

Programme D-CLIC

Module : UX/UI

Évaluation - SAYNA Révolution

Durée de l'exercice : 1 semaine

Du 05/07/2022 au 09/07/2022

Heure limite du dépôt : le 09/07/2022 à minuit

I - Introduction

Vous êtes arrivés à la moitié de l'apprentissage du module 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. Lors de cette mission, vous devez réaliser un audit et apporter des propositions d'améliorations pour optimiser le site SAYNA Academy.

Nous nous focaliserons principalement sur la partie UX (fonctionnalités).

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-072022

⚠ 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. Voici les adresses mails que vous devrez préciser dans le partage :

- gabrielagabriel@gmail.com
- loic.dominguez@sayna.io

⚠ 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 SAYNA Academy ainsi que de **proposer des axes d'amélioration**. Étant Junior, vous allez réaliser cet audit uniquement pour la **page d'accueil** accessible [via ce lien](#).

Ensemble, 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 04/07/2022 au Vendredi 08/07/2022.

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

SAYNA-UXUI-REVOLUTION-072022

⚠ 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 SAYNA Academy.

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](#)
- Tableau d'information des apprenants en UX/UI (id_apprenant)
 - Informations Team Design UX/UI accessible via [ce lien](#)

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 Academy.
- 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

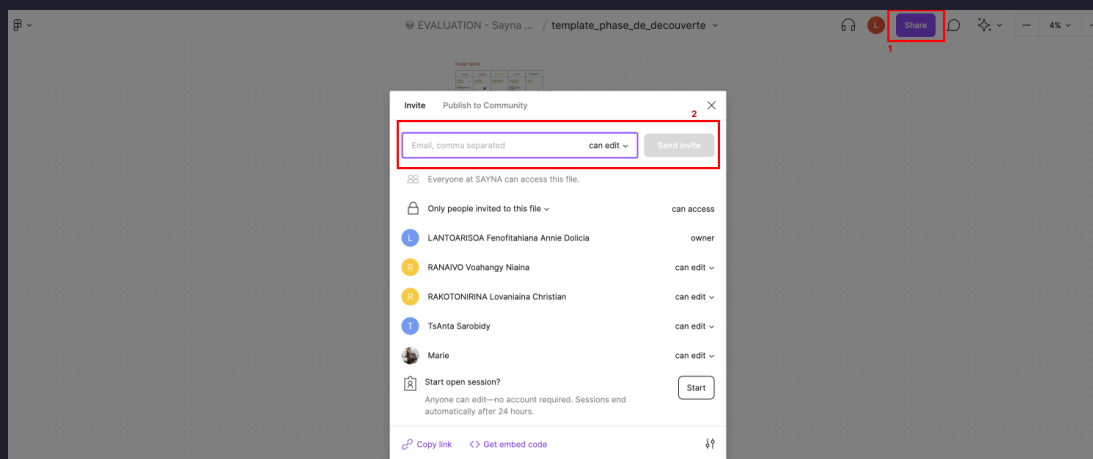
- Créez votre fichier Figma pour réaliser le wireframe. Pour ce faire, il vous suffit de créer un “New design file” et de le nommer “Phase_de_wireframe” par exemple.
- En fonction de la phase de découverte ainsi que des propositions d’optimisation, proposer un wireframe basse fidélité. Vous êtes libres 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.
- 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 !
- 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 rendu :

7. Partager grâce à Figma

- Figma permet de partager et même collaborer directement sur l’outil, à partir des adresses mail. Pour faciliter la correction, vous devrez donc utiliser la fonction “SHARE” de Figma et partager avec les adresses suivantes :

- gabrielagabriel@gmail.com
- loic.dominguez@sayna.io



8. Dépôt sur Github

- Dans un premier temps, exporter le travail réalisé à partir de la fonction présente directement Figma (cf image ci-dessous)
- Une fois les livrables téléchargés, il ne vous reste plus qu'à faire votre dépôt sur Github, en respectant la nomenclature

