



Phase : SPÉCIALISATION

Parcours : Design UX/UI

|ÉVALUATION INTERMÉDIAIRE| SAYNA RÉVOLUTION

Tous vos travaux devront être déposés sur votre compte Github

Table des Matières

I - Introduction

II - Consigne de dépôt

III - Énoncé

IV - Ressources utiles

V - Descriptif des tâches à réaliser

Phase de découverte

Phase de Wireframe

Phase de dépôt

I - Introduction

Vous êtes arrivés à l'étape finale de votre parcours d'apprentissage sur le Design UX/UI. Vous avez désormais les bases des connaissances en design qui vous permettront de développer votre esprit de designer.

Dans cette évaluation, vous allez être confronté à la réalité du terrain en vous mettant dans la peau d'un designer Junior qui entame sa première mission. Toutefois cette mission est particulière vu que vous allez choisir vous même votre futur client !

En effet, vous devez réaliser un audit et apporter des propositions d'améliorations pour optimiser le site de votre choix. L'idée est de faire une révolution dans le monde du numérique alors mettez à profit votre entraînement. Si vous n'avez pas d'idée ou que vous ne savez pas quel type de site choisir, vous pouvez choisir de refaire le site de SAYNA.SPACE si vous le souhaitez.

Ça doit être un site que vous aimez et/ou un site que vous souhaitez révolutionner.

Gardez juste à l'esprit que vous devrez sélectionner une seule page dans le cadre de cette évaluation, de préférence de type Landing Page pas trop longue (plus vous prendrez une page complexe avec des éléments de design et plus votre évaluation sera compliquée)

Sortez vos armes de Designer et montrez-nous de quoi vous êtes capable !

II - Consigne de dépôt

La totalité des fichiers utilisés et valorisables dans le cadre de l'évaluation, doivent être inclus dans votre livraison.

Tous les détails concernant les livrables importants du projet sont détaillés à la suite de l'énoncé. Le dépôt se fera sur la plateforme Github, avec votre compte et doit respecter la nomenclature suivante :

SAYNA-UXUI-REVOLUTION

⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠

⚠ Pensez à mettre votre dépôt en "Public". Le projet ne sera pas corrigé si le dépôt se trouve en "Privé" ⚠

Pour faciliter la correction, vous devez également partager votre fichier à partir de l'outil **Figma, outil de design choisi pour cette évaluation**. Pour ce faire, suivez les consignes suivantes :

→ Vous pouvez, télécharger les fichiers au format PDF à partir de Figma et les déposer ensuite dans votre dépôt Github,

⚠ La correction ne sera pas réalisée, si cette étape finale n'est pas respectée ⚠

III - Énoncé

Vous êtes un/une designer freelance qui entame un contrat avec un client. Votre objectif est de **réaliser un audit UX**, sur les fonctionnalités du site de votre choix ainsi que de **proposer des axes d'amélioration**. Étant Junior, vous allez réaliser cet audit uniquement pour la **page d'accueil, page principale ou landing**, exemple accessible [via ce lien](#).

Vous définissez les attentes de cet audit à travers une liste de tâches à effectuer. Voici les grandes étapes :

- Benchmark (Inspiration) / Audit
- Création de persona
- Empathy map
- Liste des besoins
- Wireframe
- L'audit et l'optimisation seront réalisés exclusivement sur la page d'accueil

Votre mission sera de satisfaire les souhaits du client, en proposant des axes d'amélioration au plus proche des attentes de la cible ainsi que de l'activité du client.

Tous les détails sont présents à la suite de ce document.

Pour réaliser ce projet, vous avez 1 semaine, du Lundi au Samedi dernier délai. Il est possible de déposer votre évaluation en avance si vous le souhaitez grâce au formulaire de rendu.

Le rendu de l'évaluation se fera sur Github en respectant impérativement la nomenclature suivante :

SAYNA-UXUI-REVOLUTION

⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠

Consignes pour le rendu du projet :

- Nommer votre projet en respectant la nomenclature
- Créez votre dépôt sur Github dès le début et alimentez-le des livrables au fur et à mesure de votre avancée.
- Un seul et même fichier pour la phase de découverte (Tâche 1 à 5), à travailler sur son compte Figma et à exporter pour le déposer sur Github.
- Un seul et même fichier pour la phase de wireframe (Tâche 6), à travailler sur son compte Figma et à exporter pour le déposer sur Github.

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps d'expliquer et de commenter les templates dès qu'il est nécessaire.
Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !
- S'il vous manque certaines informations, prenez la liberté de prendre des initiatives et d'y répondre au mieux tout en respectant les demandes initiales du client (délais, audit et propositions).
- Beaucoup de ressources utiles vous ont été transmises pour vous aider dans la réalisation de cette mission. Prenez le temps de les consulter ainsi que de vous en servir (cf IV - Ressources utiles).
- Le plus important à retenir : Prenez du plaisir et surpassez-vous !
Montrez-nous de quoi vous êtes capables en nous proposant votre meilleure version du site de votre choix.

IV - Ressources utiles

Livrables demandés obligatoirement :

- Templates des outils UX/UI
 - Template_phase_de_découverte
 - Template_phase_de_wireframe (pas mis à disposition, mais si besoin présent dans les templates figma/figjam)

Annexes :

- Méthodologie de design
 - À garder en tête dans la réalisation du projet : [UX Design Process](#)
 - À suivre impérativement tout au long de la semaine : [Design Sprint](#)

V - Descriptif des tâches à réaliser

Phase de découverte :

1. Phase initiale

- a. Téléchargez le template “Phase_de_découverte” et importez-le sur votre Figma personnel afin de travailler dessus. Pour ce faire, rien de bien compliqué! Il vous suffira de cliquer sur “Import file” et de choisir le document.
- b. Pour tous les fichiers que vous créez, vous devrez réaliser une seule page de couverture dans le but de vous identifier plus facilement. Sentez-vous libre de proposer ce que vous souhaitez. **Pensez simplement que le rendu à faire est pour un client, ce qui implique du professionnalisme et de la qualité.**
- c. Il ne vous reste plus qu’à suivre les étapes en vous appuyant sur les templates proposés ainsi que vos connaissances.

2. Audit

- a. Template_phase_de_découverte Figjam (Benchmark)
- b. Réaliser un Benchmark de la plateforme SAYNA Space (ou une autre plateforme que vous aurez choisie).
- c. Mettre en évidence les points positifs.
- d. Mettre en évidence les points négatifs.

3. Création de persona

- a. Template_phase_de_découverte Figjam (Persona)
- b. Réaliser un Persona afin de comprendre la cible du site SAYNA.

4. Empathy Map

- a. Template_phase_de_découverte Figjam (Empathy Map)
- b. Réaliser l’empathy map pour prendre en compte le comportement ainsi que les besoins des utilisateurs.

5. Liste de Besoins

- a. Template_phase_de_découverte Figjam (Product requirement)
- b. Identifier les fonctionnalités à revoir et les propositions d’optimisation, à l’issue de la phase de découverte précédente.

Phase de Wireframe :

6. Wireframe des fonctionnalités sur Figma

- a. Créez votre fichier Figma pour réaliser le wireframe. Pour ce faire, il vous suffit de créer un “New design file” et de le nommer “Phase_de_wireframe” par exemple.
- b. En fonction de la phase de découverte ainsi que des propositions d’optimisation, proposer un wireframe basse fidélité. Vous êtes libres de proposer ce que vous souhaitez. Cependant, vous devrez justifier le choix de chaque élément soit via des commentaires, soit en rajoutant des blocs de texte dans le wireframe.
- c. Si besoin, vous pouvez vous appuyer sur les templates de wireframe présent dans Figma, rubrique “Community”. Sinon, partez d’une feuille vierge pour laisser exprimer votre créativité !
- d. Rappel : on se concentre sur la disposition des éléments ainsi que les fonctionnalités de la page home. Si vous avez du temps supplémentaires et que vous souhaitez augmenter la fidélité de votre wireframe, pensez à créer une copie sur le même document afin de voir l’évolution de vos versions.

Phase de dépôt :

1. **Dépôt sur Github**

- a. Déposer votre maquette sur Github en respectant la nomenclature du dépôt
- b. Le format du fichier doit être sous les deux versions suivantes :
 - Format PDF de la maquette
 - Format original Figma

2. **Partager à partir de Figma**

Vous devez également partager votre réalisation grâce à Figma et sa fonction “SHARE”. Cette fonctionnalité vous permet de partager votre travail avec les collaborateurs que vous invitez. De plus, vous pouvez envoyer un lien de partage qui vous permettra de laisser quelqu’un visionner vos travaux, sans lui donner l’accès à des modifications.



- a. Cliquer sur le bouton "SHARE" lorsque vous vous trouvez dans votre fichier de travail
- b. Une fenêtre s'ouvre et vous trouverez en bas à gauche de celle-ci un bouton "copy link". Cliquer dessus.
- c. Votre lien de partage est maintenant dans votre presse papier. Il ne vous reste plus qu'à le coller dans la description de votre dépôt Github.
À noter que dans les paramètres du dépôt Github vous pouvez rajouter un "README". Prenez l'habitude d'utiliser cet espace pour faire une description de vos projets.
- d. Pour notre projet, c'est dans ce README que l'on collera le lien de partage du fichier Figma.