



## Modèle de copie : La démarche UI/UX d'une solution digitale



**BDAWDUXUISDEXAII1A**

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 : Jésus Humberto**

**Nom : POSADAS RODRIGUEZ**

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

Nom du projet : **APP pour les auto-entrepreneurs**

Lien Github du projet : <https://github.com/PosadasHumberto/SudiBloc2.git>

### Description du projet

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

Bonjour,

Ceci est mon examen certifiant du bloc - Dépôt final - La démarche UI/UX d'une solution digitale. Mon évaluation était complète dès le premier dépôt.

Vous trouverez tous les fichiers de mon évaluation dans un repository Github, dans ce repository il y a 1 dossier qui contient les 3 dossiers qui correspondent aux 3 sous-sections demandés dans les livrables. Dans la racine de ce repository j'ai rajouté la correction du 1<sup>er</sup> dépôt ainsi qu'un heatmap qui m'a été conseillé par le formateur lors de la révision de mon 1<sup>er</sup> dépôt pour représenter les zones chaudes de mon app.

Pour la partie **1.1 « Créer le plan fonctionnel de l'application mobile prenant en compte tous les scénarios utilisateurs décrits »** de livrables vous trouverez un dossier nommé « **1.1 Plan fonctionnel** » avec un fichier .PDF. Je l'ai fait entièrement avec [app.flowmapp.com/](http://app.flowmapp.com/) en créant d'abord un **SITEMAP** qui

représente la structure de l'app. Ensuite j'ai élaboré l'**USER FLOW** pour représenter les possibles chemins ou parcours utilisateur de toutes les actions possibles dans l'app.

Pour le livrable **1.2** « À l'aide du logiciel de création graphique de votre choix, de créer les écrans principaux en appliquant la charte graphique que vous aurez créé pour l'occasion » vous trouverez un dossier nommé « **1.2 Ecrans** » avec plusieurs fichiers dedans. J'ai d'abord analysé l'aspect graphique des sites [www.autoentrepreneur.urssaf.fr](http://www.autoentrepreneur.urssaf.fr) et [www.urssaf.fr](http://www.urssaf.fr) pour créer ma charte graphique que vous trouverez dans le fichier « **charte graphique.pdf** » et en partant de cette charte graphique créer ma maquette avec les écrans principaux pour chaque fonctionnalité. Ces écrans sont classifiés par fonctionnalité dans 6 fichiers PDF. Vous trouverez également le fichier .XD avec lequel les écrans ont été créés.

Pour la partie **1.3** « Produire une présentation » vous trouverez une présentation de power point avec :

\* **Le public concerné par l'application** : J'ai d'abord créé 3 personas grâce à l'option personas de Flowmapp. En me basant sur les modules « Lean UX », « La recherche utilisateur » et « Le design d'un prototype HD interactif » de ce bloc pour obtenir les besoins des utilisateurs qui pourraient être satisfaits par cette application.

\* **Les fonctionnalités principales** : Vous trouverez les écrans des 3 besoins principales cités dans l'énoncé de l'évaluation tels que La déclaration des chiffres d'affaires, Récupérer les attestations de chiffre d'affaires précédentes et Récupérer l'attestation de vigilance.

\* **Le détail du parcours utilisateur idéal pour la fonctionnalité qui vous semble la plus importante** : A l'aide du module « Appliquer pour concevoir » J'ai choisi la fonctionnalité « Déclarer votre chiffre d'affaires » car pour moi c'est la plus importante de toutes les fonctions. Ce parcours utilisateur représente les différents actions qu'un utilisateur qui n'a pas encore de compte doit effectuer pour pouvoir déclarer son chiffre d'affaires. J'ai choisi de le faire avec les écrans créés grâce a Adobe XD car je trouve que mettre l'USER FLOW dans une présentation de power point risque d'être une image trop petite pour qu'elle ne puisse pas être distinguée en détail.

\* **L'explication du positionnement des blocs principaux d'un écran au choix** : Je me suis basé sur le module « Les spécificités du mobile » de ce bloc pour expliquer pourquoi le design choisi respecte la zone de confort des utilisateurs qui utilisent le téléphone avec la main gauche, droite et avec les deux mains.

\* **La justification de la charte graphique mise en application** : J'explique pourquoi j'ai choisi d'utiliser les couleurs et la typographie que j'ai mis dans ma charte graphique créé dans le livrable **1.2**

2. Précisez les moyens utilisés

**Ressources du module La démarche UI/UX d'une solution digitale :**

\* « Lean UX », « La recherche utilisateur », « Le design d'un prototype HD interactif », « Appliquer pour concevoir » et tous les modules d'Adobe XD

**Sites internet :**

\* <https://app.flowmapp.com/>, [www.urssaf.fr](http://www.urssaf.fr), [www.autoentrepreneur.urssaf.fr](http://www.autoentrepreneur.urssaf.fr), <https://color.adobe.com/fr/create/color-accessibility>, [www.colorhexa.com/](http://www.colorhexa.com/)

**Logiciels :**

Photoshop, Adobe XD, Microsoft Word, Microsoft Power point.

3. Contexte

**STUDI**

4. Informations complémentaires (*facultatif*)