


Projet VI :

 Projet individuel -  Temps estimé : 8 jours

 Technologies, outils et concepts travaillés : Figma, Prototypage, Adobe Illustrator, Charte graphique, Webmarketing

Objectifs pédagogiques :

- Définir une orientation graphique et une palette chromatique
- Élaborer une charte graphique
- Réaliser des illustrations vectorielles et bitmap (éléments d'interface, pictogrammes)
- Concevoir l'interface d'une application
- Réaliser un prototype interactif

Thèmes :

- Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
- Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes
- Mettre en œuvre une stratégie webmarketing
- Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe

Description du projet :

Vous devez réaliser le prototype dynamique d'une application mobile e-commerce (thème au choix). Votre objectif : mettre en place un parcours client sur la thématique choisie (l'ensemble des écrans constitutif d'un entonnoir de vente) de la landing-page à la confirmation de paiement, en tenant compte de l'ergonomie, de l'accessibilité et de la législation en vigueur.

Étapes du projet :

Recherche

- Recueillez les instructions du formateur (brief du projet)
- Veille / étude concurrentielle
 - Type d'application
 - Rassemblez des visuels significatifs, que vous comptez utiliser ou simplement qui vous inspirent - pour créer l'atmosphère graphique de votre site dans une planche de tendances
 - Réalisez un benchmark d'applications mobiles sur le thème choisi (analyser des interfaces existantes et des tendances du Web)

Conception

- Définissez l'identité de votre application :
 - son nom (justifiez votre choix),
 - sa charte graphique :
 - Définissez votre palette chromatique
 - Choisissez vos typographies (gérez le texte pour optimiser la lecture sur écran)
 - son logotype :

- déclinaisons des couleurs possibles
 - définition des interdits
 - utilisations autorisées du logotype
 - zone de protection
- Préparez vos visuels complémentaires (ex. : photos, dessins, icônes)
 - En utilisant le logiciel professionnel de traitement d'images Adobe Illustrator, réalisez des illustrations vectorielles (logotype, éléments d'interface, pictogrammes)
 - En utilisant le logiciel professionnel de traitement d'images Adobe Photoshop, effectuez des retouches, des recadrages, des sélections, des corrections colorimétriques, des photomontages, appliquez des effets spéciaux
 - * Utilisez les différents éléments en respectant la législation des droits d'auteurs
 - * Optimisez le poids et la qualité, sélectionnez le format d'enregistrement et définissez la taille des réalisations
- Concevez l'interface de votre application
 - Définissez l'arborescence de votre application
 - Définissez le parcours de navigation de l'utilisateur
 - Structurez et hiérarchisez l'information dans vos écrans
 - Réalisez des schémas (i.e. zoning, wireframe) de l'interface illustrant la position et le contenu des différents éléments (navigation, entête, contenu, pied de page)
 - Anticipez l'interactivité de vos écrans
- Réalisez des prototypes interactifs
 - Utilisez Figma pour créer vos maquettes sur la base de vos wireframes
 - N'oubliez pas de prendre en compte les problématiques d'accessibilité et d'ergonomie
 - Transformez vos maquettes en prototype
 - Faites valider par le formateur votre prototype
- Documentez un dossier de conception en respectant le plan suivant :
 - Cadre du projet
 - Benchmark
 - Charte Graphique
 - Spécifications fonctionnelles
 - Arborescence
 - Wireframes
 - Maquettes

✓ LIVRABLES : Un dossier de conception complet et un prototype interactif



Ressources :
