

ITÉRATION 2

Design d'interfaces projet fil rouge

Formateur(s)

Laurine Peyrard

Durée

4 jours soit 28 heures au total.

Lancement le 15/02/2021 et clotûre le 18/02/2021.

Modalités

- 4 jours en présentiel
- Découverte en individuel
- Production en groupe

Livrables

- Squelette de la page, hiérarchie des infos et navigation
- Maquettes graphiques web et mobile
- Export des assets nécessaires à l'intégration

Objectifs

- Découvrir l'UX et définir sa cible
- Créer une identité visuelle basique
- Concevoir un site web ergonomique et responsive
- Exporter un dossier prêt pour le développement
- Présenter sa réflexion et son travail

Pré-requis

- Demander à tous les apprenants de prendre un casque ou des écouteurs
- Prévoir les modalités adaptées au contexte présentiel, distanciel ou mixte

Trame itération 2

LÉGENDE

- ■ Présentation formateurs ou élèves
- ■ Apprentissage en autonomie
- ■ Travail individuel
- ■ Travail de groupe (par îlot)

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
9h	Lancement projet fil rouge	Identité visuelle création et charte graphique	UI design d'interface	Export pour l'intégration
12h	Benchmark étude de site existants			UI finalisation
13h	UX/UI introduction cours vidéo	UI design d'interface	UI design d'interface	UI prototype
	UX wireframes			Présentation commerciale
17h				Bilan du module

Compétences

COMPOSER UNE CHARTE GRAPHIQUE

Définir les recommandations d'utilisation et les caractéristiques des différents éléments graphiques d'une entreprise ou d'un produit (logos, couleurs, typographie, symboles,...)

- La charte graphique est mise en page dans un outil de maquettage selon exemple fourni
- La charte graphique est en cohérence avec le sujet
- La charte graphique comprend au minimum les règles d'utilisation de la couleur, des typographies et du logo

RESPECTER UNE CHARTE GRAPHIQUE

Appliquer à un projet les règles de la charte graphique associée.

- La maquette du projet respecte les règles graphiques établies dans la charte

MAQUETTER UN SITE WEB OU UNE APPLICATION MOBILE

Construire la maquette d'une interface utilisateur dans un outil de maquettage, elle a pour but de permettre de se projeter et de tester aussi bien le fond (le contenu) que la forme (le design). Avoir un aperçu plus réaliste du futur site ou application, en ajoutant les bonnes couleurs et les bonnes images.

- La maquette de l'application est construite dans un outil de maquettage en prévoyant, l'enchaînement et la composition des écrans
- La maquette commence par la mise en place du wireframe (squelette fonctionnel) du projet, issu du zoning (maquette papier faite en HTML)
- Le design du projet (couleur, images, logos, icônes) est inséré dans la maquette se superposant au wireframe, c'est le mockup
- La maquette contient les compositions d'écran de chaque vue ainsi que leur enchaînements
- La maquette est assez détaillée pour permettre l'intégration du design lors du développement technique

COMPÉTENCES FACULTATIVES

- Exporter les assets graphiques nécessaires à l'intégration de la maquette

EXERCICES

2.1 — Jour 1 Projet fil rouge	4
2.2 — Jour 1 Benchmark de sites existants	5
2.3 — Jour 1 Introduction à l'UX	6
2.4 — Jour 1 Wireframes	7
2.5 — Jour 2 Création d'identité visuelle	8
2.6 — Jour 3 Design d'interfaces	9
2.7 — Jour 4 Export médias pour l'intégration	11
2.8 — Jour 4 Présentation commerciale	11

2.1 — Jour 1 | Projet fil rouge

1h — Classe entière

Faire le lien avec le module PHP précédent et présenter le projet fil rouge

DÉROULEMENT

1. Valider les spécifications

Résumer les contours du projet fil rouge, valider le cahier des charges fonctionnel de façon à garantir une base commune à tous les projets; à minima :

- Home
- Catalogue produits/service
- Détail produit/service
- Panier

2. Choisir un thème

Chaque îlot se concerta pour choisir ensemble (*par ordre d'importance*)

- Le thème du site
- Le type de produit/service vendu
- Leur nom de groupe/projet
- L'angle de différenciation/leur histoire
- Un petit emoji pour leur groupe Discord

Puis présente rapidement son thème et ses réflexions à la classe.

RESSOURCES

Votre imagination ;)

2.2 — Jour 1 | Benchmark de sites existants

2h — Par îlot

Par îlot, deux personnes par site sur une feuille (ou en ligne sur Whimsical)

DÉROULEMENT

1. Choix de sites inspirants

Dans chaque îlot, choisir 2 sites web boutiques susceptibles d'inspirer la création du futur projet fil rouge (choix graphiques et/ou fonctionnels)

- Un pour sa page d'accueil
- Un pour sa page catalogue

2. Définitions des éléments de construction (2 élèves/site)

Reproduire les zoning de ces deux site en n'utilisant que des formes très simples : traits pour le texte, carrés pour les images et rond pour les boutons

Version mobile + desktop de chaque site étudié (et non pas du vôtre !)

3. Identification de la source de chaque élément

Code, photo, image, icône, photomontage, texte... En rapport avec la manière dont vous allez les intégrer et le contenu que vous allez devoir créer/rassembler

4. Recomposition à partir des éléments identifiés

Réutiliser les éléments identifiés comme intéressants pour composer le wireframe de la page d'accueil de votre projet fil rouge

Commencer par la version mobile (mobile first), puis décliner le desktop

RESSOURCES

- Se créer un compte gratuit sur [Whimsical](https://www.whimsical.com) si besoin
- Papier, crayons, feutres etc...

Livrables — 12h

- Collage ou PDF de la structure du site 1 : desktop + mobile
- Collage ou PDF de la structure du site 2 : desktop + mobile
à uploader sur le Drive dans Rendus/Benchmark/Ilot

2.3 — Jour 1 | Introduction à l'UX

2h — Autonomie

Découvrir le concept d'UX et sa mise en pratique dans le numérique.

DÉROULEMENT

1. Suivre le cours

Sauter les interviews en Partie 3 et les regarder à la fin s'il reste assez de temps

Les vidéos sont relativement courtes mais couvrent l'ensemble des notions clés du cours. Le texte va plus loin dans le détail, et donne des exemples.

2. Faire les exercices

3. Prendre des notes

Sur les points qui vous semblent important

RESSOURCES

[Tutoriel vidéo Open Classroom](#)

ALLER PLUS LOIN (FACULTATIF)

Créer une à trois persona pour votre projet fil rouge (sur papier ou Google Doc)

2.4 — Jour 1 | Wireframes

2h — Par îlot

Travailler seul, en groupe ou en duo, mais se partager les pages à produire. Il faudra de toute manière harmoniser l'ensemble par îlot avant le rendu.

DÉROULEMENT

- **Reprise du zoning**
Suite aux apprentissages du cours UX, améliorer l'expérience utilisateur de sa page
- **Décliner le zoning pour les autres pages**
Les structures de page diffèrent parfois selon leur usages, sur la base du zoning de la page vitrine (home) définir celui des pages produits, détail, panier etc..

A minima, les pages suivantes :
 - Home (*à propos, aperçu catalogue, contact, ...*)
 - Catalogue produits/service (*liste, catégories, tri, favoris, ...*)
 - Détail produit/service (*informations, photos, prix, ajout panier, ...*)
 - Panier (*gestion panier, code de réduction, ...*)
- **Mettre en place la navigation basique**
Utiliser un composant pour le menu et créer des liens entre les pages pour obtenir un prototype fonctionnel.
- **Penser aux contenus**
Constituer une base d'éléments crédibles dans un dossier partagé pour enrichir vos pages de contenus en rapport avec le sujet traité (photos, produits, textes descriptifs, prix, etc...) *Exceptionnellement, piocher largement sur les internets (mais attention aux droits plus tard !)*

RESSOURCES

- Le wireframe de la page d'accueil effectué précédemment
- [Article sur le wireframing](#)
- [UI Kit Figma 1](#) ou [UI Kit Figma 2](#) si vous avez envie d'apprendre à vous servir des librairies

ALLER PLUS LOIN (FACULTATIF)

Si vos wireframes sont terminés et validés par le formateur :

- Apprendre à manipuler les UI Kit si ce n'est pas déjà fait
- Enchaîner sur les pages contact (*formulaire, chat, map, réseaux sociaux, support*), page blog (*liste d'articles, contenu réseaux sociaux, article ...*), mails (*suivi de commande*), ...

Livrables — Jour 1, 17h

- Wireframe finaux pour les 4 pages (minimum) construites en équipe
Si papier les photos des différentes pages, sinon export PDF
à uploader sur le Drive dans Rendus/Wireframes/Ilot

2.5 — Jour 2 | Création d'identité visuelle

3h — Par îlot

Réfléchir ensemble aux influences visuelles de votre site et définir ensemble les éléments de style de base (charte graphique) qui sera appliquée à travers votre projet fil rouge.

DÉROULEMENT

1. Présentation d'une charte graphique

Exemples de chartes, explication des éléments essentiels qui la composent. Logo, polices, couleurs... Dans ce cas précis, il sera question d'une charte basique qui pourra être étoffée dans un second temps.

2. Faire des choix rapides et efficaces

Le but n'étant pas de faire le travail d'un professionnel de l'image en une demi-journée, ne pas perdre trop de temps (sur la production d'un logo par exemple), mais faire des choix efficaces en utilisant les ressources fournies.

Réutiliser une ou plusieurs icônes et du texte à votre sauce sera bien suffisant !

3. Récupérer le template Figma

Le lien Figma par groupe avec le template sera partagé par les formateurs dans le Discord

4. Remplir le template

Durant cette étape il faudra à minima définir un logo, une palette de couleur dont une couleur "tonique" et les polices de caractères à utiliser. Il faudra alors mixer vos différents goûts, mais aussi et surtout que la charte soit en cohérence avec vos thèmes et cibles.

5. Peaufinage

Une demi-journée sera allouée à cette tâche, mais vous pourrez revenir dessus pour peaufiner jusqu'au soir si la charte évolue quand vous commencerez à l'appliquer sur le design UI des interfaces

RESSOURCES

- [Template Figma](#)
- Dossier et liens de ressources dans le Drive : sites d'inspiration, palette de couleur, icônes, polices, images...
- Exemples de rendus étudiants : [Artizn](#), [Nerdistan](#), [Legacy cars](#)

Livrables — Jour 2, 17h

- Un PDF par îlot avec les deux planches de charte graphique remplies nommé CN_CharteGraphique_InitialevillePromo_NumeroIlot_NomProjet à uploader dans le dossier Rendus/Charte

Par exemple : CN_CharteGraphique_G22_2_Zento

2.6 — Jour 3 | Design d'interfaces

14h/selon avancement — Par îlot

Créer les maquettes graphiques haute définition pour les différentes pages de votre projet fil rouge, de manière à pouvoir présenter le projet fini et qu'elles soient prêtes à être intégrées.

PRÉ-REQUIS

- Wireframes des 4 pages à minima
- Charte graphique du projet
- Contenu texte et images

DÉROULEMENT

1. Préparation

Si vous avez fait vos wireframes sur papier, préparez vos différents plans de travail avec les résolutions par défaut (iPhone 8 et Destkop 1440px). Si vous avez déjà vos wireframes sur Figma, les copier coller sur une page dédiée pour en garder trace et recommencer depuis des nouveaux écrans au propre.

Garder le lien Figma utilisé pour les wireframes et simplement modifier dans le nom "CharteGraphique" par "Interfaces"

2. Répartition

Travailler en groupe et se répartir les tâches et les écrans, en commençant par le mobile
Prendre le temps de se concentrer au calme si besoin, ou travailler en live selon vos préférences.

3. Point d'avancement

Une fois les résolutions mobiles plus ou moins terminées, faites un point pour vous montrer vos réalisations, échanger vos bonnes pratiques graphiques, techniques et organisationnelles. Harmoniser les rendus.

4. Switch

Échangez-vous les pages pour faire la déclinaison desktop d'une page différente de celle de départ.

5. Point d'avancement

Penser à faire des points réguliers en équipe pour gérer le planning de rendu, s'assurer que tout le monde ait manipulé les notions de base et que le rendu soit harmonieux

6. Prototype

S'assurer d'avoir tous les plans de travail sur la même page avant de créer les liens de prototype. Prévoir un maximum de cas d'utilisation mais préparer tout spécialement un scénario de test pour la démo.

Par exemple, faire une page "Interfaces mobile" et une "Interfaces desktop"

7. Interactions

Comprendre et mettre en place le fonctionnement des animations/interactions possibles dans le prototype via l'utilisation des composants.

Attention, le comportement :hover n'est pas supporté par défaut sur Figma, mais il existe des hacks pour simuler l'effet sans copier les pages entières dans les ressources

RESSOURCES

- Librairies de ressources graphique gratuites dans le Drive
- [Tuto vidéo](#)
- [Chaîne Youtube sur Figma](#)

Livrables — Jour 4, 15h

- Un PDF par îlot avec les écrans mobiles et desktop du projet fil rouge, nommé
CN_Interface_InitialevillePromo_Numerollot_NomProjet
à uploader dans le dossier Rendus/Interfaces

Par exemple : CN_Interfaces_G22_2_Zento

2.7 — Jour 4 | Export médias pour l'intégration

1h — Par îlot

Préparer un dossier par groupe pour faciliter l'intégration en PHP

DÉROULEMENT

1. Explications

Des différents formats, optimisation de poids, convention de nommage par les formateurs

2. Créer un dossier

Par îlot pour le projet avec une architecture similaire à ce modèle :

CN Assets InitialevillePromo Numerollot NomProjet

- assets
 - fonts *sources des polices de caractères utilisées*
 - icons *exports SVG*
 - img *exports JPG ou PNG*
- ref
 - charte_graphique.pdf
 - interfaces_mobiles.pdf *inclure le lien du prototype mobile*

— interfaces_desktop.pdf *inclure le lien du prototype desktop*
+ vous pouvez ajouter ce qui vous semble utile

ALLER PLUS LOIN (FACULTATIF)

Se renseigner sur la notion de Design System et tester la plateforme [ZeroHeight](#)

Livrables — Jour 4, 15h

- Dossier d'assets compressé
nommé CN_Assets_InitialevillePromo_Numerollot_NomProjet
à uploader dans le dossier Rendus/Interfaces
Par exemple : CN_Assets_G22_2_Zento

2.8 — Jour 4 | Présentation commerciale

20'/par îlot

Présenter votre travail et votre processus de conception/réalisation en groupe
10/15' de présentation devant la classe + 5' de questions/retours

DÉROULEMENT

1. Scénario

Préparer le(s) scénario(s) de test que vous allez présenter

2. Répartition

Se répartir les sujets à aborder et le temps de parole. Tout le monde doit parler de manière équitable et être capable de justifier des choix faits en équipe.

Exemple de contenu :

- Présentation, projet, concept, cible
- Wireframes et ergonomie
- Charte graphique

- Scénario mobile
- Scénario desktop
- Répartition du travail en groupe
- Prise de recul (*difficultés rencontrées et comment vous les avez surmontées*)

3. Répétition

Faire au moins une répétition à blanc en se chronométrant pour se mettre en confiance et s'assurer que la présentation n'est ni trop longue ni trop courte

4. Préparation

Suivant les modalités du cours, s'assurer de préparer ou transmettre tous les éléments nécessaires à la présentation à la personne/l'ordinateur concerné. Vous pouvez vous appuyer sur un support type slide ou présenter les exemples live

5. Présentation et questions

Rester calme, ça va bien se passer :)

Fin | Speedboat et wrap-up

1h

Merci à tous !