



## Modèle de copie :

### Réaliser la maquette d'une application web responsive

GDWFSRMDAWREXAI11A

Ceci est un modèle de copie. N'oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.

Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.

**Prénom :** Mohammed

**Nom :** BENSAD

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : **Réaliser la maquette d'une application web responsive**

Lien Github du projet : .....

Lien Drive du projet (si nécessaire) : .....

URL de la maquette : <https://www.figma.com/file/7311gy2G8RCJpcQCHxWreR>

URL de l'outil de planifier et suivre les tâches : <https://trello.com/b/mcrdBBir/r%C3%A9aliser-la-maquette-dune-application-web-responsive>

## Description du projet

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l'opération pas à pas.  
Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

**Dans les grande ligne, liste non exhaustive :**

- Planifier et suivre les tâches de maquettage
- Etudes et analyses sur le thème Campagne marketing, une analyse factuelle sur les « landing page »

## Réaliser la maquette d'une application web responsive

- (Axe, similarités des landing page, ect)
- Croquis, étude de l'axe de lecture avec agencement des informations importante à mettre en lumière.
- Création d'un composant principal puis plusieurs instances du composant pour le desktop et le mobile.
- Approche technique : mobile first

2. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Figma  
Google

3. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

4. Informations complémentaires (*facultatif*)

**CORRECTION**

Bonjour Mohammed ,

Merci pour votre réalisation.

Votre maquette est bien réalisée, l'organisation des éléments est bien structurée, et les éléments sont bien mis en évidence. La maquette pourrait encore comporter davantage d'éléments; pour cela, il faut suivre une certaine logique ...

Pour présenter un dossier de niveau professionnel, il est bien de fournir des éléments supplémentaires, qui vous permettront d'argumenter la construction de votre maquette, et de valider vos choix techniques.

Charte graphique : Comme si vous deviez rendre ce dossier à un client, il vous faut justifier votre charte graphique sous format PDF.

Wireframes : à fournir

Desktop + Mobile : OK

Schéma fonctionnel : Pour une présentation professionnelle, il est intéressant de détailler le schéma fonctionnel de l'appli afin de valider techniquement la structure de votre maquette.

Planification Kanban : OK

Expérience utilisateurs : à fournir

Diagramme USE Case UML : à fournir

Vous devez procéder à toute une logique de préparation , qui vous a été présentée dans vos cours UI/UX Design.

Cette logique doit être appliquée dans sa totalité lors de votre projet, afin de le présenter comme vous le feriez devant un professionnel, pour "vendre" votre travail...

Avant d'élaborer les wireframes, et de préparer la maquette, il faut se questionner sur les réactions de l'internaute, l'utilisateur final étant au centre du projet. En effet, savoir "qui est l'internaute type" vous aidera fortement à bien définir les informations à prioriser et les designs à privilégier.

Il faut chercher à comprendre et à analyser les attentes des utilisateurs. C'est ce que l'on appelle "la Conception Centrée sur l'Humain ( ou Human-Centered-Design).

Pour valider cette partie, en général, on présente 3 personas , avec leurs besoins et leurs habitudes.

Cette maquette sert également d'interface entre le commanditaire d'une prestation et les exécutants (web designers, infographistes, etc.). Je vous encourage donc à utiliser un USE CASE UML pour vraiment

Réaliser la maquette d'une application web responsive  
compléter la partie fonctionnelle de vos maquettes .

Vous pourrez ainsi décrire la mise en œuvre, et un diagramme sera très convaincant pour représenter visuellement à vos interlocuteurs les réactions de l'internaute-type. Cela vous permettra de valider, ou d'argumenter vos choix techniques.

1. Utiliser un outil de maquettage (3 points) 3
2. Construire la maquette de l'application optimisée pour chacun des équipements ciblés, l'enchaînement et la composition des écrans, en français ou en anglais (5 points) 4
3. Planifier et suivre les tâches de maquettage (3 points) 3
4. Connaissance des règles ergonomiques issues de l'expérience utilisateur (3 points) -
5. Connaissance des composants d'interface graphique (3 points) 3
6. La maquette respecte la charte graphique (3 points) 3