



Parcours : DESIGN UX/UI

Module : Maîtriser les outils du terrain de jeu du Design UX/UI

Projet 3bis - Design SAYNA Mobile

Tous vos travaux devront être déposés sur votre compte Github

Table des matières

I - Introduction

II - Consigne de dépôt

III - Énoncé

IV - Ressources utiles

V - Déroulé du design

Les astuces du designer

Phase de découverte

Phase de conception

Phase de dépôt

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 ce projet, vous allez être confronté à la réalité du terrain en réalisant une maquette d'une application mobile. Cette maquette sera réalisée en direct avec un designer confirmé pour vous apporter les étapes de création d'un design, les bonnes pratiques et des conseils pour réaliser un design professionnel.

L'autre objectif de ce projet est de vous faire travailler sur Figma, outil largement utilisé dans le design, ainsi que de vous montrer l'utilisation de l'outil Adobe XD.

II - Consigne de dépôt

La totalité des fichiers utilisés et valorisables dans le cadre du projet, doivent être inclus dans votre livraison. Le dépôt se fera sur la plateforme Github, avec votre compte et doit respecter la nomenclature suivante :

SAYNA-UXUI-DESIGNMOBILE

⚠ 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 et l'accès à vos fichiers, suivez les consignes suivantes :

- D'une part, télécharger les fichiers à partir de Figma et les déposer ensuite dans votre dépôt Github,
- D'autre part, mettre le lien de partage (généré à partir de Figma avec le bouton "SHARE") dans la description de votre dépôt.

⚠ La correction ne sera pas réalisée, si cette étape finale n'est pas respectée ⚠

III - Énoncé

Vous êtes un/une designer qui entame un projet afin de développer vos compétences de designer et votre capacité à proposer des design cohérent avec les tendances actuelles. Votre objectif est de **réaliser une maquette** d'une application mobile sur l'univers de SAYNA. Pour ce faire, vous suivez les conseils et les démonstrations d'un expert dans le design, en cherchant à reproduire son travail. Vous pouvez également vous appuyer sur les ressources qui vous sont transmises, ainsi que le cahier des charges du projet.

Votre mission sera de reproduire le plus fidèlement possible le design proposé par l'expert et de développer vos connaissances de l'outil Figma et Adobe XD.

Tous les détails sont présents à la suite de ce document.

Le rendu de l'évaluation se fera sur Github, en respectant impérativement les consignes énoncées auparavant ainsi que la nomenclature suivante :

SAYNA-UXUI-DESIGNMOBILE

⚠ 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.
- Suivez les vidéos de démonstration et essayez de réaliser en même temps le design montré par l'expert.
- Faites en sorte de reproduire le design à l'identique en suivant les conseils et les bonnes pratiques de l'expert.

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps de commenter votre design pour prendre des notes sur les méthodes et les bonnes pratiques utilisées dans le projet.
Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !

IV - Ressources utiles

Inspirations visuelles :

- Listes des inspiration ou fichier Figma d'inspirations à partager

Démonstrations :

- La version wireframing (maquette basse fidélité)
- Les versions des maquettes (intermédiaire + finale)
- Éléments visuels créés pour la maquette

Cahier des charges général :

- Création d'un design sur un format mobile horizontal.
- Focus sur les notions de mobile first (disposition, couleurs, composition, taille, typo, logos, accessibilité, etc.).
- Le projet sera sur le jeu mobile SAYNA et plus particulièrement sur la page Home.
- L'objectif est de se concentrer sur
 - Équilibre de la composition
 - Contraintes sur le nombre d'éléments à placer
 - Création d'assets sur mesure à partir d'inspiration
 - Répondre aux contraintes techniques du support
 - Logique du parcours de l'utilisateur

V - Déroulé du design

Les astuces du designer :

1. Le designer doit s'affirmer devant son client et avoir un rôle de conseil. Ne pas céder aux caprices du client tout en répondant à ses attentes.
2. Le designer doit être capable d'expliquer toutes les décisions/choix qu'il prend en termes de design (disposition des éléments, couleur, typo, fonctionnalités, etc.)
3. Le designer doit être attentif aux détails
4. Le designer doit faire preuve de rigueur et de minutie pour proposer un travail de qualité

Phase de découverte :

1. **Benchmark**
 - a. Voir ce qui se fait dans le milieu du design.
 - b. Voir ce qui est bien fait et voir ce qui est mal fait dans les design existants.
 - c. Le but est de proposer quelque chose de différent de la concurrence et de meilleur. Il faut donc s'inspirer de ce qui existe tout en étant capable de proposer sa propre version.
2. **Recherche des univers visuels**
 - a. Veille sur l'univers du projet pour récupérer pleins d'éléments visuels (illustrations, logos, couleurs, typo, disposition des éléments, etc.)
Ce travail doit être réalisé quotidiennement pour se tenir informé des bonnes pratiques dans le design.
 - b. Chercher des tutoriels (sur youtube) pour approfondir et avoir des exemples de designers.
3. **Recherche sur Papier**
 - a. Maquettage sur papier pour proposer une version basse fidélité et arriver à se projeter plus facilement. Le but est d'avoir une vision globale du design qui va être construit.
Cette étape peut également être réalisée sur un outil de design, mais la réalisation papier offre certains avantages notamment sur le temps et la facilité d'utilisation.
 - b. Réaliser autant de croquis que nécessaire pour avoir une bonne vision de la disposition des éléments sur la maquette.

Phase de conception :

Dans cette phase de conception, vous ne verrez uniquement que la version finale (6). La phase de retour client et de gestion des versions des maquettes, sera abordée par l'intervenant et montrée comme une étude de cas. Ainsi, vous profiterez des retours, des conseils et des bonnes pratiques à respecter dans un cas réel.

5. Première version de maquette

- a. Il est temps de passer aux choses sérieuses en réalisant la conception sur un outil de design. Pour ce faire, on recommande Figma (gratuit et collaboratif) ou Adobe Xd (historiquement une référence pour les professionnels du design).
- b. Mise en place de toutes les idées et des propositions design récoltées dans la phase de découverte. Vérification de la cohérence avec les demandes du cahier des charges.
- c. Une fois cette étape terminée, nous avons le premier design de notre projet. Cette version est amenée à évoluer.

6. Monter en version, la plus fidèle possible au cahier des charges et aux attentes d'un client

- a. Cette étape doit se faire en étroite collaboration avec le client (dans la mesure du possible) et avec les détails présents dans le cahier des charges. Elle a pour but de montrer une première version de la maquette pour s'assurer qu'elle correspond aux attentes. En général, c'est un échange en direct avec le client ou l'interlocuteur qui a passé commande. Des demandes supplémentaires ou des retours apparaissent souvent dans cette phase.
- b. Essayer de limiter les échanges à pas plus de trois retours (rendu intermédiaire) par projet.
- c. Dans notre projet, les retours du client sont disponibles dans la liste des ressources et présentés dans par l'expert en direct.
- d. À partir de ces retours, réaliser la deuxième et dernière version de la maquette.

Phase de dépôt :

7. Dépôt sur Github

- a. Déposer votre maquette sur Github en respectant la nomenclature du dépôt
- b. Le format du fichier doit être sous les deux versions suivantes :
 - Format PDF de la maquette
 - Format original Figma

8. Partager à partir de Figma

Vous devez également partager votre réalisation grâce à Figma et sa fonction "SHARE". Cette fonctionnalité vous permet de partager votre travail avec les collaborateurs que vous invitez. De plus, vous pouvez envoyer un lien de partage qui vous permettra de laisser quelqu'un visionner vos travaux, sans lui donner l'accès à des modifications.

- a. Cliquer sur le bouton "SHARE" lorsque vous vous trouvez dans votre fichier de travail
- b. Une fenêtre s'ouvre et vous trouverez en bas à gauche de celle-ci un bouton "copy link". Cliquer dessus.
- c. Votre lien de partage est maintenant dans votre presse papier. Il ne vous reste plus qu'à le coller dans la description de votre dépôt Github.
À noter que dans les paramètres du dépôt Github vous pouvez rajouter un "README". Prenez l'habitude d'utiliser cette espace pour faire une description de vos projets.
- d. Pour notre projet, c'est dans ce README que l'on collera le lien de partage du fichier Figma.