place fixe).

La fiche de détails devra afficher pour chaque produit :

- une image principale du produit ;
- des images miniatures présentant le produit sous un autre angle (optionnel) ;
- un rappel de l'intitulé du produit ;
- un rappel de son prix ;
- une petite description ;
- des détails techniques tels que le poids et les dimensions (optionnel) ;
- la quantité à commander ;
- un bouton pour ajouter le produit au panier.

Au clic sur le bouton d'ajout le message de validation précédent doit être affiché.



Lors de la visualisation du panier, l'interface dédiée devra être rapidement et facilement identifiable, par rapport au reste du site.

Cette interface devra proposer un tunnel d'achat en 4 étapes : récapitulatif, livraison, paiement, validation.

Seule la partie sous les onglets du tunnel d'achat se modifiera en fonction du contexte.

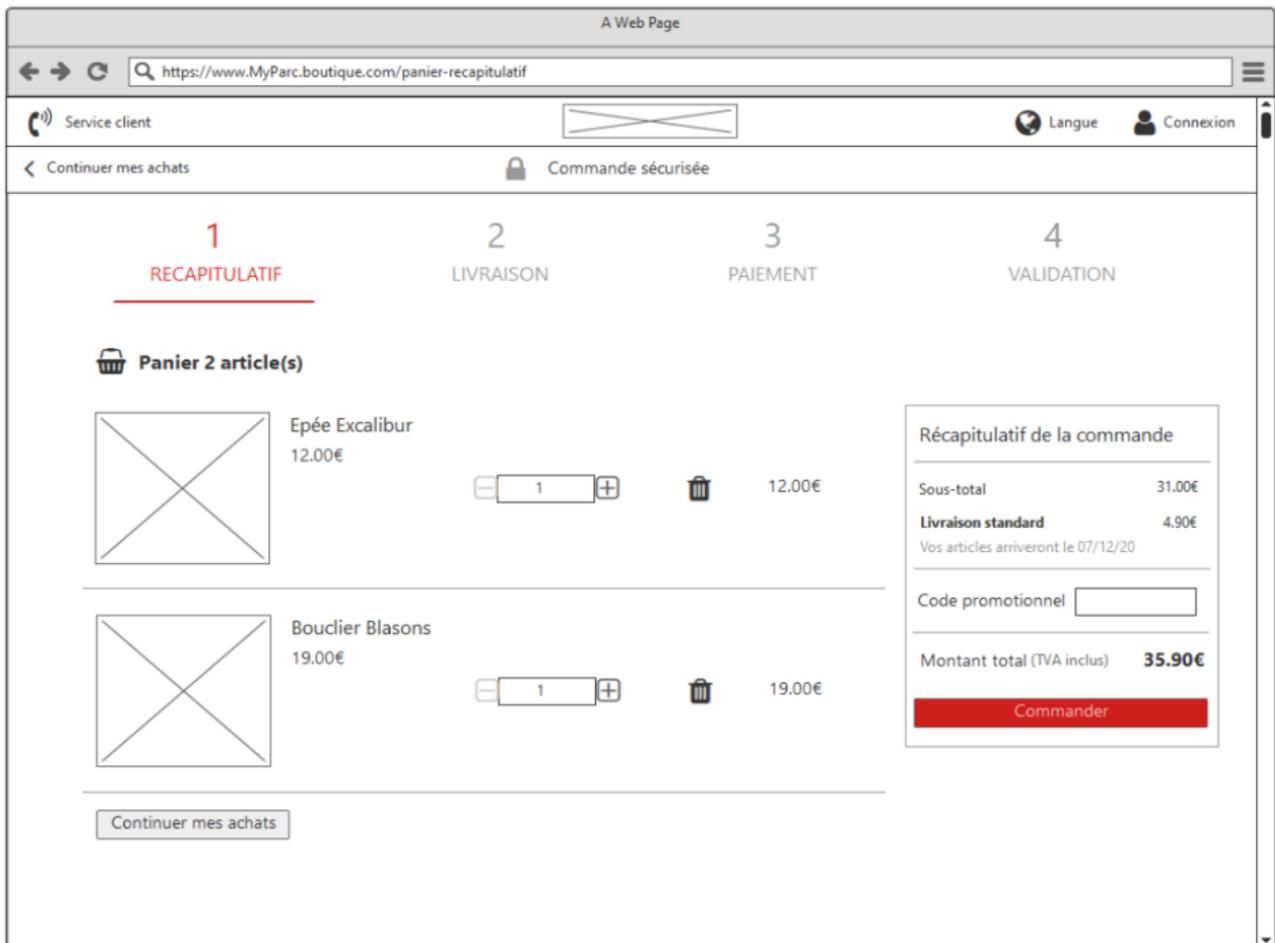
Dans l'étape 1 « Récapitulatif », vous devrez rappeler à l'utilisateur le nombre de produits qu'il a dans son panier et en présenter le détail : photo, titre, prix, quantité.

Il devra pouvoir ajouter des quantités pour chaque produit ou décider d'en supprimer, le montant individuel associé à chaque produit devra être mis à jour automatiquement.

Un bouton doit pouvoir lui permettre de reprendre ses achats.

Un encart devra présenter un récapitulatif de son ticket de caisse en cours, comprenant le montant de la livraison.

Un bouton devra lui permettre de poursuivre sa commande et d'avancer dans le tunnel d'achat.



Dans l'étape 2 « Livraison », l'utilisateur devra renseigner ses coordonnées de contact via un formulaire contenant essentiellement des *inputs* texte.

Ce formulaire devra demander de renseigner obligatoirement :

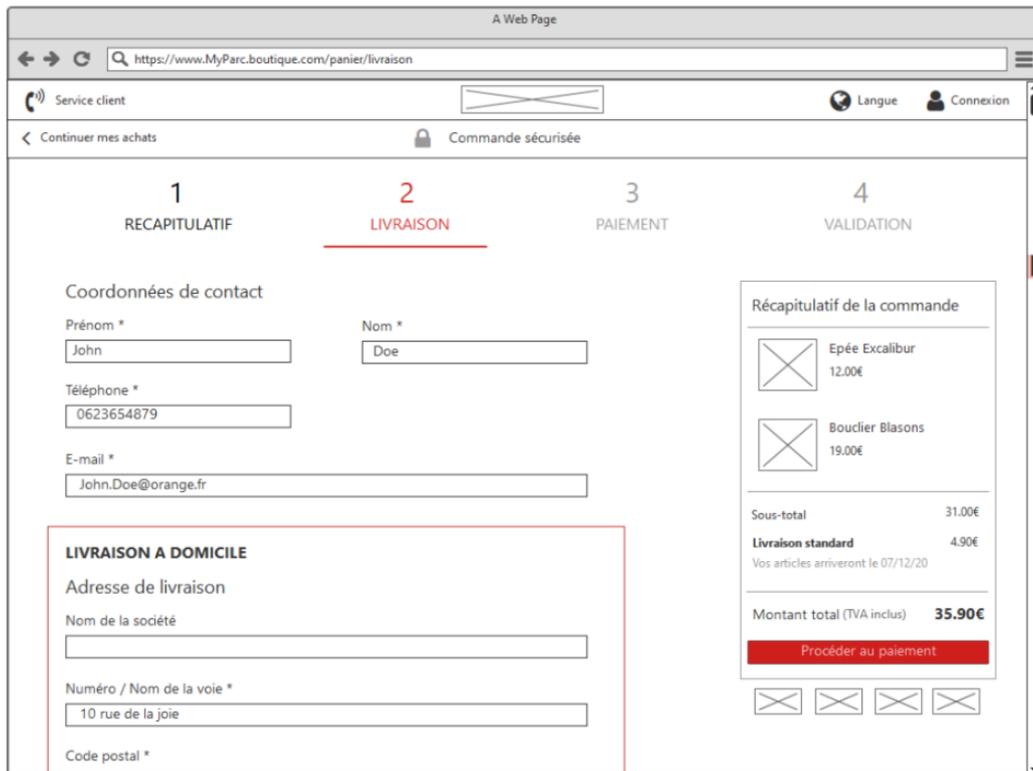
- les prénom et nom du contact
- le téléphone
- le mail

Sous le formulaire de contact, l'utilisateur devra remplir une adresse de livraison, également à l'aide d'un formulaire contenant des *inputs* texte.

L'encart qui présente le récapitulatif de la commande en cours devra être à la même place sur toutes les pages.

Un bouton doit permettre d'aller à l'étape suivante et de procéder au paiement.

Un bouton doit pouvoir lui permettre de reprendre ses achats.

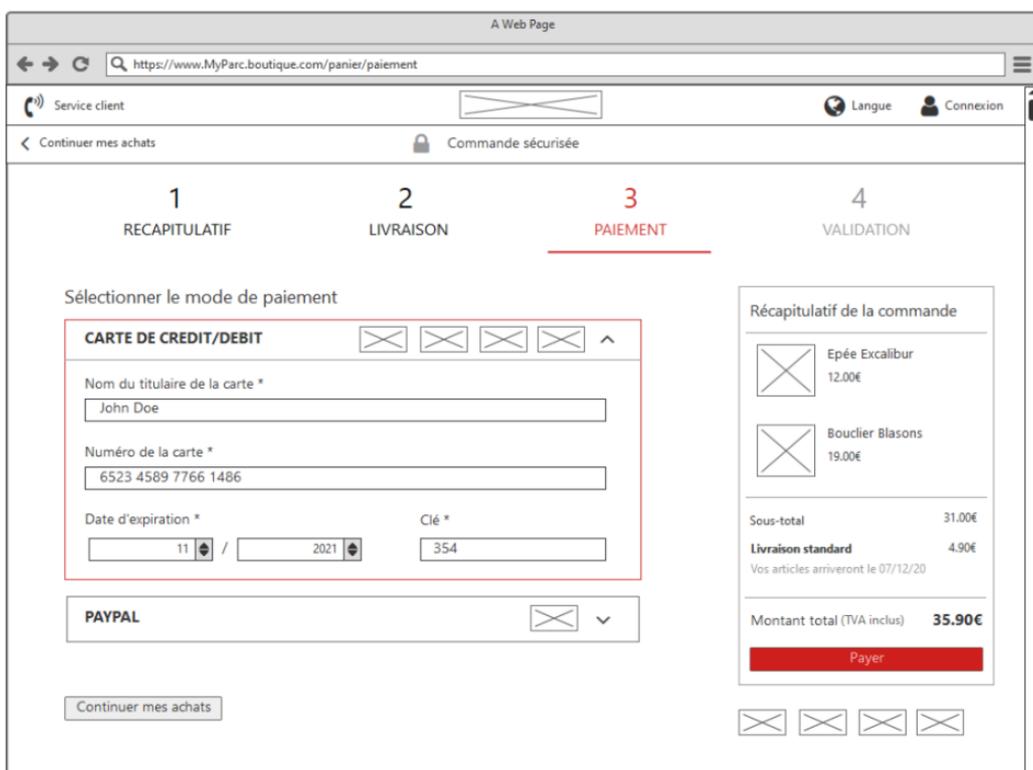


Dans l'étape 3 « Paiement », l'utilisateur devra avoir le choix entre payer par carte ou par un autre moyen de paiement, si il décide de payer par carte, il devra renseigner ses coordonnées bancaires via un formulaire dont tous les champs sont requis.

L'encart qui présente le récapitulatif de la commande en cours devra être à la même place que sur les autres pages.

Un bouton doit permettre d'aller à l'étape suivante et de valider le paiement.

Un bouton doit pouvoir lui permettre de reprendre ses achats.



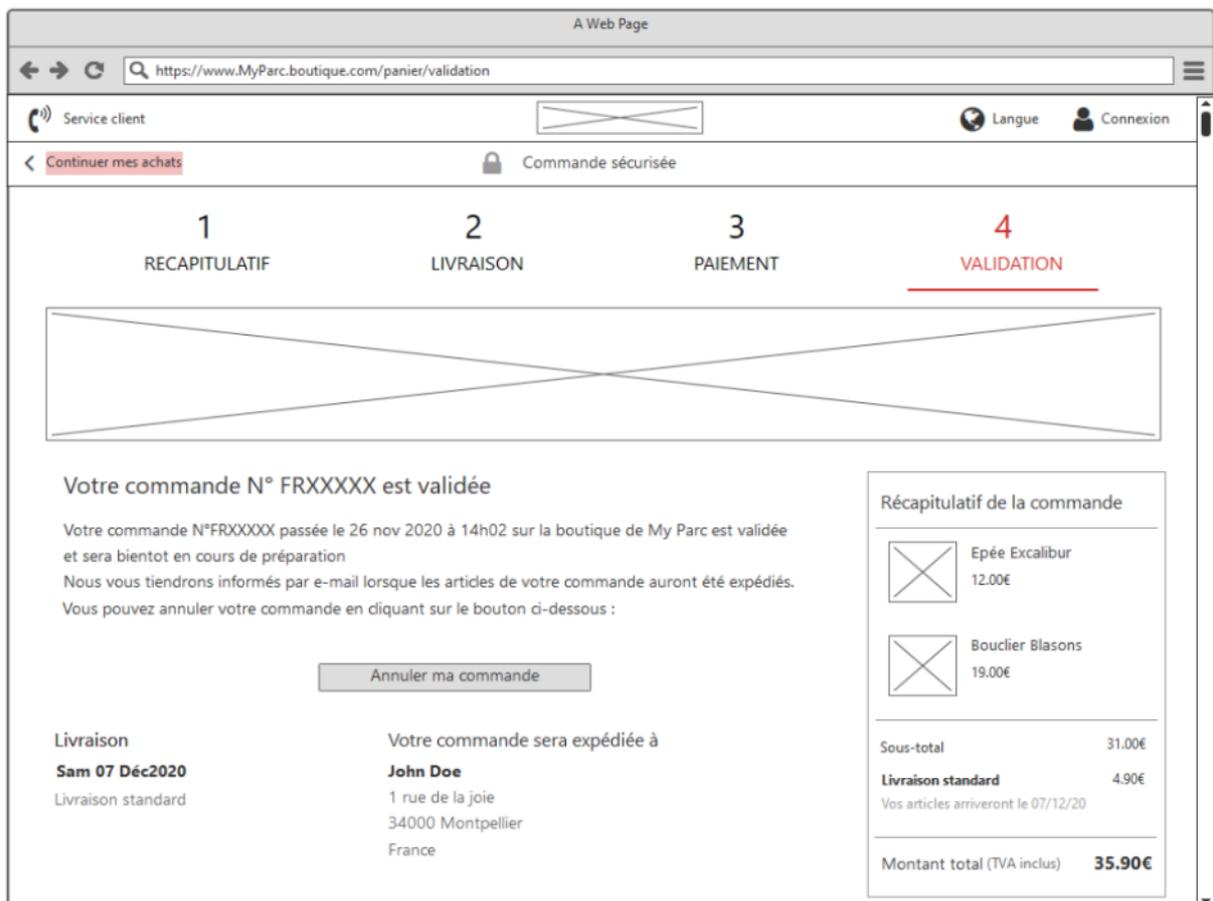
Dans l'étape 4 « Validation », vous devez informer l'utilisateur que la commande a été validée en fournissant un numéro de commande.

Vous devez également rappeler :

- la date de la commande
- la date estimée de la livraison
- l'adresse de la livraison
- le détail de la commande

Un bouton doit permettre à l'utilisateur d'annuler sa commande.

Un bouton doit également lui permettre d'effectuer un nouvel achat.



### Exercice p. 21 Solution n°3

#### Exercice

Quelle est l'utilité de l'application Balsamiq ?

- Elle permet de réaliser des maquettes au plus proche de la réalité en tenant compte de la charte graphique souhaitée.
- Elle permet de réaliser des maquettes fonctionnelles sans tenir compte des contraintes graphiques.
- Balsamiq est une application permettant la réalisation de wireframes qui sont des maquettes fonctionnelles devant représenter la structure générale d'une page et non sa représentation graphique précise.

**Exercice**

---

Qu'est ce qu'un modèle de conception ?

- Une description de la structure graphique qui va répondre à un problème donné.
- Une solution qui permet de définir une interface pour la création d'un objet.
- Un modèle d'analyse qui décrit de façon très détaillée la structure du système et la manière dont celui-ci sera implémenté.
- Un modèle de conception permet de décrire la réponse graphique apportée à un problème rencontré.

**Exercice**

---

Parmi ces propositions, quels éléments sont essentiels à la rédaction d'un modèle ?

- Solution
- Problème
- Adaptateur
- Description
- Conclusion
- Un modèle de conception comporte les parties suivantes : nom du modèle, description, problème, contexte, solution, recommandation, exemple.

**Exercice**

---

Un wireframe doit être le plus fidèle possible, graphiquement, de la solution finale.

- Vrai
- Faux
- Un wireframe doit être une présentation graphique de basse qualité réalisée rapidement. Il doit permettre de pouvoir réfléchir au prototype du site.

**Exercice**

---

C'est à l'étape de la conception des wireframes, que l'UI Designer va intégrer la charte graphique de la marque.

- Vrai
- Faux

**Exercice**

---

Les tests utilisateurs sont primordiaux afin d'améliorer un wireframe.

- Vrai
- Faux

**Exercice**

---

Les wireframes sont exportables en HTML.

- Vrai
- Faux

**Exercice**

---

Lors de quelle phase du Design Thinking intervient la conception des wireframes ?

- Idéation
- Itération
- Intégration
- Les wireframes sont d'excellents outils pour représenter rapidement des idées et les faire évoluer.

**Exercice**

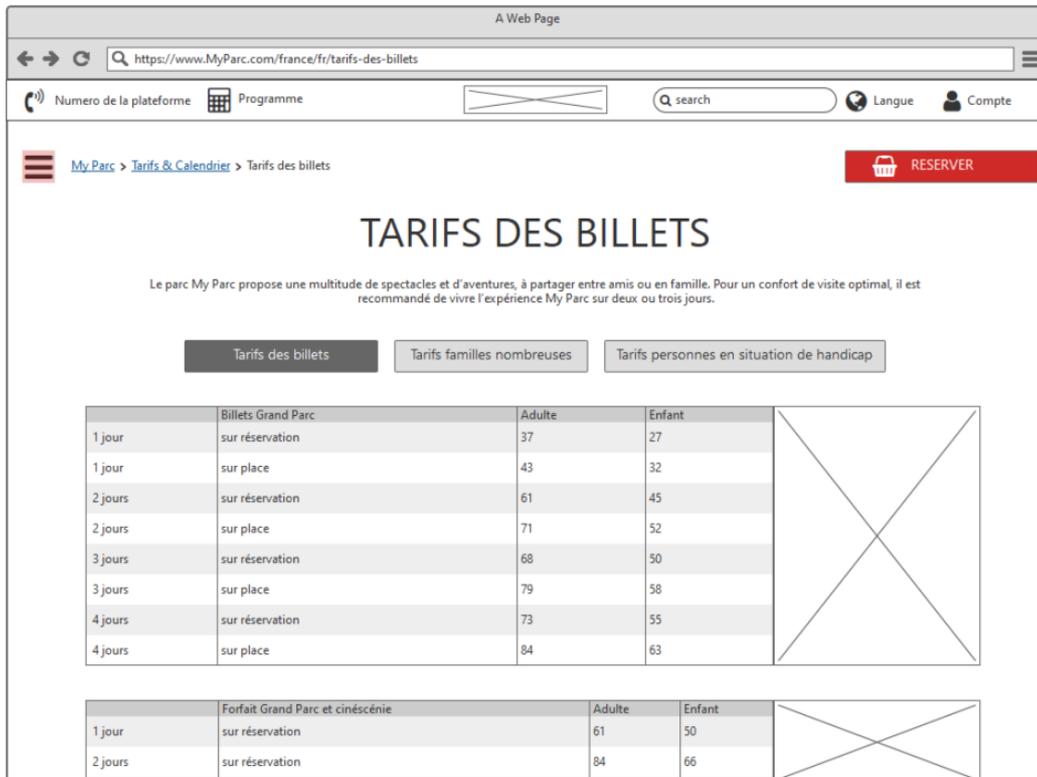
---

À quoi sert le contexte d'utilisation dans la rédaction d'un modèle de conception ?

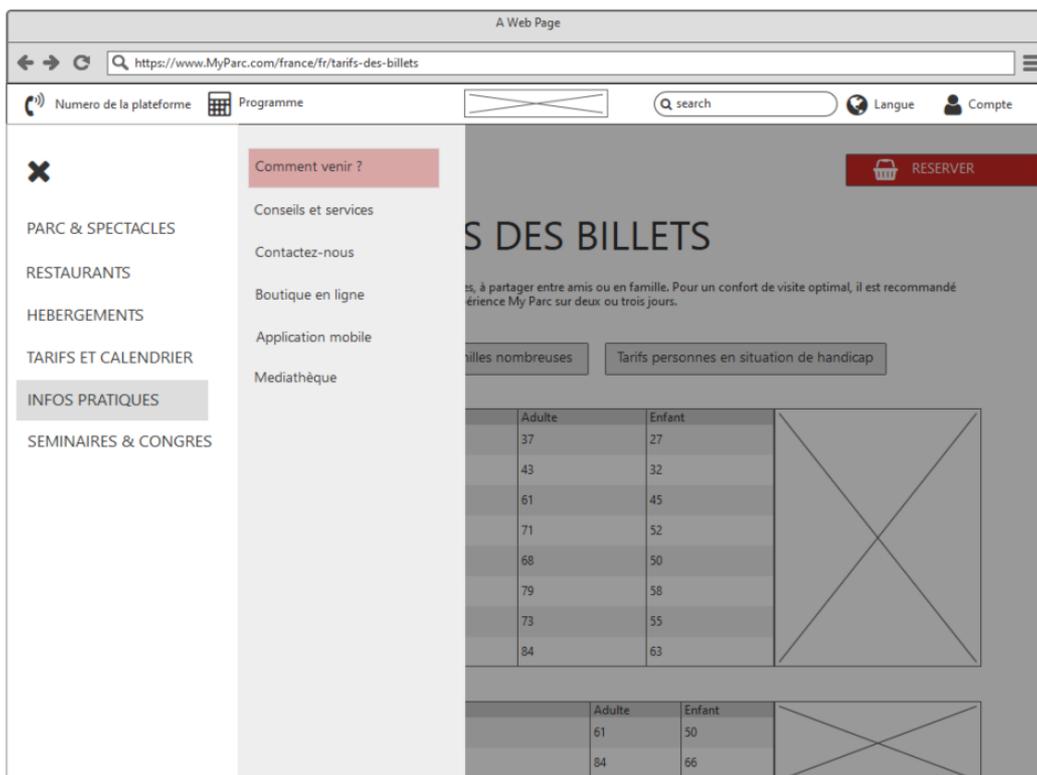
- À décrire le problème que les fonctionnalités résolvent et pourquoi ce modèle existe
- À décrire quand utiliser ce modèle
- À décrire les éléments principaux attendus
- Dans un modèle de conception le contexte permet de décrire comment le problème peut être résolu par les fonctionnalités proposées et pourquoi ce modèle de conception existe.

p. 22 **Solution n°4**

Afin d'apporter une réponse au besoin énoncé il est important de réfléchir tout d'abord aux différents mécanismes de navigation possibles, l'une de ces propositions pourrait être l'ajout d'un menu burger en haut à gauche de la page :



L'utilisation de ce menu de navigation pourrait alors déclencher l'apparition de la liste des menus par dessus le site, en *overlay*. On trouverait alors les menus principaux dans un panneau, à gauche et chacun d'entre eux permettrait d'accéder à des sous-menus qui s'afficheraient dans un second panneau, à droite du premier.



Les visiteurs pourront ensuite accéder aux coordonnées du parc en cliquant dans le menu « *Infos pratiques* » puis dans le sous menu « *Comment venir ?* » ce qui déclencherait l'ouverture d'une nouvelle page du site et la fermeture automatique des menus :



A Web Page

https://www.MyParc.com/france/fr/comment-venir

Numero de la plateforme Programme search Langue Compte

My Parc > Infos pratiques > Comment venir ? RESERVER

## COMMENT VENIR A MY PARC ?

Les accès pour venir en train, en voiture et en avion !

Voiture Train Avion

Le parc My Parc se trouve dans le département de la Vendée (85), sur la commune des Épesses et est accessible via l'autoroute A87 (sortie n°28). Nous sommes situés à 3h15 de Paris, 3h de Bordeaux, 2h de Poitiers, 1h30 de La Baule, 1h30 de la Rochelle, 1h des Sables d'Olonnes, 1h de Nantes et 1h d'Angers.

Informations parking : Le stationnement est gratuit sur l'ensemble des parkings à l'entrée du parc et à proximité des hôtels de My Parc. Les différentes aires de stationnement sont accessibles une heure avant l'ouverture du Grand Parc et jusqu'à une heure après la fermeture du Grand Parc. Les visiteurs ayant réservé un séjour dans les hôtels de My Parc doivent se stationner directement sur les parkings de la Cité Nocturne. Pour cela, à votre arrivée à My Parc, vous devez suivre la direction " La Cité Nocturne - Les Hôtels My Parc".

Accueil camping-cars : Nous avons également un parking dédié à l'accueil des camping-cars, caravanes et camions aménagés. Ce parking camping-cars est gratuit en journée et payant la nuit de 1h à 7h (10€/nuit). Pour vous accueillir dans les meilleures conditions, Le parc My Parc, vous propose également un accès aux services suivants :

- Aire de vidange
- Point d'alimentation d'eau et d'électricité
- Un bloc sanitaire
- La vente de pain frais le matin

CALCULER VOTRE ITINERAIRE



A Web Page

https://www.MyParc.com/france/fr/comment-venir

Numero de la plateforme Programme search Langue Compte

My Parc > Infos pratiques > Comment venir ? RESERVER

## COMMENT VENIR A MY PARC ?

Les accès pour venir en voiture, en train et en avion !

Voiture Train Avion

La Gare TGV d'Angers est la plus proche du parc My Parc. Nous vous conseillons d'organiser votre voyage en train jusqu'à cette gare qui est accessible par toutes les grandes lignes TGV de France (Paris, Marseille, Strasbourg, Lille...).

Navette entre la gare d'Angers et le My Parc :

Ce transfert de 1h30, a lieu jusqu'à 3 fois par jour et est uniquement valable sur réservation. Consultez l'intégralité des horaires de navette de notre saison 2021 : Horaires de navette 2021. Pour plus d'informations, nous vous invitons à contacter notre équipe Réservations au 0 820 09 10 10 (0.12€/mn à partir d'un poste fixe).

ALLER - RETOUR 29€/pers  
ALLER SIMPLE 14,50€/pers

Gratuit pour les enfants de moins de 3 ans. Ces prix sont indicatifs et nous nous réservons le droit de les modifier sans préavis.

CALCULER VOTRE ITINERAIRE

Comme on peut le constater sur les propositions de maquettes, une fois arrivé sur la page « Comment venir ? » des éléments fixes devront être présents :

- le *breadcrumb* devra rappeler le chemin de navigation
- le bouton Réserver devra toujours être accessible, au même endroit, peu importe le contexte de l'interface.

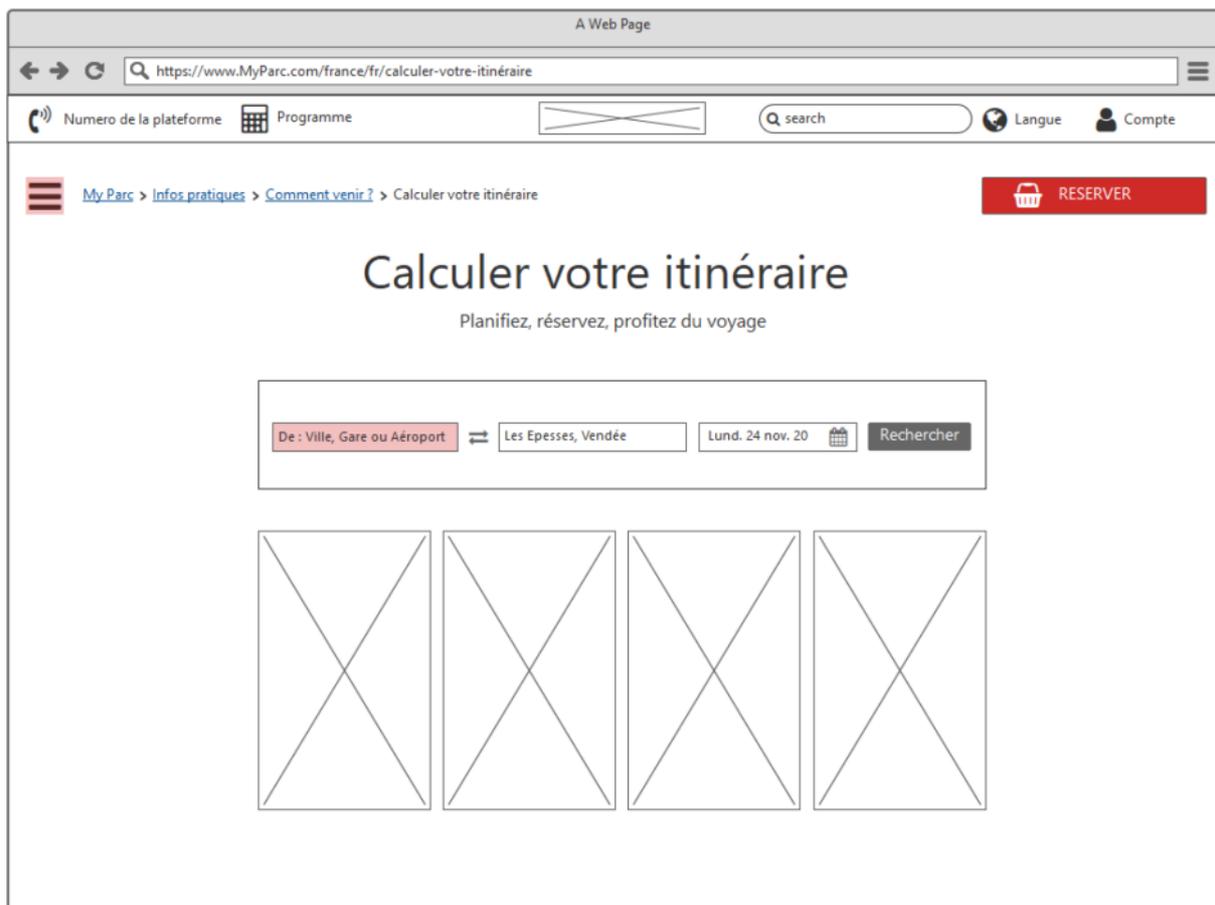
L'énoncé du besoin utilisateur précise que trois types d'accès au parc doivent être proposés : la voiture, le train et l'avion.

Pour choisir un mode de transport il est possible de les présenter sous forme d'onglets dont la sélection fera changer l'espace de la page situé en dessous tandis que l'espace du dessus restera fixe.

Pour chacun des modes de transport figureront :

- un texte détaillant les axes qu'il est possible d'emprunter et des informations complémentaires (sur les modalités de stationnement par exemple) ;
- une carte illustrant le trajet ;
- un bouton permettant d'accéder à la page du site dédiée au calcul de l'itinéraire.

Quelque soit le choix du mode de transport, la page dédiée à l'itinéraire sera la même :



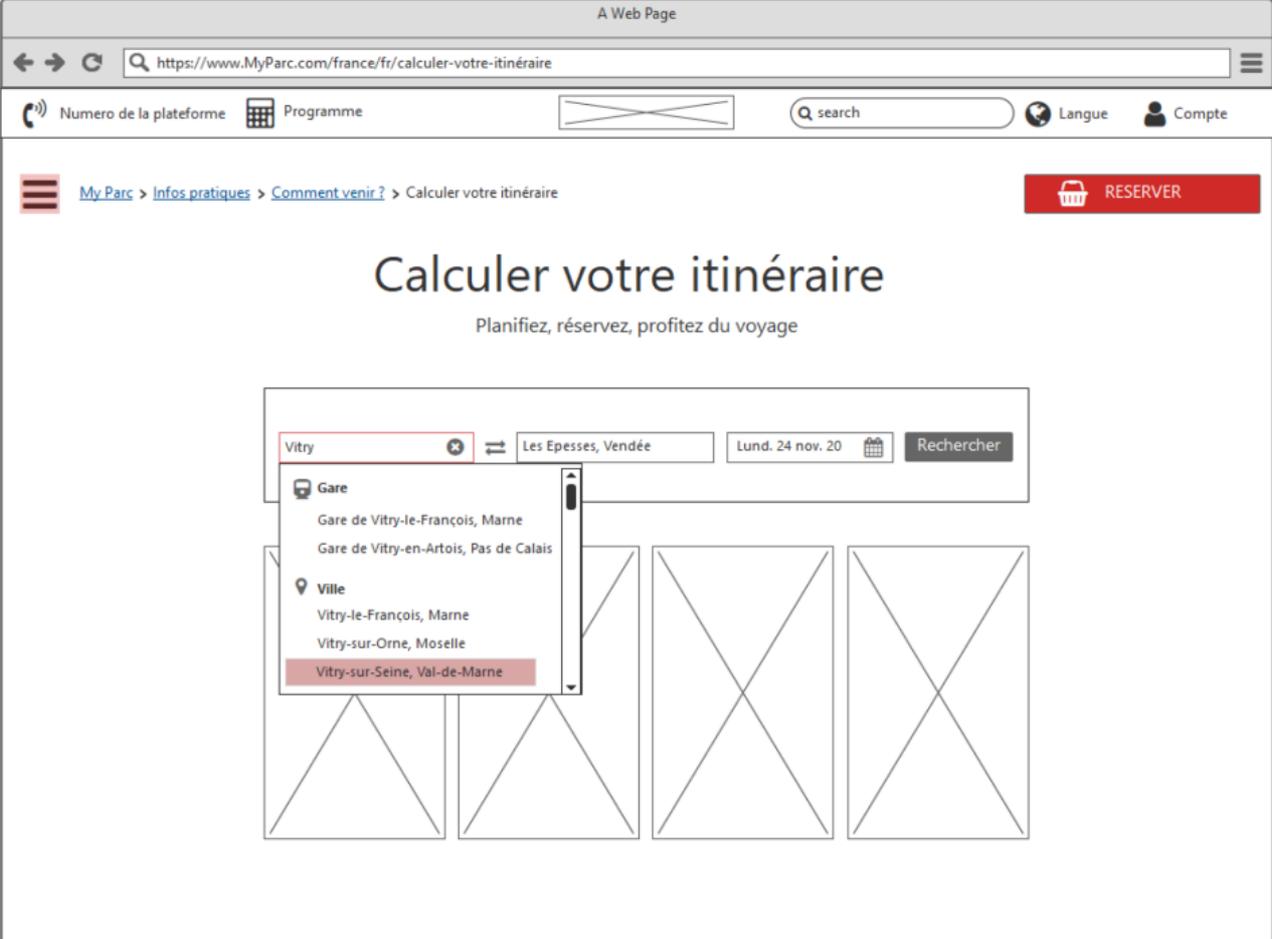
Le calcul d'un itinéraire se faisant à partir d'un point de départ et d'une destination, l'interface devra, au minimum, proposer deux *inputs* permettant de renseigner soit une ville, soit une gare soit un aéroport. Un *placeholder* devra indiquer quels sont les champs qu'il est possible de renseigner.

En partant du principe que les visiteurs voudront tous arriver à la même destination, à savoir Les Epesses, la ville du parc, vous pouvez par défaut, pré-remplir l'input de destination. Vous ferez ainsi gagner du temps aux visiteurs. Celui-ci devra tout de même demeurer éditable.

Il n'est pas obligatoire, mais recommandé, d'ajouter au formulaire un input de type *date picker*, afin de garantir l'utilisation d'une date valide.

Un bouton Rechercher devra permettre de lancer la recherche.

L'utilisation de ce formulaire pourrait être maquettée ainsi :



La maquette illustre un navigateur web affichant la page "Calculer votre itinéraire" sur le site MyParc.com. Le navigateur a l'adresse `https://www.MyParc.com/france/fr/calculer-votre-itineraire`. Le formulaire principal est composé de :

- Un champ de départ contenant "Vitry" avec un bouton "x" pour effacer le contenu.
- Un champ de destination contenant "Les Epesses, Vendée".
- Un champ de date contenant "Lund. 24 nov. 20".
- Un bouton "Rechercher".

Un menu de suggestions s'affiche sous le champ de départ, divisé en deux sections :

- Gare** :
  - Gare de Vitry-le-François, Marne
  - Gare de Vitry-en-Artois, Pas de Calais
- Ville** :
  - Vitry-le-François, Marne
  - Vitry-sur-Orne, Moselle
  - Vitry-sur-Seine, Val-de-Marne (surligné)

Le menu dispose d'une scrollbar verticale. En dessous du menu, quatre rectangles à croix (X) indiquent des zones réservées pour d'autres éléments de la page.

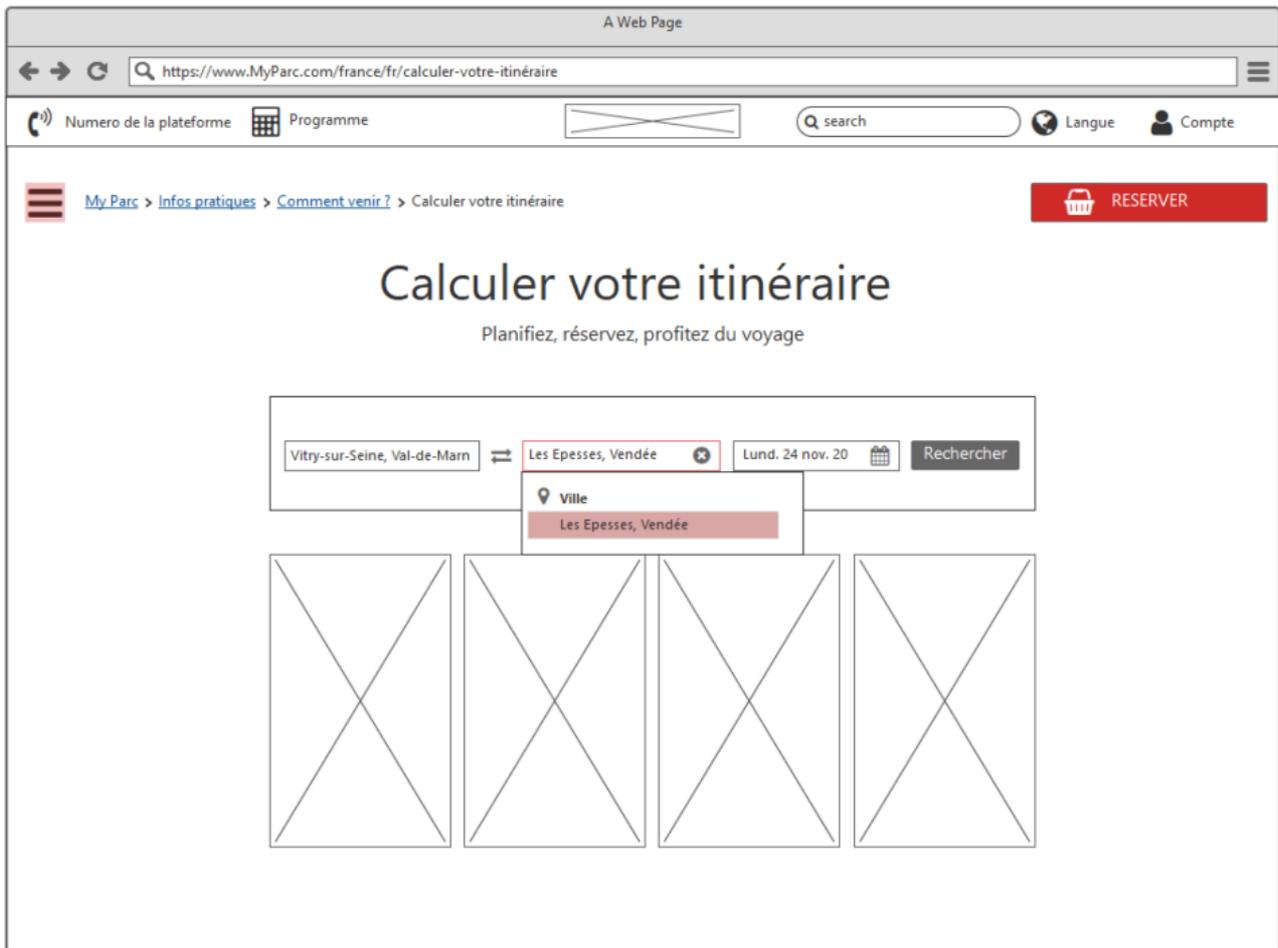
L'input de sélection du point de départ pourrait, par un système d'auto complétion, proposer des villes, gares, aéroports compatibles avec la requête saisie.

Les propositions seraient alors découpées en catégories : aéroport et gare en premiers (les résultats disponibles dans ces catégories étant généralement moins nombreux) puis enfin les villes et leur département d'appartenance.

Si la liste est longue, une *scrollbar* verticale devra s'afficher dans le panneau sous l'input.

Une croix présente dans l'input permettra de supprimer en un clic l'ensemble de la requête et réinitialiser l'input.

L'input de destination fonctionnera de la même manière :



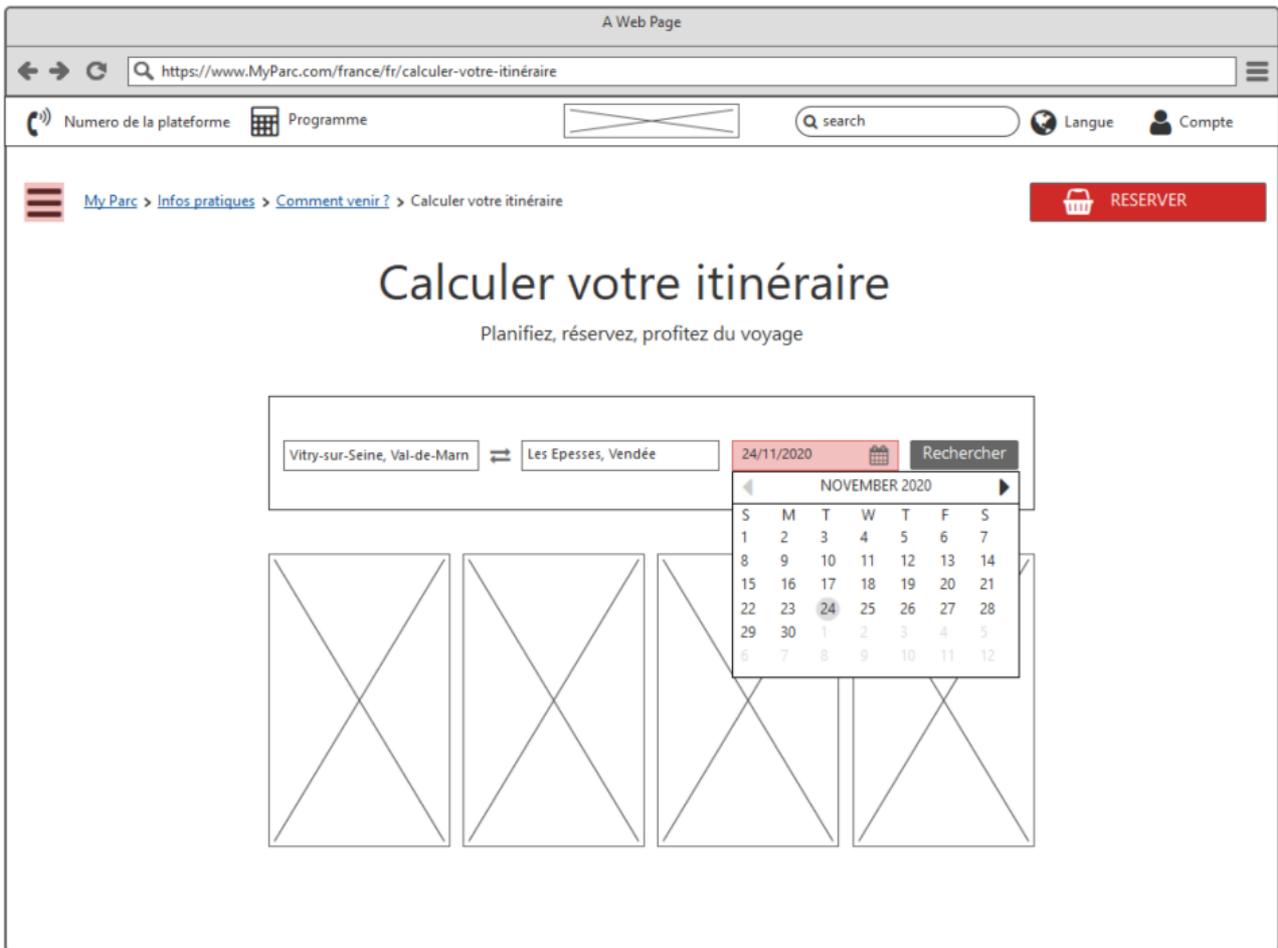
L'input *date picker* affichera, par défaut, la date du jour.

Le focus sur l'input ouvrira un calendrier mensuel où la date du jour est également en focus.

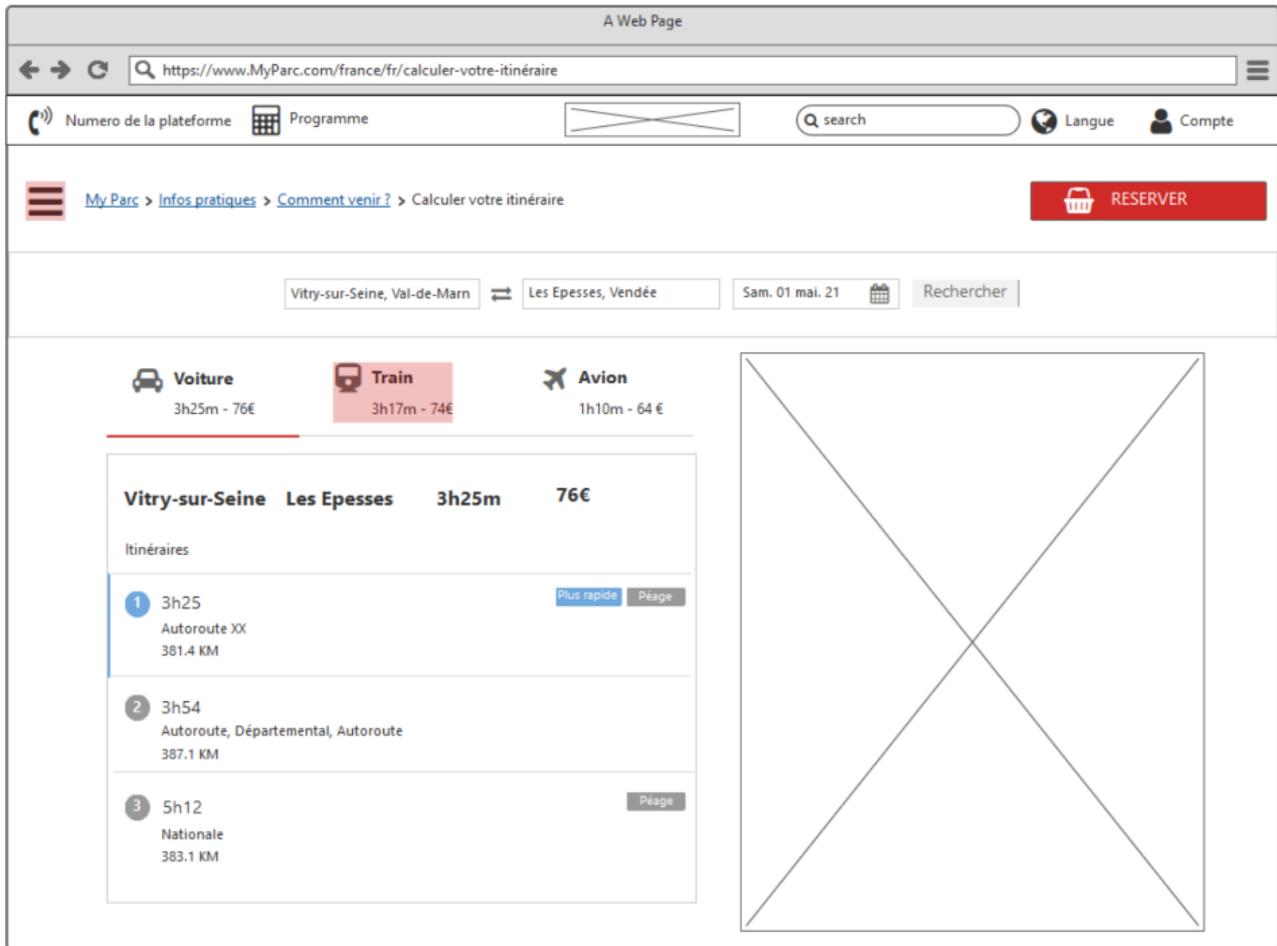
La date pourra être changée :

- soit en cliquant plusieurs fois sur des flèches de sélection pour accéder au mois souhaité, puis en sélectionnant un jour précis. Ce qui fermerait automatiquement le panneau et changerait la date dans l'input ;
- soit en saisissant manuellement la date dans l'input.

Ce qui pourrait se matérialiser de la manière suivante :



Le bouton Rechercher quand à lui devra lancer le calcul de l'itinéraire et affichera les résultats sous le formulaire :



On retrouve alors sur cette interface le système d'onglets permettant de sélectionner le type de transport, sous lesquels on peut visualiser les différentes propositions d'itinéraires triés par temps de réalisation. Chacun d'entre eux sera visible sur l'image à droite des résultats sous la forme d'une cartographie représentant l'itinéraire sélectionné.

Les résultats pour les transports en train reprennent une interface similaire :

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.MyParc.com/france/fr/calculer-votre-itineraire>. The page features a navigation bar with links for 'Numero de la plateforme', 'Programme', 'search', 'Langue', and 'Compte'. Below this, there are breadcrumb links: 'My Parc > Infos pratiques > Comment venir? > Calculer votre itineraire' and a red 'RESERVER' button. The main content area displays a search for a route from 'Vitry-sur-Seine, Val-de-Marn' to 'Les Epesses, Vendée' on 'Sam. 01 mai. 21'. Three transport options are listed: 'Voiture' (3h25m - 76€), 'Train' (3h17m - 74€), and 'Avion' (1h10m - 64€). The 'Train' option is selected and expanded to show a detailed itinerary: 'Vitry-sur-Seine' (Massy Tgv) to 'Les Epesses' (Cholet) in 3h17m for 74 €. The itinerary includes a 1h32 TER segment from Massy Tgv to Angers St Laud, a 1h correspondance, and a 0h45 TER segment from Angers St Laud to Cholet. A large placeholder box with a diagonal 'X' is visible on the right side of the page.