

**Modèle de copie :****Réaliser la maquette d'une application web responsive****GDWFSRMDAWREXAI11A**

Ceci est un modèle de copie. N'oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.

Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.

Prénom : Kévin**Nom :** Métro

ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !

Nom du projet : Clipboard

Lien Github du projet : <https://github.com/Metro06/Clipboard.git>

Lien Drive du projet (si nécessaire) :

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) :
<https://www.figma.com/file/B9EOAlugAfAEGj6aBbw4qB/Maquette-responsive?node-id=0%3A1>**Description du projet**

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions

Afin de mettre en pratique ce que j'ai appris sur la gestion de projet Agile et la réalisation d'une maquette web responsive, il m'a été demandé de réaliser une maquette d'une page statique, pour télécharger une application de presse papier nommée Clipboard.

Réaliser la maquette d'une application web responsive

Dans un premier temps, j'ai commencé à m'organiser avec un trello de style kanban avec différentes tâches.

Ensuite j'ai regroupé dans un cahier des charges, toutes les informations que j'avais sur la start-up et regardé les sites concurrents. J'ai ensuite le design system avec la charte graphique du client dans figma.

Puis j'ai rédigé les Personnas cibles du logiciel, les users stories, le Story mapping pour m'aider à prioriser mon product backlog et définir comment effectuer mes différents sprint et releases.

En conséquence de quoi, j'ai procédé au maquetage sous figma, en commençant par la version mobile, en appliquant les étapes de maquetage :

- ▶ Zonning
- ▶ Wireframe
- ▶ Mockup

Dans ma première release j'ai fait le header avec le composant bar de navigation, le dody avec les composants téléchargement, l'introduction logicielle et vidéo tutoriel.

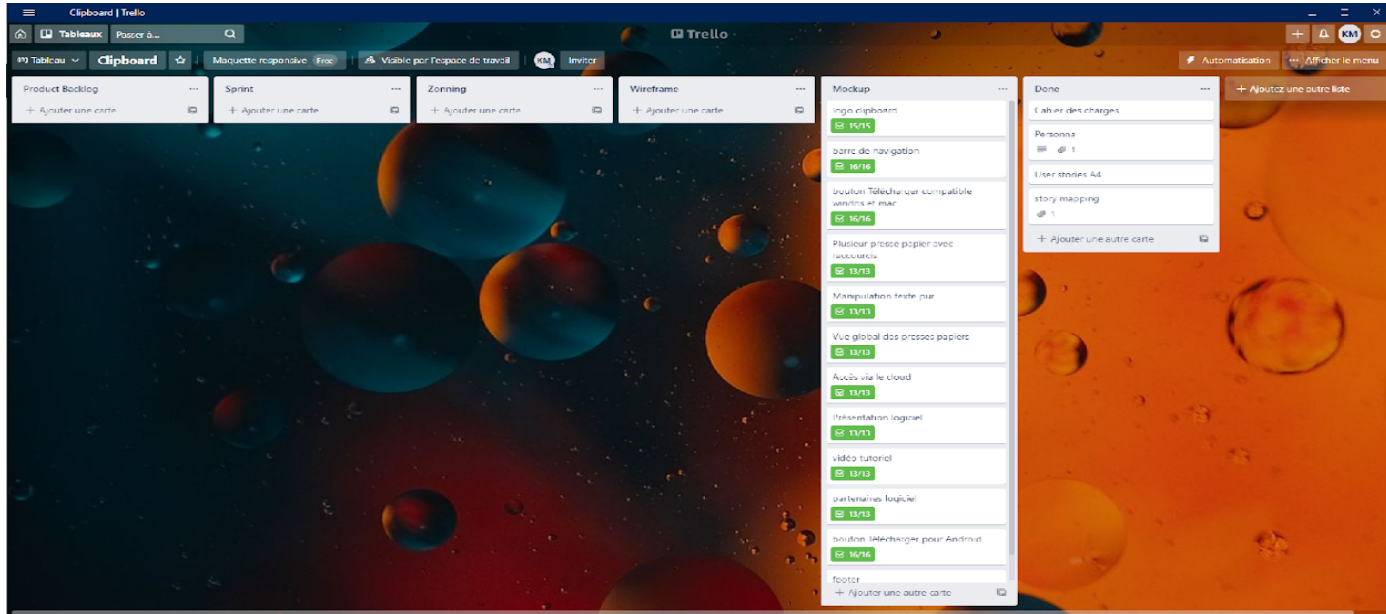
Pour finir j'ai monté le composant footer avec les réseaux sociaux, le menu et le copyright ; Tout cela en itérant sur chaque étape du maquetage et en validant mes user stories avec le therme INVEST, la définition of ready et la définition of done.

Pour rendre la maquette responsive j'ai utilisé un écran avec l'auto-layout de figma et plusieurs contraintes pour que le contenu s'adapte à l'écran. Ce qui m'as permis d'adapter l'écran à la version Desktop.

2. Précisez les moyens utilisés

J'ai utilisé trello pour m'organiser :

Réaliser la maquette d'une application web responsive



Méthodes scrum

Pour le cahier des charges j'ai pris workflowy :

workflowy.com/s/evaluation-maquette-responsive/VEzpRidBsDbCVthi

évaluation maquette responsive

- MODELE DE CAHIER DES CHARGES DE SITE INTERNET
 - 1. Présentation d'ensemble du projet
 - 1.1 Présentation de l'entreprise :
 - Présenter l'activité de l'entreprise :
 - date de création : 2021
 - produits vendus : logiciel nommé Clipboard qui enregistre chaque texte copié (à l'aide de CTRL+C ou clic droit copié) afin de le retrouver plus tard.
 - nombre de salariés : ?
 - principaux axes de développement : Fabriquer une page statique
 - principaux concurrents : Clipbor, TenClips, ClioClio
 - Expliquer le rôle de votre projet web dans la stratégie de l'entreprise
 - Le but du projet web et de maquette une page d'accueil statique pour Clipboard pour maximiser le nombre de téléchargement de son l'application et cela en faisant mieux que la concurrence.
 - S'il s'agit d'une refonte d'un site internet existant, préciser : non
 - 1.2 Les objectifs du site :
 - Détaillez le ou les objectifs de votre site web. Préciser s'il s'agit :
 - site vitrine pour présenter l'activité de votre entreprise
 - logiciel en ligne
 - 1.3 La cible adressée par le site :
 - btoc et btob
 - Quelles sont les caractéristiques et les centres d'intérêt de votre cible ?
 - voir persona
 - <https://www.figma.com/file/B9EOAlugAFAEGj6aBbw4qB/Maquette-responsive?node-id=0%3A1>

Cahier des charges

Pour le story mapping j'ai utilisé mural :

Réaliser la maquette d'une application web responsive

Story mapping

Type user

- Lucie (Primary)
- Gile (Secondary)
- Nicolas (Négatif)

épics

- vendre logiciel

Activité

- Présentation logiciel
- Télécharger le logiciel
- Les outils

Must

- Présentation logiciel
- vidéo tutoriel
- boutons Télécharger
- logo clipboard
- barre de navigation
- Présentation produit
- Changer de produit de base
- Accès via le cloud
- Manipulation facile pour
- Non global des données

Should

- FAQ
- Blog
- réseaux sociaux
- Partenaires

Would

- Page Tutoriel

Story A4

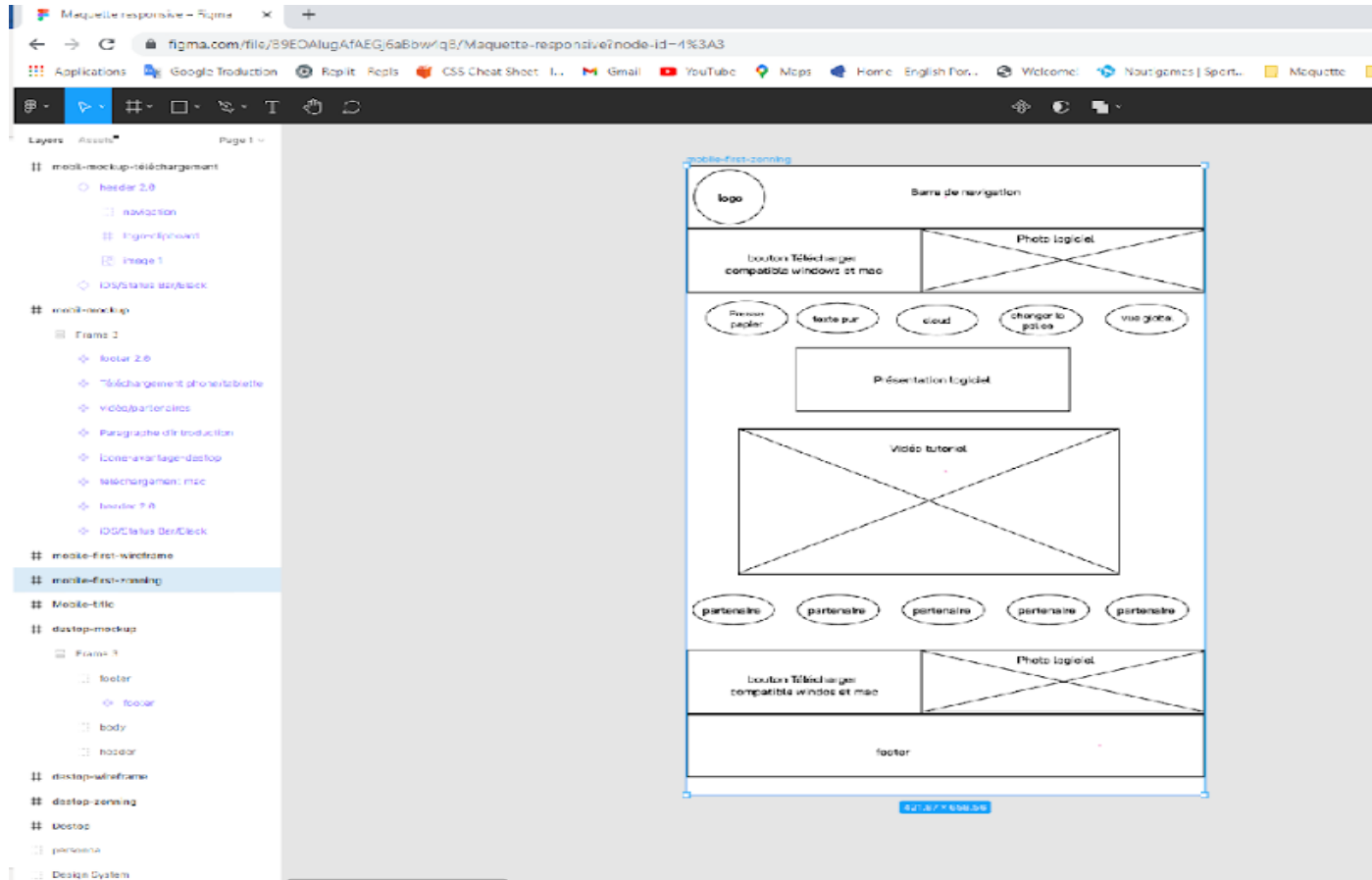
ID	Titre	Observation	Type
1	Je veux pouvoir...		
2	Je veux pouvoir...		
3	Je veux pouvoir...		
4	Je veux pouvoir...		
5	Je veux pouvoir...		
6	Je veux pouvoir...		
7	Je veux pouvoir...		
8	Je veux pouvoir...		
9	Je veux pouvoir...		
10	Je veux pouvoir...		

Paramètres de zoom

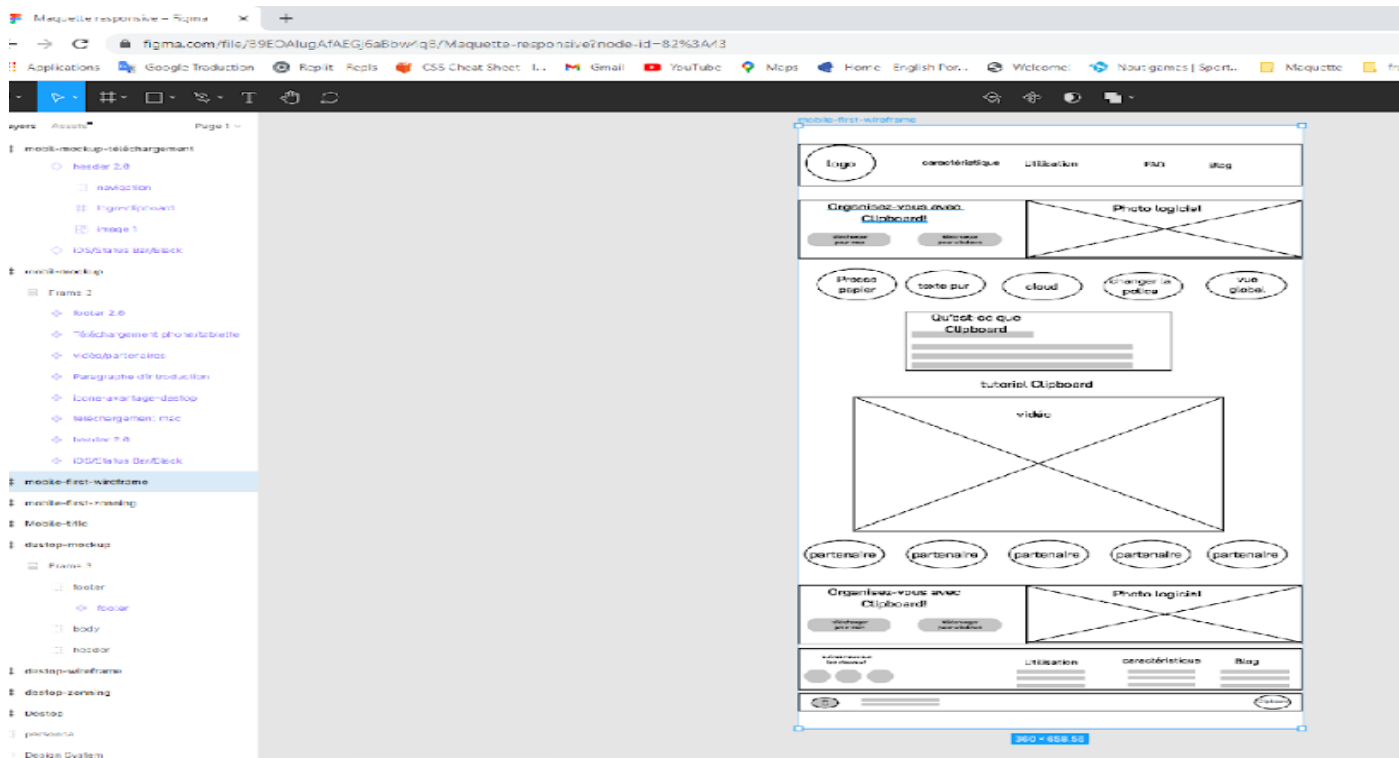
Story mapping

Pour l'outil de maquettage j'ai pris figma :

Réaliser la maquette d'une application web responsive

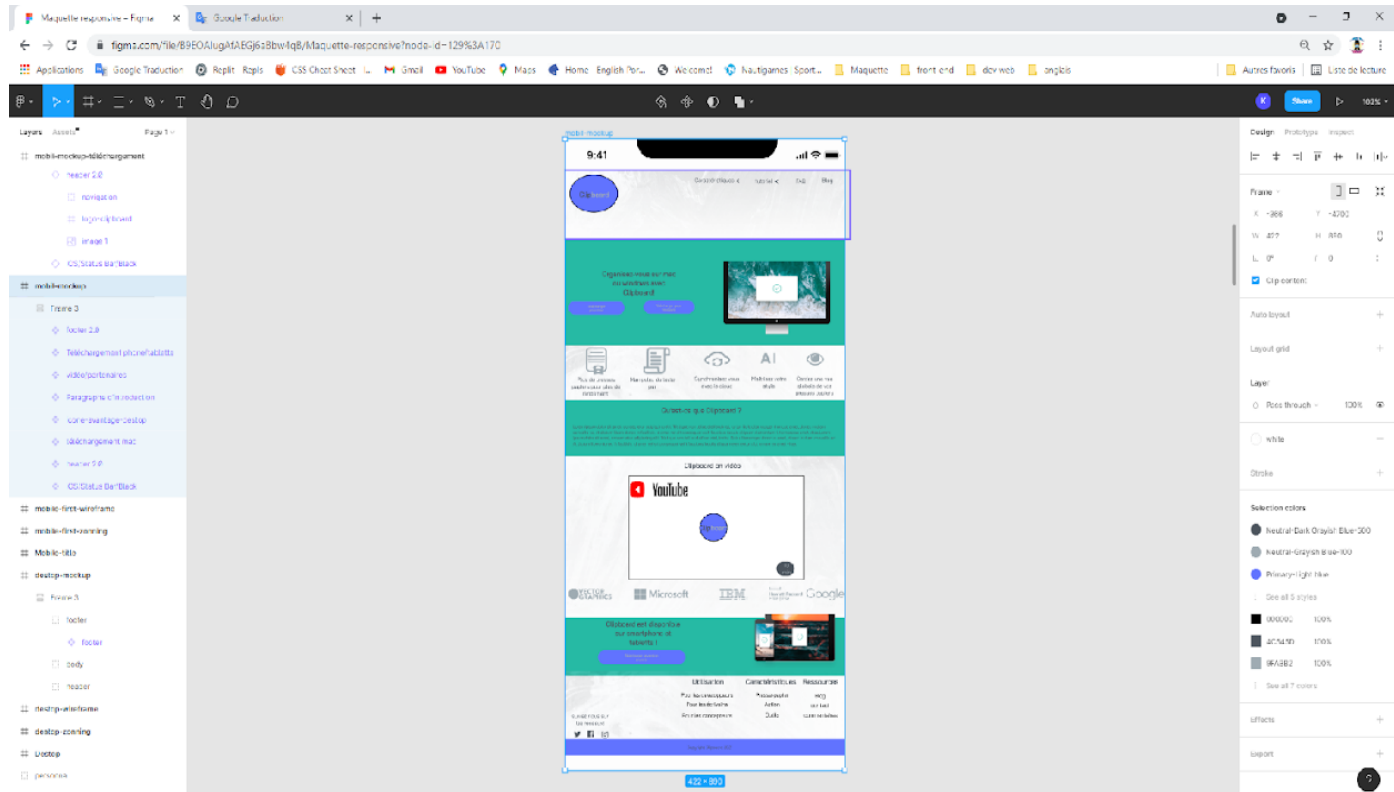


Zonning-mobile

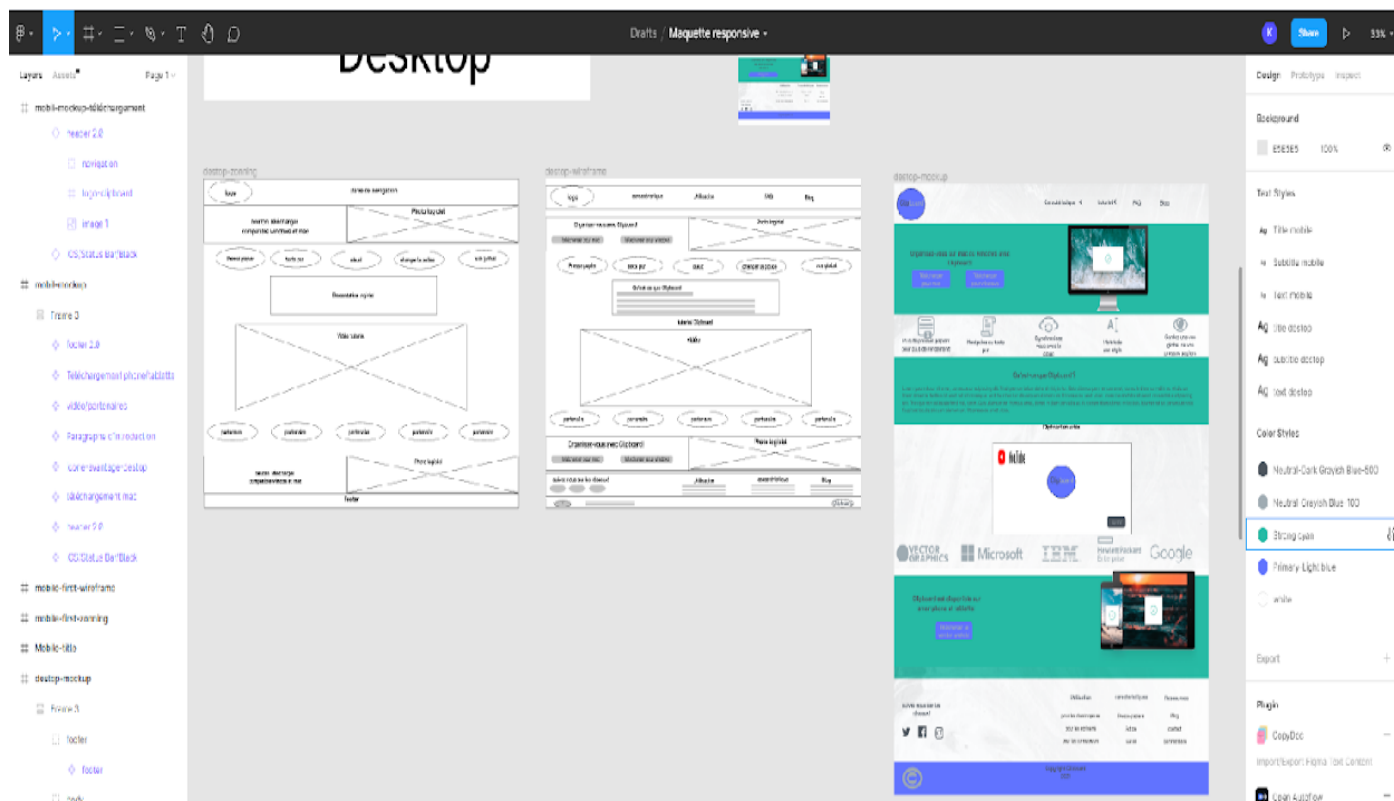


Wireframe-mobile

Réaliser la maquette d'une application web responsive



Mockup-mobile



Les Versions Desktop

3. Contexte

Evaluation :

► Studi

Période d'exercice :

► 01/07/2021 au 12/07/2021

4. Informations complémentaires (*facultatif*)

Correction:

Lien Github du projet : <https://github.com/Metro06/Clipboard.git>

Lien Drive du projet (si nécessaire) :

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) :
<https://www.figma.com/file/B9EOAlugAfAEGj6aBbw4qB/Maquette-responsive?node-id=0%3A1>

Bonjour Kevin,

Excellent, c'est très bien réalisé.

Le dossier est très complet, bien préparé : bravo.

Vous avez pensé à la planification, à l'expérience utilisateur, avec les personas.

Pour que ce soit parfait : Je vous encourage aussi à utiliser un USE CASE UML pour vraiment compléter la partie fonctionnel de vos maquettes . Un diagramme sera très convaincant pour représenter visuellement à vos interlocuteurs les réactions de l'internaute-type. Cela vous permettra de valider, ou d'argumenter vos choix techniques.

Pensez aussi à Hotjar.com, pour valider l'ergonomie de l'appli.

1. Utiliser un outil de maquettage (3 points)
2. Construire la maquette de l'application optimisée pour chacun des équipements ciblés, l'enchaînement

- Réaliser la maquette d'une application web responsive et la composition des écrans, en français ou en anglais (5 points)
3. Planifier et suivre les tâches de maquettage (3 points)
 4. Connaissance des règles ergonomiques issues de l'expérience utilisateur (3 points)
 5. Connaissance des composants d'interface graphique (3 points)
 6. La maquette respecte la charte graphique (3 points)