**Projet final IWEB**

**Workflow (Plan de marche):**

Un workflow est le cheminement qui doit guider la réalisation de tout projet informatique, quel qu’en soit la finalité, le domaine d’application et l’environnement de déploiement (plateforme, cloud/desktop …) et/ou d’exploitation (environnement web conventionnel, appli full-cloud..).

Il est important d’accorder la plus grande importance a cette étape car elle permet une meilleure définition des objectifs tout en permettant aux membres de l’équipe de développement de mieux appréhender les besoins du commanditaire (client final).

**Ne dit-on pas « c’est à l’ouvrage qu’on connait le maître »?**

Un résultat final qui ne répond pas aux attentes du commanditaire va jouer contre l’équipe qui réalise le travail.

**Approche « agile », une garantie de qualité**

S’imposer un wokflow c’est se contraindre a travailler de façon ordonnée. Ceci-dit, il en découle quelques contraintes inhérentes à toute œuvre (production) collective. La problématique ainsi induite qui nous vient souvent a l’esprit est celle de la qualité générale de l’œuvre finale.

La façon la plus appropriée car, à la fois répandue et éprouvée et la méthodologie « agile ».

Cela consiste grosso-modo à revenir sur les étapes du travail de design a chaque fois qu’on rencontre une incohérence ou qu’on découvre un bug. Il ne s’agit pas de livrer un travail réalisé à la chaine par des ouvriers qui n’ont aucune connaissance du but a atteindre. Chaque élément du groupe peut s’enquérir de l’avancement de l’ensemble du projet soit pour mieux appréhender les taches qui lui incombent (qu’il comprenne ce qu’on lui demande de faire), soit pour demander des éclaircissement aux autres membres de l’équipe ou au commanditaire de l’ouvrage si besoin est.

Autrement-dit si, a votre niveau vous ne trouvez pas réponse à un questionnement, commencez par chercher des éclaircissements auprès de vos collègues de l’équipe de développement et en regardant l’ensemble du projet. Si quelque chose n’est pas clair ou incomplet, contactez le commanditaire pour avoir des éclaircissements, puis apportez toutes modifications jugées utiles en synergie avec les autres membres de l’équipe et ce afin que chacun puisse vérifier l’exactitude de la partie dont il est en charge.

**Etapes du workflow**

1. **Production du cahier des charges**

**I.A. Description détaillée de l’application**

Description plus ou moins détaillée de l’application (cf : document cahier des charges)

**I.B. Design applicatif**

Diagramme fonctionnel état / transition

**Rough (esquisse - ébauche) :**

* Production du mockup filaire, non coté pour commencer (juste le zoning-mockup) :

**Recommandations :**

Utiliser draw.io (google app entièrement gratuite).

La version mobile doit être tracée sur un background mobile

Un mockup bien réalisé sous draw.io est un atout de taille!

* Design graphique sous photoshop : report du mockup sous photoshop avec détails colorimétriques.

**Recommandations :**

Importez une capture d’écran ou un export graphique du mockup comme trame sous photoshop.

Importez les éléments graphiques finis du mockup (boutons, bulles, cartes…) et concentrez-vous sur l’aspect graphique (charte colorimétrique, détails visuels tels que les ombres, les tons sur tons, les aplats de couleurs et/ou de dégradés)

* Découpage de l’image en différentes zones de l’écran (bandeau d’entête, menu, footer, boutons graphiques, zones d’images, zones de texte…)
* Suggestion : produire directement le répertoire images a partir de l’image découpée.
* Produire l’aspect de la version mobile. Là aussi, n’hésitez pas a importer le mockup de la version portable
* Ne pas oublier d’enregistrer les coordonnées de chaque (ex : fichier excel ou reportées directement sur le mock-up) bloc découpé en vue de produire le mockup coté – cotes proportionnelles ou absolues - (c.f :p : …..)
* Saisie du mockup coté sur word, visio, autre logiciel (celui sous lequel vous êtes le plus a l’aise)…
* Dégagez les caractéristiques css générales pour les différentes zones.

Ex : Bloc entête : class= entete, hauteur = 60px, background : dégradé de #couleur1 a #couleur2

Exemples de mockups :







