

R1.02

Développement d'interfaces Web

Banque

Sommaire

Descriptif de l'application	2
Charte graphique	2
Jeu de couleurs	2
Police des grands titres et des textes	2
Zoning	3
Éléments communs aux différents écrans	4
Scénario	4
Samuel HENTRICS LOISTINE : Désactiver le paiement sans contact	5
Cédric ETCHEPARE : Faire un virement	6
Ahmed FAKHFAKH : Prendre rendez-vous	8
Liste des écrans	11
Wireframe et graphisme	11
Samuel HENTRICS LOISTINE : Page d'accueil	12
Cédric ETCHEPARE : Réaliser le virement	13
Ahmed FAKHFAKH : Nous vous proposons un rendez-vous	14

1) Descriptif de l'application

Cette application concerne le domaine de la banque avec comme persona les clients de la banque. On a une première partie qui est l'accueil, qui permet de regarder brièvement les opérations de son compte courant. Ensuite la partie "compte" permet à l'utilisateur de regarder ses autres comptes (livret a...). La troisième partie permet de gérer sa carte bleue (activer / désactiver paiement sans contact, paiement en ligne, gérer des plafonds, verrouiller sa carte). En quatrième partie on gère les virements (avec un historique ainsi que l'option pour en faire un) . Enfin en dernière partie on retrouve la partie contact avec la possibilité de prendre rendez-vous avec la possibilité de prendre un rendez-vous avec son banquier (par numéro de téléphone, agence...).

Un logo blanc qui ira sur le bandeau bleu de la page d'accueil (exemple ci contre mis sur un fond gris afin de pouvoir le visualiser). Celui-ci est simple reprenant les 3 premières lettres des prénoms de ceux du projet.



2) Charte graphique

a) Jeu de couleurs

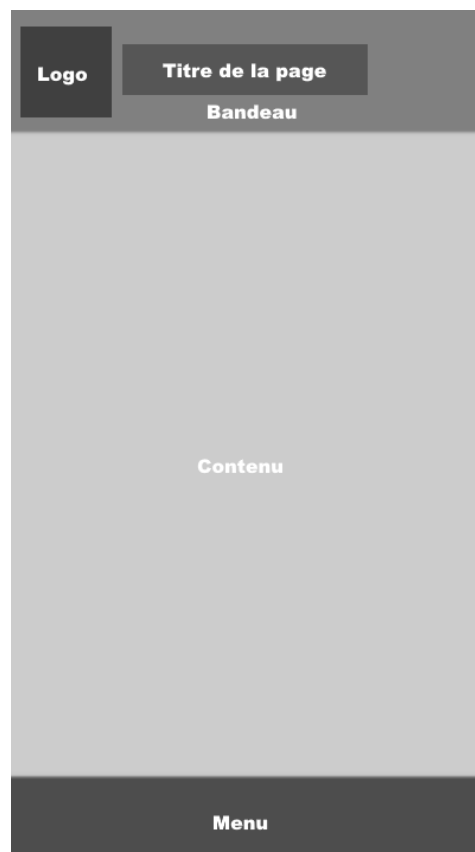
Les couleurs utilisées sont le :

- noir et gris pour le texte, les opérations négatives ainsi que pour le solde d'un compte positif
- rouge pour un solde d'un compte négatif
- vert pour les opérations positives
- blanc pour l'arrière plan
- bleu pour le reste de l'interface (menu, bandeau...) qui est une couleur qui crée un sentiment de sécurité pour l'utilisateur.

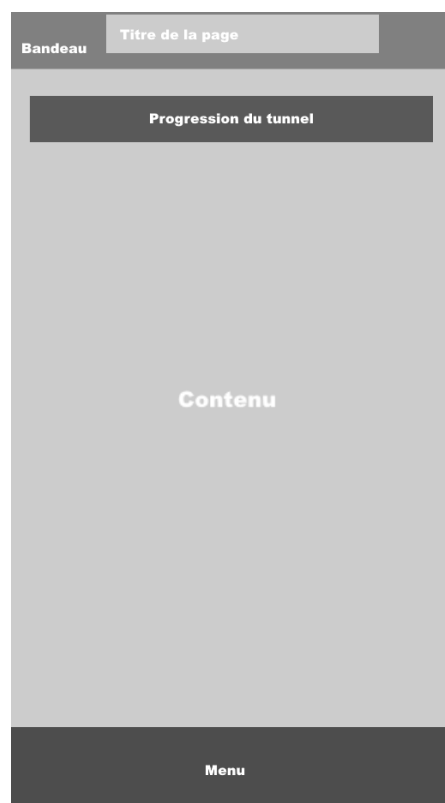
b) Police des grands titres et des textes

La police utilisée pour les grands titres ainsi que les textes est Arial. Celle-ci est une police simple qui ne donne pas un aspect négligé à l'interface. De plus, c'est une police Sans Serif, c'est-à-dire moderne, minimaliste, fluide, ce qui est idéal pour la lecture sur le web.

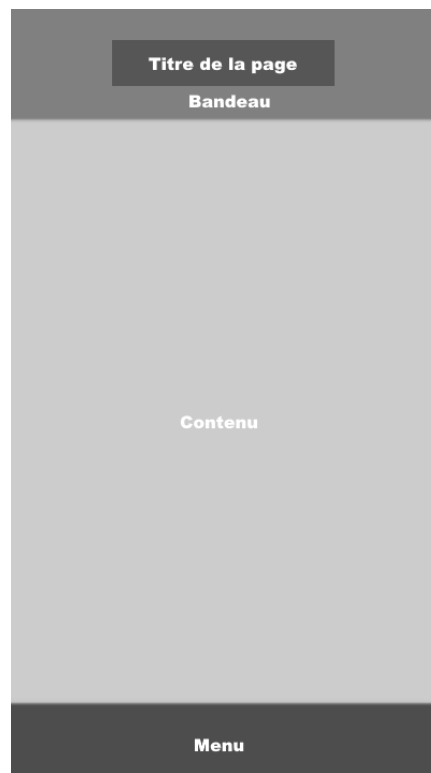
c) Zoning



Zoning de la page d'accueil



Zoning des pages afin de prendre rendez-vous



Zoning des autres pages

- La zone "menu" contient 5 catégories (Accueil, Comptes, Ma Carte, Virements, Contact), cela permet à l'utilisateur d'accéder à tous les services auxquels il souhaite accéder.
- La zone "bandeau" permet d'afficher le titre de la page actuelle (et un logo sur la page d'accueil).
- Pour la page pour prendre rendez-vous, il existe un indicateur pour le client afin de savoir à quelle étape il en est (zone "progression du tunnel").
- Le contenu des pages est affiché dans la zone "Contenu"

d) Eléments communs aux différents écrans

- Menu bleu en bas de page avec des icônes blanches
- Bandeau bleu en haut de page
- Titre sur le bandeau de la page en blanc
- Zone avec le contenu (milieu) en blanc

3) Scénario

a) Samuel HENTRICS LOISTINE : Désactiver le paiement sans contact

Cas d'utilisation	Désactiver le paiement sans contact			
Opérations	Client	Système	Système Informatique de la banque	Interface
1	Le client ouvre l'application			
2		Le système affiche la page de connexion		Page de connexion
3	Le client saisit ses informations			
4		Le système affiche la page d'accueil de l'application		Page d'accueil
5	Le client demande voir les informations sur sa carte			
6		Le système récupère les informations sur la carte du client		
7		Le système affiche les informations sur la carte		Page Ma carte
8	Le client demande à désactiver le paiement sans contact de sa carte			
9		Le système demande au client pendant combien de jours (entre 1 et 31) ou mois (au moins supérieur à 1), il souhaite désactiver la carte		Page Ma carte – Désactiver paiement sans contact
10	Le client saisit un nombre et choisit le délai (jours ou mois)			

11		Le système demande confirmation au client		Pop-up Ma carte - Désactiver paiement sans contact
12	Le client confirme la désactivation			
13		Le système demande modification au système informatique de la banque		
14			Le système informatique de la banque interdit les paiements sans contact pour la carte bleue du client jusqu'au délai sélectionné	
15		Le système affiche la page d'accueil		Page Accueil

b) Cédric ETCHEPARE : Faire un virement

Cas d'utilisation	Faire un virement vers un compte bénéficiaire depuis un compte courant			
Opérations	Client	Système	Système Informatique de la banque	Interface
1		Le système affiche la page de connexion		Page connexion
2	Le client saisit ses informations			
3		Le système affiche la page d'accueil de l'application		Page d'accueil
4	Le client indique qu'il a une demande			

	concernant un virement			
5		Le système affiche les possibilités d'action sur les virements		Page virement
6	Le client demande à faire un virement			
7		Le système affiche les bénéficiaires possibles		Page pour réaliser le virement
8	Le client choisit le compte bénéficiaire qu'il souhaite			
9		Le système demande au client de saisir le montant voulu		
10	Le client saisit un montant			
11		Le système demande la date d'effet du virement (immédiat, différé, permanent)		
12	Le client choisit différé			
13		Le système demande une date		
14	Le client saisit une date			
15		Le système demande une confirmation		
16	Le client confirme			
17		Le système affiche un récapitulatif du virement et		Une page récapitulative du

		propose de saisir un motif, d'annuler, de modifier ou confirmer		virement
18	Le client confirme			
19		Le système demande le virement au système bancaire de paiement		
20			La système bancaire effectue le virement et il met à jour les soldes du compte courant et du compte bénéficiaire	
21		Le système renvoie un message « Virement réussi » avec la possibilité d'en refaire un ou de quitter		Un pop-up de réussite
22	Le client choisit quitter			
23		Le système affiche la page d'accueil		Page d'accueil

c) Ahmed FAKHFAKH : Prendre rendez-vous

Prendre rendez-vous			
Opérations	Client	Système informatique	Interface
1		Le système affiche la page de connexion	Page de connexion

2	Le client renseigne ses informations et valide		
3		Le système affiche la page d'accueil	Page d'accueil
4	Le client demande à contacter la banque		
5		Le système affiche la page Contact	Page de contact
6	Le client demande à 'Prendre rendez-vous'		Page prendre rendez-vous
7		Le système affiche la liste des personnes que le client peut échanger avec	Page vous souhaitez échanger avec
8	Le client sélectionne un personne		
9		Le système affiche la liste des motifs	Page votre besoin concerne
10	Le client sélectionner un motif		
11		Le système demande au client de mieux préciser son motif	Page et en particulier
12	Le client sélectionne un motif plus précis		
13		Le système propose un rendez-vous en agence ou par téléphone	Page nous vous proposons un rendez-vous
14	Le client choisi en agence		
15		Le système affiche la liste des créneau	Page choisissez votre créneau
16	Le client choisi mardi 15h		
17		Le système affiche la page de confirmation	Page confirmation

18	Le client confirme		
19		Le système envoie un mail de confirmation et retourner à l'accueil	
Extensions			
Choisir un motif			
9.A.1	Si le client sélectionne "Autres"		
9.A.2		Le système demande au client de préciser un motif	Page plus précisément
9.A.3	Le client écrit un motif		
9.A.4		Le système retourne à l'étape 12	
Choisir un sous-motif			
11.A.1	Si le client sélectionne "Autres"		
11.A.2		Le système demande au client de préciser un motif	Page plus précisément
11.A.3	Le client écrit un motif		
11.A.4		Le système retourne à l'étape 12	

d) Liste des écrans

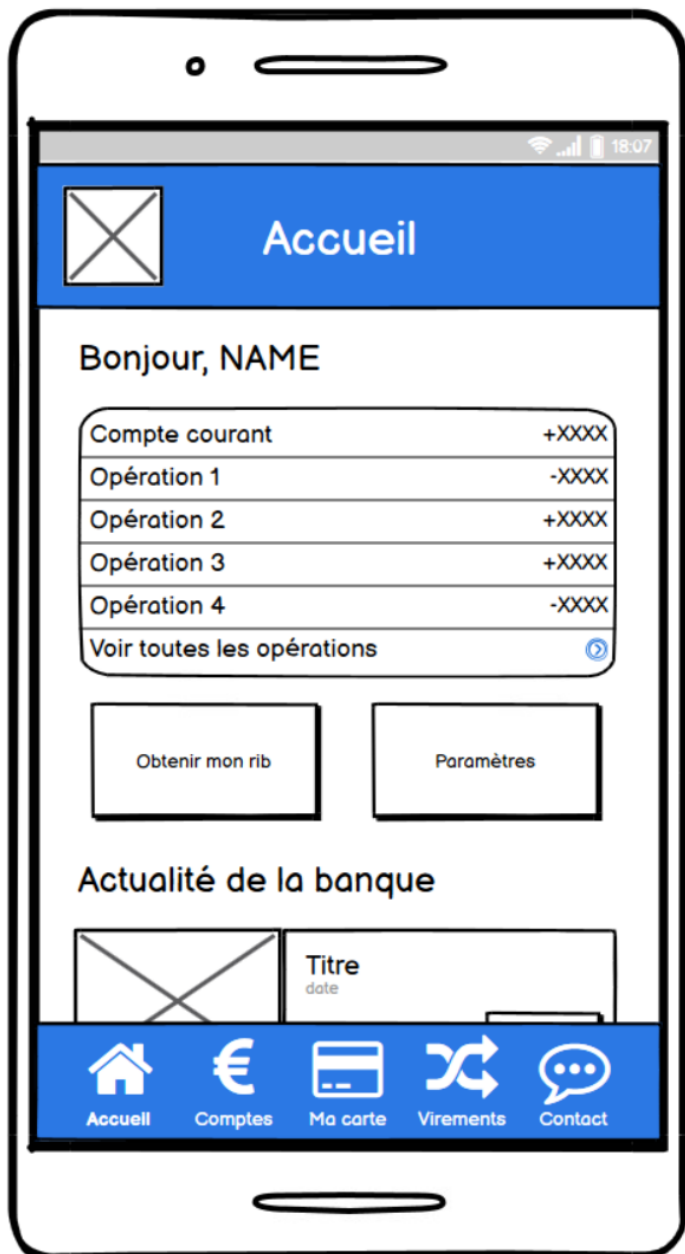
- Page de connexion
- **Page d'accueil (Samuel HENTRICS LOISTINE)**
- Ma Carte
 - Désactiver le paiement sans contact
- Virements
 - **Réaliser le virement (Cédric ETCHEPARE)**
 - Récapitulatif du virement
- Contact
 - Prendre rendez-vous
 - Vous souhaitez échanger avec
 - Votre besoin concerne
 - Besoin plus précis
 - Et en particulier
 - Plus précisément
 - **Nous vous proposons un rendez-vous (Ahmed FAKHFAKH)**
 - Choisissez votre créneau
 - Confirmation
 - Vos coordonnées

4) Wireframe et graphisme

a) Samuel HENTRICS LOISTINE : Page d'accueil

Aucun scénario n'est rattaché étant donné qu'aucun des trois n'a travaillé sur la page d'accueil. Cependant, cette page permet de relier les autres wireframe proposés par Cédric et Ahmed.

Wireframe



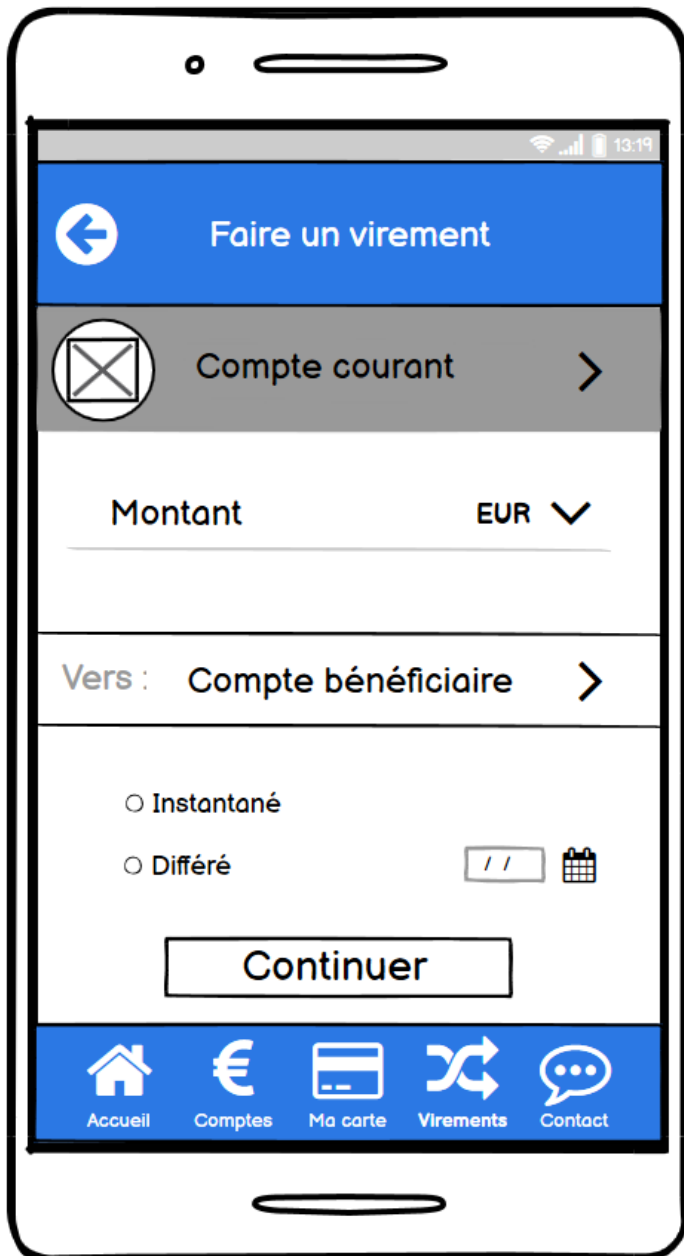
Graphisme



b) Cédric ETCHEPARE : Réaliser le virement

Le wireframe est relié au scénario "Faire un virement vers un compte bénéficiaire depuis un compte courant"

Wireframe



Graphisme



c) Ahmed FAKHFAKH : Nous vous proposons un rendez-vous

Le wireframe est relié au scénario " Prendre rendez-vous ". Le graphisme est identique au wireframe puisqu'il ne peut pas être plus amélioré (proche de la réalité).

Wireframe



Graphisme

