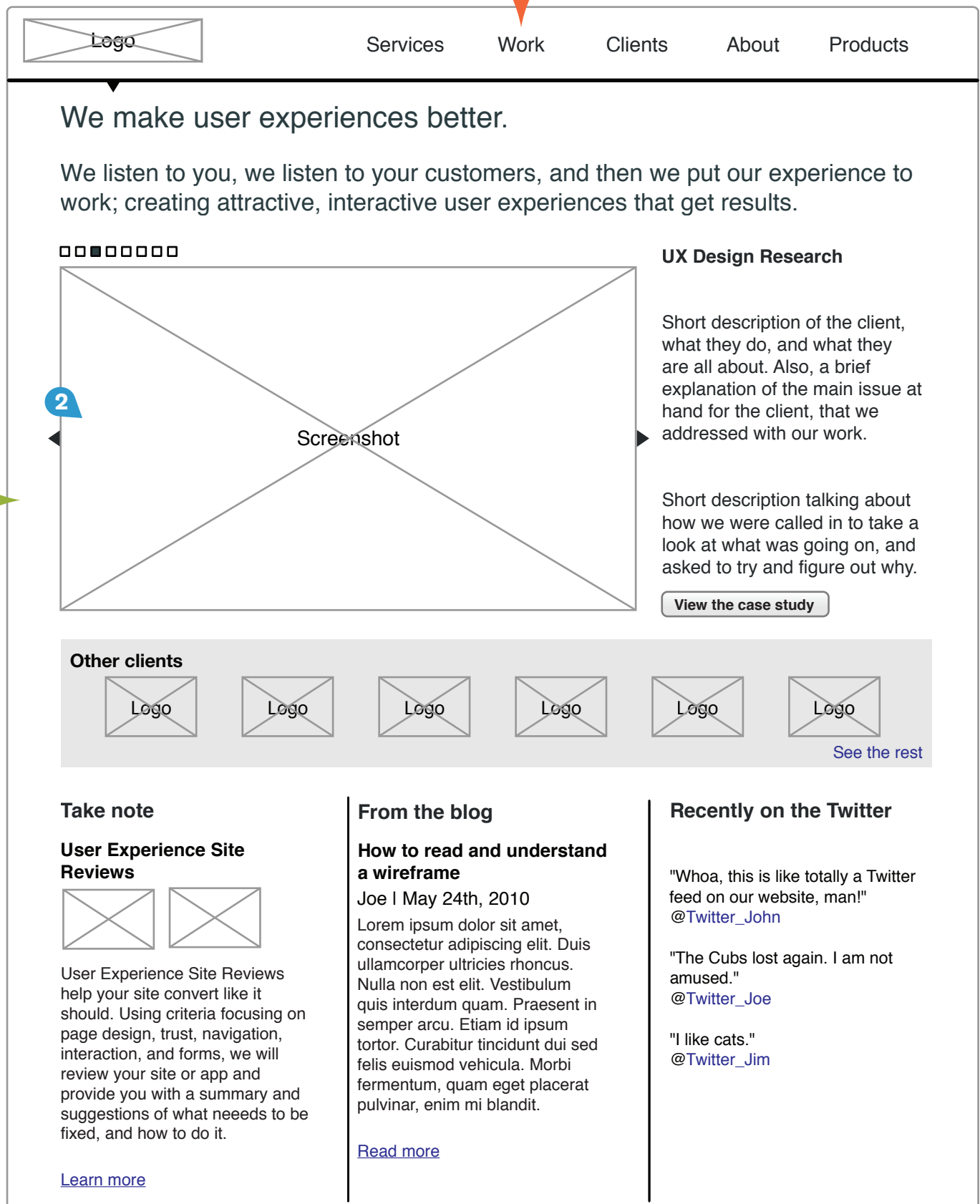


1 Page type
Décidez quel type de wireframe est le plus approprié. Ces maquettes fonctionnelles peuvent prendre plusieurs formes : widget, application mobile, formulaire, navigation ou comme ci-dessous, une page complète.

Navigation
Quelles pages la navigation doit-elle représenter ?
Quel langage utiliser ? Concentrez-vous sur les libellés et le placement des éléments de navigation. Là encore, pensez à la taille de ces éléments et à la manière dont ils vivent dans la hiérarchie globale de la page.



3 Annotations
Les annotations sont utiles pour décrire un contenu, des interactions, le gabarit lui-même, ou tout autre détail qui ne peut pas être représenté visuellement. Les annotations peuvent faire référence à de large zone de la maquette aussi bien qu'à des points précis.



4 Contenu
Utilisez le contenu qui convient le mieux à votre maquette. Peu importe s'il s'agit de textes "réels" ou "factices", concentrez vous sur la hiérarchie de l'information. L'utilisation d'éléments d'interfaces réutilisables et de patrons augmente la cohérence de l'ensemble. De la même manière, utilisez les mêmes formes ou éléments pour décrire les mêmes interactions, à travers la page et à travers le projet.

5 Fidélité
Décidez du niveau de détail que vous souhaitez utiliser pour vos wireframes : simples blocs gris ou gabarits détaillés. Ce choix devra se répercuter sur le format des éléments et le contenu utilisé.

6 Gabarit
Au moment de placer les éléments, gardez à l'esprit ce qui fait un bon gabarit : lisibilité, espaces et hiérarchie dans la page.