



SAE 301

# INTEGRER DES INTERFACES UTILISATEURS AU SEIN D'UN SYSTEME D'INFORMATION



PETIT NICOLAS

BUT métiers du multimédia et de l'internet  
Année 2022 - 2023

<b><i>I Introduction.....</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>II UX- UI.....</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>III Modélisation .....</i></b>	<b><i>4</i></b>
III.1 Accueil .....	4
III.2 Tee Shirts .....	5
.....	6
III.3 Bons plans .....	6
III.4 Qui sommes-nous ? .....	7
III.5 Produit.....	8
<b><i>IV Intégration .....</i></b>	<b><i>9</i></b>
IV.1 Structure.....	9
IV.2 Hébergement .....	10
<b><i>V Conclusion .....</i></b>	<b><i>11</i></b>
<b><i>VI Annexes .....</i></b>	<b><i>11</i></b>

# I Introduction

---

Le sujet qui nous est donné est le suivant : créer le front-office d'un site de vente en ligne reprenant la charte graphique de la marque « Birbone ». Ce site a pour vocation de vendre des tee shirts. Nous allons devoir mettre au cœur du projet l'expérience utilisateur ? Ceci induit la production d'une réflexion autour de trois axes : l'analyse des parcours utilisateurs, la modélisation et l'intégration. Tout cela en mettant en place une méthode AGILE.

## II UX- UI

---

La phase d'analyse à une grande importance dans la création d'un site de vente en ligne. Ce que l'on analyse c'est de quelle manière peut-on faire accéder l'utilisateur à l'achat d'un produit le plus rapidement possible. J'entends par rapidement le nombre de clics nécessaires. Les utilisateurs, qu'ils soient habitués au fonctionnement des e-commerces où non doivent pouvoir accéder rapidement à la phase d'achat. L'analyse porte ses fruits quand, peut-importe sur quelle page l'utilisateur se trouve, il est à deux ou trois clics de pouvoir valider l'achat d'un produit. Pour réaliser cette analyse, je me suis servi du service « FigJam » que propose le site Figma. FigJam permet la création de schéma et de carte. J'ai donc réalisé une carte des expériences utilisateur (figure 1).

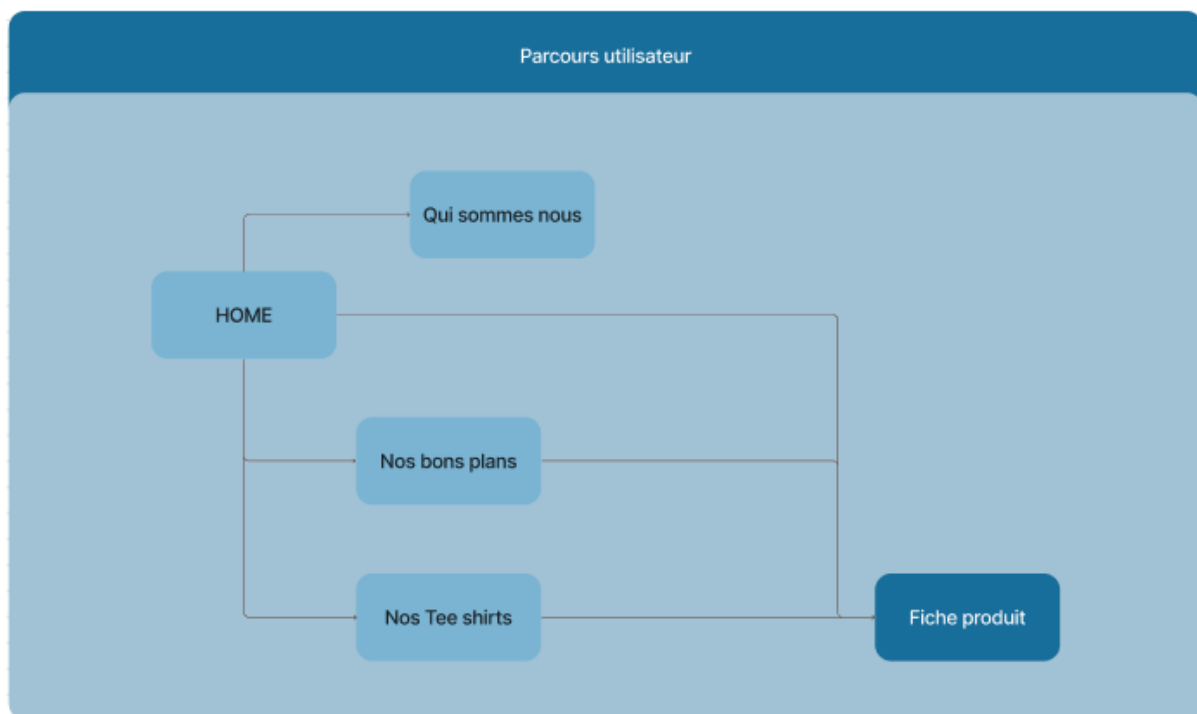


Figure 1

## III Modélisation

Désormais, nous pouvons entreprendre la phase de modélisation sur un logiciel adapté. Notons, qu'il faudra respecter une charte graphique composée de trois couleurs :



Comme il nous à été conseillé, pour modéliser la maquette, je me suis inspiré de site comme zalando.fr, plus généralement des e-commerces qui utilisent une mise en page classique.

J'ai décidé d'intégrer un « header » et un « footer » qui seraient communs à toutes les pages (figures 2 et 3) .

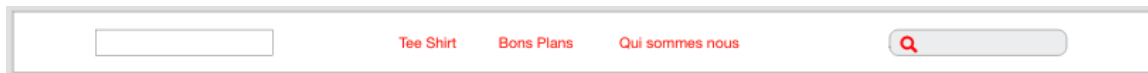


Figure 3



Figure 2

### III.1 Accueil

Pour la page d'accueil, j'ai opté pour une composition classique, comprenant un gros encart qui servira à annoncer une grosse nouveauté (nouvelle collection, soldes etc.) (figure 4).



Figure 4

À la suite de cela, j'ai rajouté 4 sections contenant quelques produits faisant parti de la catégorie citée (figure 5).



Figure 5

## III.2 Tee Shirts

La page tee shirts doit être un étalage de tous produits de la marque (figure 6), cependant, l'utilisateur doit pour trouver ce qu'il cherche s'il a un type de produit en tête. C'est pour cela que l'on retrouve sur la partie gauche un encart permettant de filtrer et trier les produits par catégorie ou genre (figure 7).



Figure 7

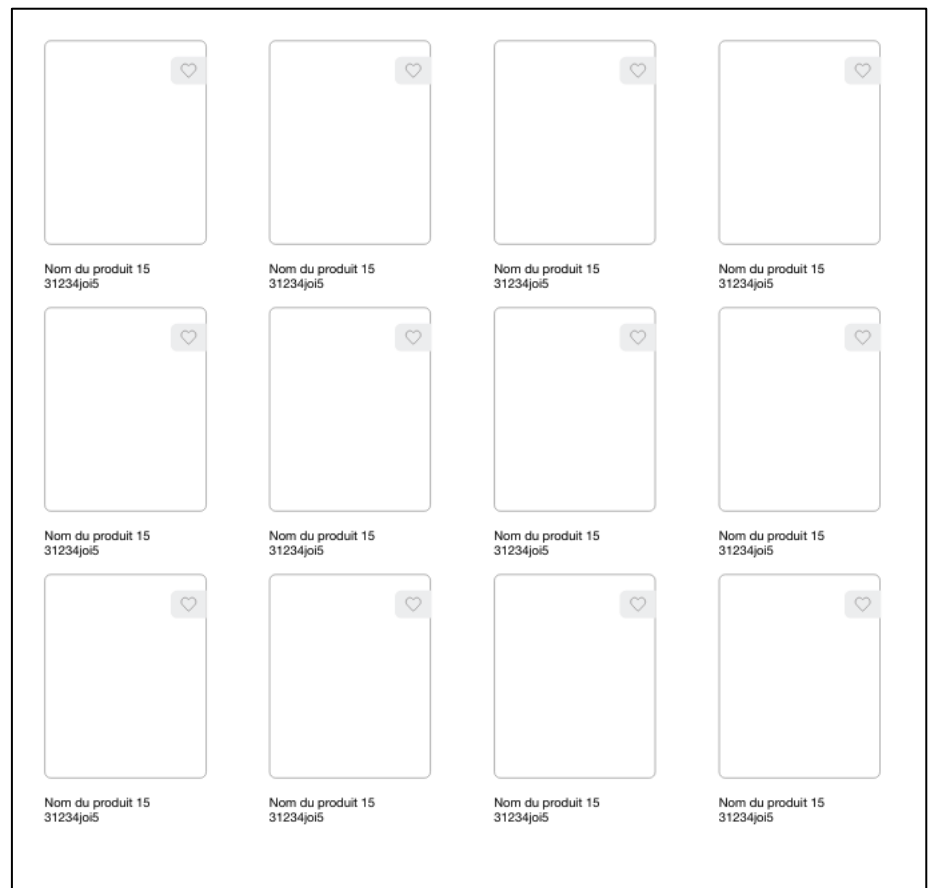


Figure 6

### III.3 Bons plans

La page Bons Plans doit contenir un autre type de produit, des « packs » contenant plusieurs produits et ayant un prix attractif aux yeux des utilisateurs. ON retrouve deux sections, la première contient deux têtes d’affiche (figure 8), la deuxième, contient le reste des bons plans (figure 9).

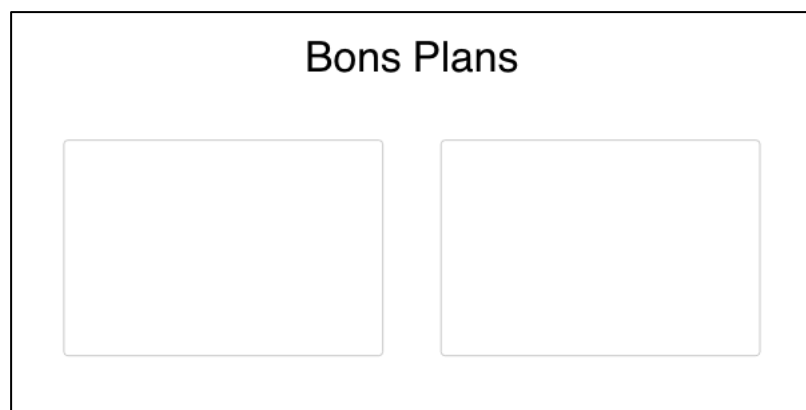


Figure 8

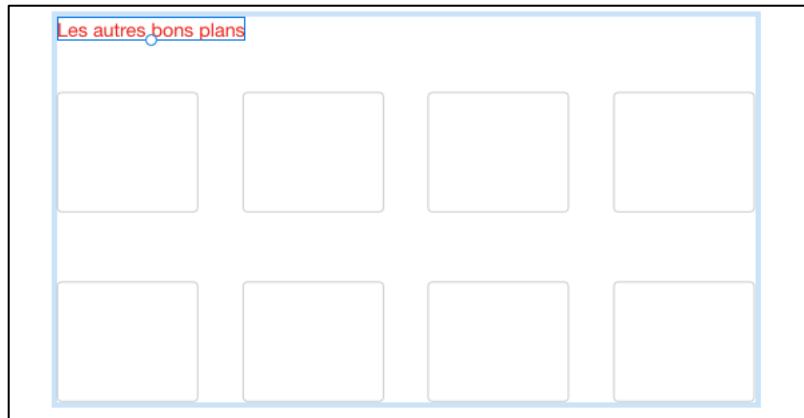


Figure 9

## III.4 Qui sommes-nous ?

L'avant dernière page, la page Qui sommes-nous contient une visualisation des membres de l'équipe Birbone (figure 10) et un formulaire contact (figure 11).



Figure 10

Figure 11

## III.5 Produit

Pour finir, la page Produit contient une section composée de : trois photos montrant le produit sous différents points de vue, son prix, sa description, de quelles matières il est fait, les avis des précédents acheteurs exprimés grâce à une note représentée par cinq étoiles, les tailles du produit disponibles, un encart permettant de choisir la quantité de produits que l'on veut acheter ainsi qu'un bouton permettant de valider nos sélections et de les ajouter au panier (figure 12). Sous cette section, on peut retrouver une section contenant quelques produits qui sont recommandés en fonction des goûts de l'utilisateur (figure 13).

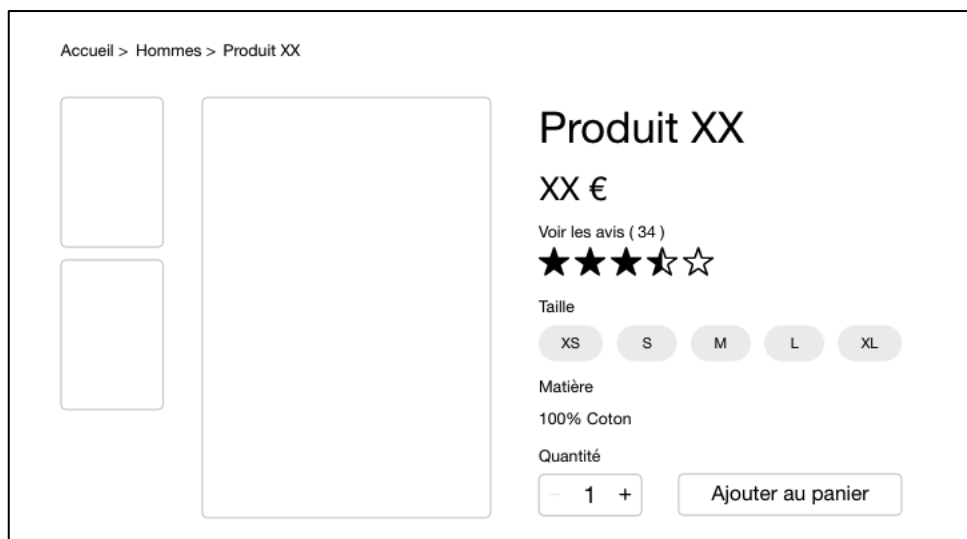


Figure 12



Figure 13



## IV Intégration

Après avoir modélisé notre site sous la forme d'une maquette (la version complète est accessible dans les annexes) il ne nous reste plus qu'à l'implémenter sous la forme d'un site web fonctionnel.

### IV.1 Structure

Étant donné que le front office est voué à être connecté à un back-office et donc à une base de données, j'ai préféré utiliser le modèle MVC vu l'an dernier pour implémenter mon site (figures 14 et 15)

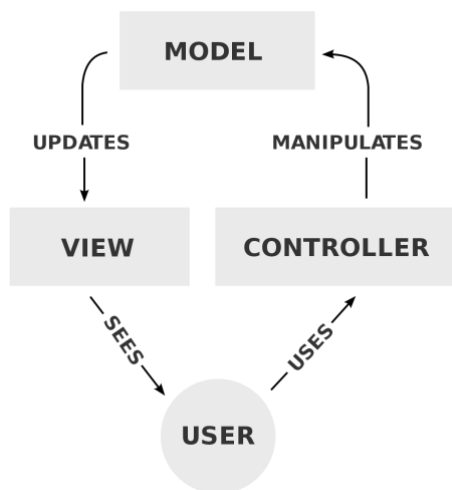


Figure 15

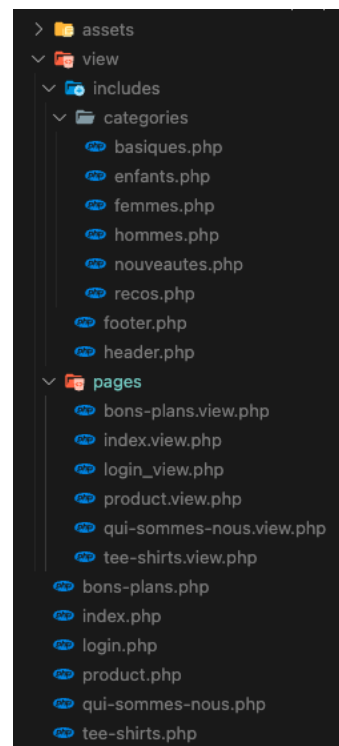


Figure 14

Cette architecture favorise aussi l'implémentation de modules comme les « header » et les « footer » qui sont souvent communs à toutes les pages. De plus, c'est plus simple d'intégrer des éléments comme les catégories qui sont amenés à être réutilisés (figures 5 et 13) avec cette méthode et ça évite de se tromper en recopiant le code. Dans l'idée de faciliter l'intégration d'un back-office, j'ai implémenté une page login donnant accès au back-office. Cette page est accessible dans le header qui contient un bouton qui redirige vers la page login (figure 16).



Figure 16

## IV.2 Responsivité

Pour favoriser la responsivité du site j'ai préféré utiliser des pourcentages ou des vh/vw pour dimensionner mes éléments. J'ai également utilisé des Media-queries pour faciliter la responsivité (figures 17 et 18).

```
@media (max-width: 768px) {  
  footer {  
    flex-direction: column-reverse;  
    align-items: center;  
  }  
  hr {  
    display: none;  
  }  
  .footer_link {  
    padding-right: 40px;  
  }  
  .footer_link :last-child {  
    padding-right: 0;  
  }  
}
```

Figure 18

```
@media (max-width: 768px) {  
  .persons {  
    flex-direction: column;  
    align-items: center;  
  }  
}
```

Figure 17

## IV.3 Hébergement

Comme pour les autres projets qui ont du être hébergés, j'ai choisi ionos.com. Je possède un abonnement me donnant accès à des bases de données, un nom de domaine et donc à un espace web. Tout cela me coûte environ 40 € par an.

Vous pouvez donc retrouver le front-office hébergé à [cette adresse](#).

## IV.4 W3C

Toutes les pages ont été vérifiées par le [W3C validator](#).

# V Méthode AGILE

---

La méthode AGILE est une méthode travail basée sur le décorticage de chaque action en plusieurs étapes en incluant à chaque fois un feedback, c'est-à-dire faire tester nos avancées à des prospects ou supérieurs étant en mesure de nous dire ce qui ne leur plait pas et/ou ne fonctionne pas. Tout au long du projet, j'ai demandé à de très nombreuses reprises l'avis de mes camarades sur mes différentes avancées. J'ai aussi demandé l'avis de certains de mes amis qui ne connaissent rien à ce domaine pour avoir un autre point de vue et qui m'a permis de prendre du recul sur la situation.

Plus globalement, ma méthode de travail se décomposait en 3 points :

1. Séparer toute action, peu-importe sa taille en plusieurs étapes.
2. Prendre du recul sur mes avancées en demandant l'avis de potentiels utilisateurs, supérieurs et collègues.
3. M'adapter en fonction des retours obtenus pour satisfaire l'utilisateur et son expérience

## VI Conclusion

---

Pour résumer, nous avons décomposés le projet SAE 301 - intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information en 3 étapes. Cette décomposition est un exemple de méthode AGILE. Chaque étape a rendu celle d'après bien plus rapide. La phase d'analyse nous a permis de mieux comprendre le comportement d'un utilisateur sur un site, ce qui nous a permis de mieux visualiser notre site de vente en ligne en mettant l'expérience utilisateur au cœur de la réflexion. Ces deux étapes nous ont permis de réaliser la face d'intégration sans avoir d'incertitudes. La méthode AGILE est très rigoureuse mais permet au final de gagner beaucoup de temps.

## VII Annexes

---

Carte FigJam : <https://www.figma.com/file/V1elkbRnXslTbejaCWnDbB/parcours-utilisateurs?node-id=0%3A1&t=7WJP4JCByiEX0nYo-1>

Maquette Adobe Xd : <https://xd.adobe.com/view/170e6017-b51e-4312-a318-2f1fdd8e9db2-425d/>