



LA DEMARCHE UI/UX D'UNE SOLUTION DIGITALE

Examen certifiant du bloc



CORENTIN LOIGNON

Décembre 2022

Sommaire

Présentation du sujet.....	2
Le contexte	2
Les livrables attendus	2
Analyse fonctionnelle.....	3
Le public concerné par l'application à l'aide d'une fiche personae	3
Les fonctionnalités principales à travers un diagramme UML.....	4
Le parcours utilisateur	5
L'arborescence de l'application (Plan fonctionnel).....	6
Les Wireframes.....	7
La charte graphique	8
La maquette	9
Explication de deux écrans au choix	10

Présentation du sujet

Le contexte

Avez-vous déjà entendu des gens de votre entourage se plaindre d'à quel point il est difficile de créer une entreprise en France ?

Entre les différents organismes à contacter, les innombrables déclarations à effectuer et les différentes taxes et impôts à payer, même avec votre super idée de business je vous sens découragé(e).

Pourtant, une solution existe depuis 2003 : il s'agit du statut de micro-entreprise !

Une simple déclaration en ligne et quelques jours après vous recevez le fameux numéro SIREN qui vous permet d'établir vos premiers devis et de recevoir le paiement de vos premières factures.

Seulement voilà, même simplifié, il va vous falloir déclarer vos gains et payer vos impôts sur votre chiffre d'affaires : vous allez faire la connaissance d'un sigle qui fait peur à la grande majorité des entrepreneurs (et entrepreneuses), l'URSSAF.

Vous voilà donc parti dans la création de compte.

Vous aurez besoin :

- De votre numéro de sécurité sociale (que vous connaissez par cœur n'est-ce pas ?),
- D'attendre un mail qui vous informera que votre mot de passe parviendra à votre adresse sous sept jours ("mais quelle adresse ? je n'ai pas entré d'adresse !"),
- De votre mot de passe, que vous ne retiendrez jamais et qui vous imposera d'en demander un nouveau tous les trois mois, c'est-à-dire à échéance trimestrielle de la déclaration de chiffre d'affaires.

Les livrables attendus

1.1 Créer le plan fonctionnel de l'application mobile prenant en compte tous les scénarios utilisateurs décrits.

1.2 À l'aide du logiciel de création graphique de votre choix, de créer les écrans principaux en appliquant la charte graphique que vous aurez créé pour l'occasion.

1.3 Il vous est donc demandé de produire une présentation où vous décrivez :

- Le public concerné par l'application,
- Les fonctionnalités principales,
- Le détail du parcours utilisateur idéal pour la fonctionnalité qui vous semble la plus importante,
- L'explication du positionnement des blocs principaux d'un écran au choix,
- La justification de la charte graphique mise en application.

Analyse fonctionnelle

Le public concerné par l'application à l'aide d'une fiche persona

Afin de mieux comprendre les besoins des utilisateurs, j'ai imaginé un profil utilisateur qui pourrait être amené à utiliser l'application mobile.



Âge : 42 ans
Profession : Consultant
Situation familiale : Marié, 2 enfants

Personnalité

- Organisé
- Minutieux
- Dynamique
- Actif

Persona
Jean Bernard

Biographie

Jean est un consultant financier et apporte son expertise aux différentes entreprises du secteur. Entre son travail et sa vie de famille, ses journées sont bien chargées et il n'aime pas perdre de temps avec la partie administrative que lui impose son métier d'auto-entrepreneur.

Ses besoins

Jean déclare ses revenus à l'Urssaf chaque trimestre et a donc besoin d'une application ergonomique permettant de déclarer son CA et également d'accéder rapidement à ses différentes déclarations et attestations. Il souhaite également pouvoir échanger facilement avec un conseiller en cas de nécessité.

Connaissance du site Urssaf

● ● ● ● ●

Appareils utilisés

- Ordinateur portable
- Téléphone portable

Intérêts

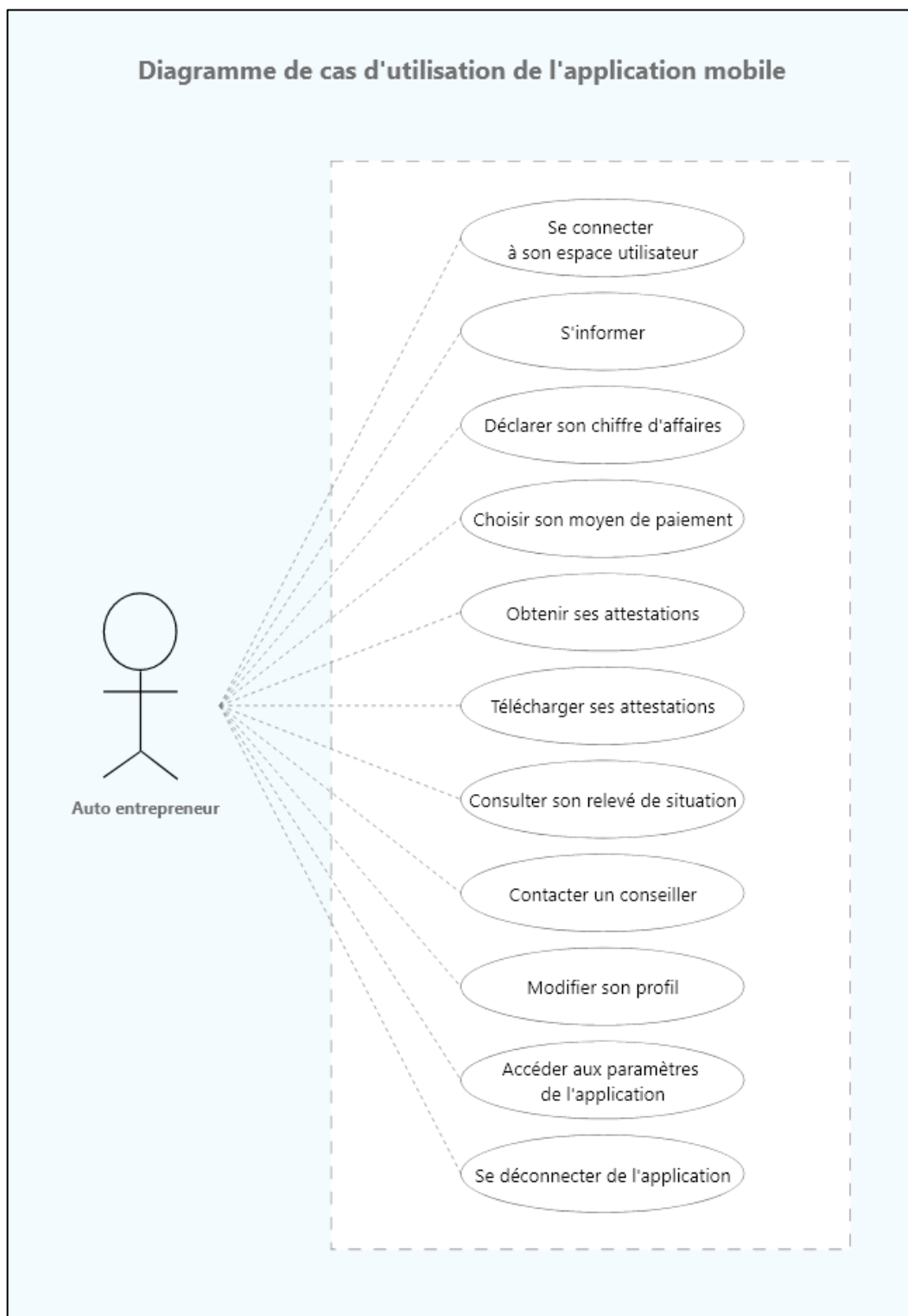
- Moto
- Nouvelles technologie
- Bricolage
- Voyages

Le fichier pdf est également disponible dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.

Les fonctionnalités principales à travers un diagramme UML

L'UML (Unified Modeling Language ou Langage de modélisation unifiée) est un langage graphique de modélisation informatique. Il est constitué de diagrammes qui servent à visualiser et décrire la structure et le comportement des objets qui se trouvent dans un système. Il permet de présenter des systèmes logiciels complexes de manière plus simple et compréhensible.

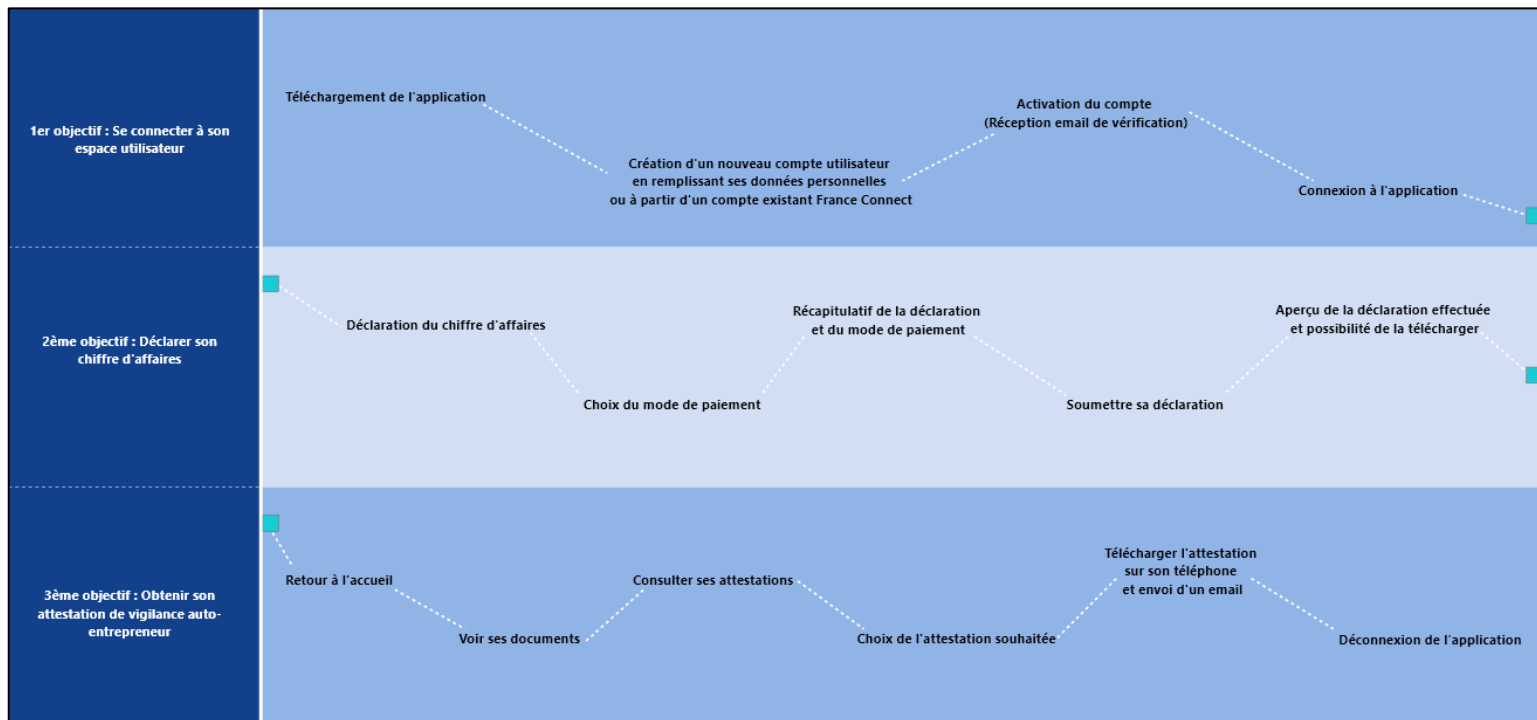
Afin de mieux appréhender les fonctionnalités dont a besoin un utilisateur, je réalise un diagramme de cas d'utilisation. Il permet de montrer l'interaction entre le système et les entités externes au système.



Le parcours utilisateur

Jean souhaite déclarer son chiffre d'affaires du 3ème trimestre 2022 et télécharger l'attestation de vigilance auto-entrepreneur demandée par l'un de ses clients.

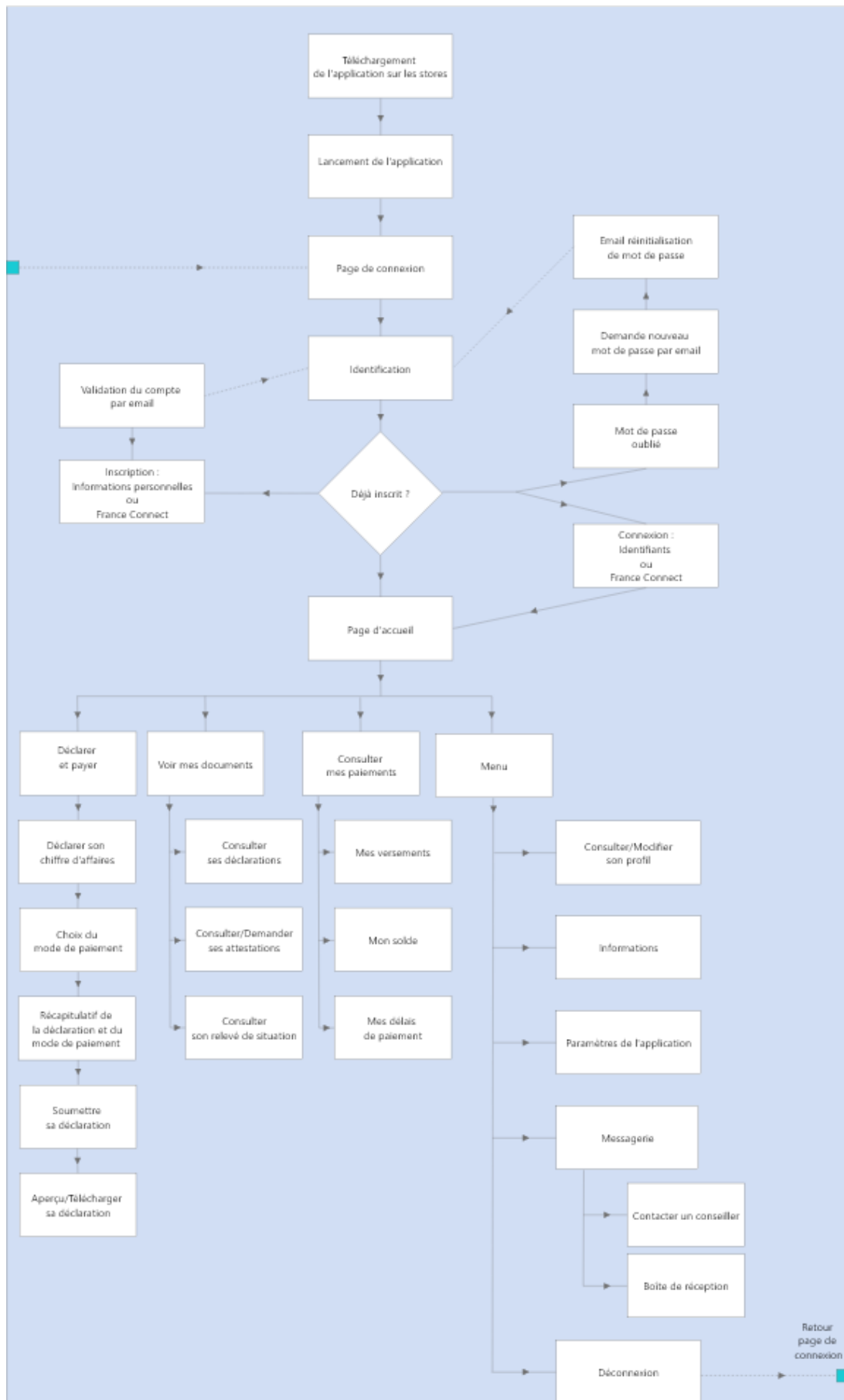
Pour cela, je réalise le parcours utilisateur qu'il doit effectuer pour parvenir à son objectif :



Le fichier pdf est également disponible dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.

L'arborescence de l'application (Plan fonctionnel)

Le fichier pdf est également disponible dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.



Les Wireframes

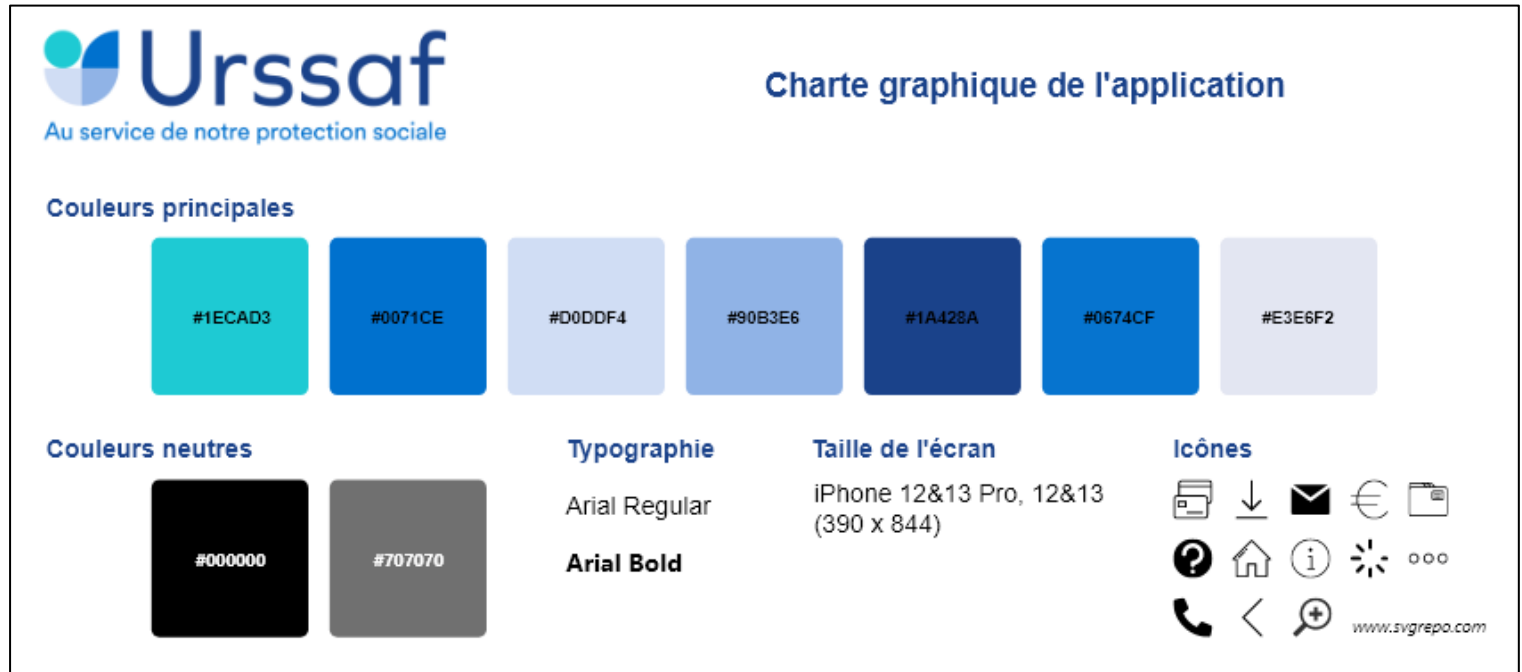
Le fichier pdf est également disponible dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.

Aperçu des wireframes :



La charte graphique

Le fichier pdf est également disponible dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.



La charte graphique reprend les six couleurs du logo de l'Urssaf. A cela s'ajoute l'arrière-plan de couleur claire et qui s'harmonise de façon cohérente avec les couleurs du logo sans pour autant être agressif pour les yeux comme pourrait l'être un arrière-plan blanc.

Rappelons également que l'Urssaf dépend de l'Etat (Ministère des Solidarités et de la Santé et du Ministère de l'Action et des Comptes publics), il est par conséquent important de conserver des couleurs sobres et qui restent en adéquation avec les couleurs de celui-ci.

J'ai choisi la typographie Arial pour la maquette car c'est une police neutre et lisible. La police Marianne pourrait être une option dans le futur après avoir obtenu l'autorisation d'utilisation de l'Etat

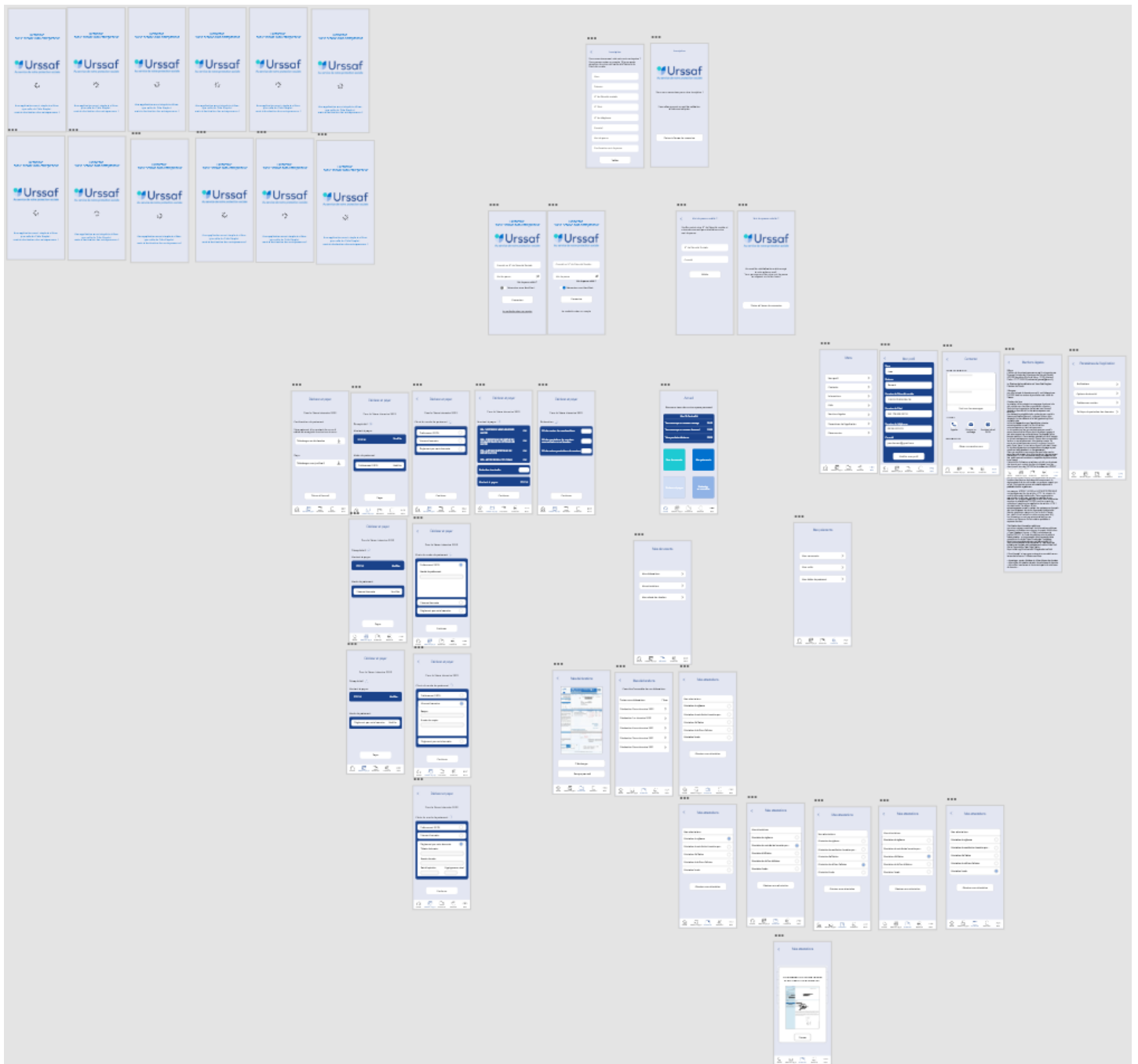
La maquette

La maquette est consultable sur le lien ci-dessous :

<https://xd.adobe.com/view/fd5c4186-f825-49d1-b64b-f8a5a5ab56e1-a80f/?fullscreen>

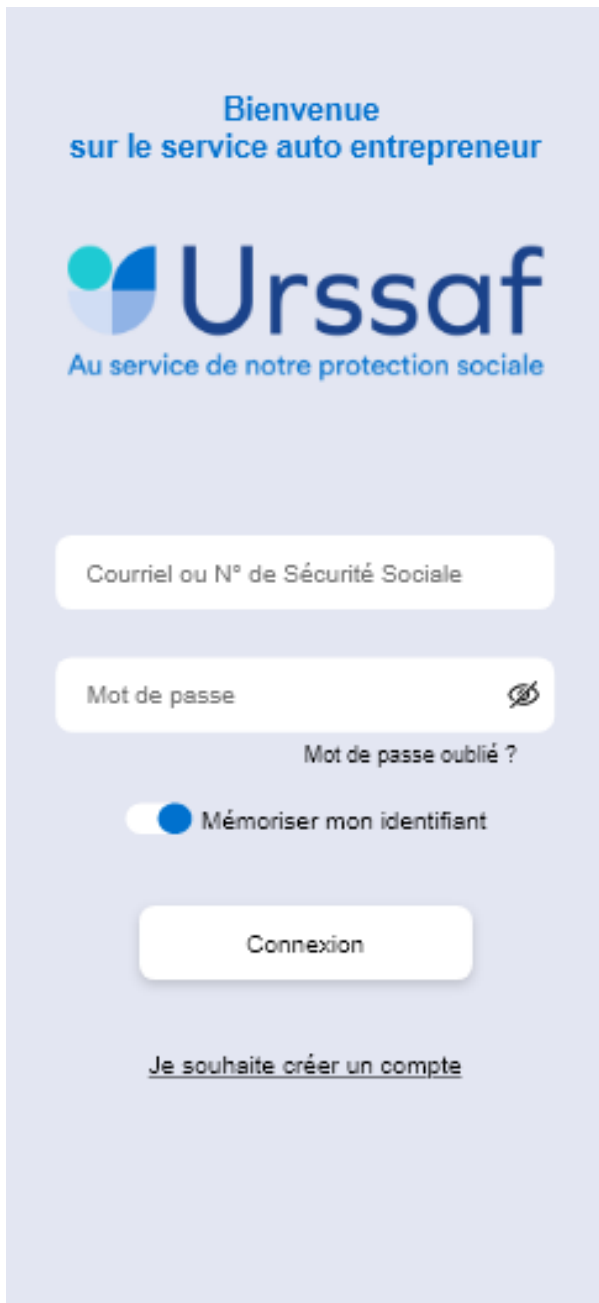
Une **démonstration vidéo** et le **fichier Adobe XD** sont également disponibles dans le dossier Annexes dans le repo GitHub.

Aperçu de la maquette :



Explication de deux écrans au choix

Page de connexion de l'application mobile



The screenshot shows the login interface of the Urssaf mobile application. At the top, the text 'Bienvenue sur le service auto entrepreneur' is displayed in blue. Below this is the Urssaf logo, which consists of a stylized 'U' made of two overlapping circles (one light blue, one teal) followed by the word 'Urssaf' in a large, bold, blue font. Underneath the logo is the tagline 'Au service de notre protection sociale' in a smaller blue font. The main form area contains two input fields: 'Courriel ou N° de Sécurité Sociale' and 'Mot de passe'. To the right of the password field is an eye icon for toggling visibility. Below the password field is a link 'Mot de passe oublié ?'. A toggle switch is present for 'Mémoriser mon identifiant', which is currently turned on. A large, rounded rectangular button labeled 'Connexion' is positioned below the form. At the bottom, there is a link 'Je souhaite créer un compte'.

Le haut de l'écran étant un espace difficile d'accès à une main pour un utilisateur mobile, il est réservé au logo et au message de bienvenue de l'application.

Au milieu de l'écran se trouve l'espace de connexion qui est donc facilement accessible à une seule main pour l'utilisateur.

Un bouton « Mot de passe oublié » est présent en cas de perte de mot de passe.

Juste en dessous, il y a la possibilité de mémoriser son identifiant pour gagner du temps lors des prochaines connexions.

Le bouton Connexion permet d'accéder à la page d'accueil après avoir indiqué ses identifiants de connexion.

En cas de 1^{ère} utilisation de l'application, en bas de l'écran se trouve la possibilité de créer un compte.

Page d'accueil de l'application mobile



En haut de l'écran, se trouve un message de bienvenue ainsi que le nom de la page

En dessous, un bloc constitué du fil d'actualité de l'utilisateur, ses derniers messages, la réception d'un document, le rappel d'une prochaine échéance,...

Sur la partie inférieure, on retrouve quatre bouton qui reprennent les couleurs du logo de l'Urssaf et menant aux différentes fonctionnalités essentielles de l'application. Leur emplacement spécifique permet d'y accéder à une main et d'un simple clic.

Enfin, la barre de navigation est située au pied de l'écran et permet un accès rapide aux différentes fonctionnalités et ce sur toutes les pages de l'application.