



Programme D-CLIC

Module : UX/UI

Projet 3 - Design SAYNA Academy

Durée de l'exercice : 2 semaines

Du 11/07/2022 au 22/07/2022

Heure limite du dépôt : le 30/07/2022 à minuit

I - Introduction

Vous arrivez sur la fin de votre apprentissage du module UX/UI. Vous avez désormais les bases des connaissances en design qui vous permettront de développer votre esprit de designer et comprendre les étapes de réflexion à intégrer pour répondre aux besoins d'un utilisateur.

Dans ce projet, vous allez développer vos compétences en UI, sur les aspects plus visuels du design. Pour ce faire, vous allez aborder les règles et bonnes pratiques, les outils de design, ainsi que les étapes de création d'une maquette/prototype.

Ce projet fait suite à l'évaluation SAYNA Révolution où vous avez dû réaliser un audit UX de la plateforme SAYNA Academy.

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-DESIGNACADEMY-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 qui entame un projet afin de développer vos compétences UI et votre capacité à proposer des design cohérent avec les tendances actuelles. Votre objectif est de **réaliser une maquette d'un site internet existant** : [SAYNA Academy](#). Pour ce faire, vous suivez les conseils et les démonstrations d'un expert dans le design, qui vous guidera dans les étapes de réflexion et de création. Vous pouvez également vous appuyer sur les ressources qui vous sont transmises, ainsi que le cahier des charges du projet (voir plus bas).

Votre mission sera de proposer une optimisation du design actuel du site SAYNA Academy, plus précisément à partir de la [page de présentation d'un module](#).

Si vous vous sentez capable de proposer des optimisations d'autres parties du site, n'hésitez pas !

Vous réaliserez cette maquette sur Figma afin de faciliter le partage et développer vos connaissances de l'outil.

Tous les détails sont présents à la suite de ce document. Par ailleurs, vous pouvez vous appuyer sur le travail effectué lors de l'évaluation SAYNA Révolution, voir améliorer ce que vous avez pu produire.

Pour réaliser ce projet, vous avez 2 semaines, du Lundi 11/07/2022 au Vendredi 22/07/2022. Si vous souhaitez revenir dessus, vous pouvez déposer votre projet jusqu'au 30/07/2022.

Le rendu de l'évaluation se fera également sur Figma (avec la fonction "SHARE") en respectant impérativement la nomenclature suivante :

SAYNA-UXUI-DESIGNACADEMY-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. Il en est de même pour le partage sur Figma, à réaliser dès que possible pour suivre l'évolution du projet.
- Suivez les conseils de l'expert qui vous accompagnera tout au long de la réalisation de ce projet.
- Appuyez-vous sur le travail effectué lors de l'évaluation précédente SAYNA-UXUI-REVOLUTION-072022.

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

Outils et/ou méthodes :

- Template_phase_de_decouverte.jam - Aide à réaliser et organiser les éléments de la phase de découverte.

Cahier des charges général :

- Création d'un design sur un site web multipages
- Focus sur les notions de maquettage avec le format Desktop (disposition, couleurs, composition, taille, typo, logos, accessibilité, etc.)
- 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

Phase de découverte :

1. Benchmark du Design System

- a. Voir ce qui se fait dans le milieu du design. Pour ce faire, choisissez trois sites parmi la liste des sites présents via [ce lien](#). Votre choix doit se faire en fonction de votre attrait aux design systems proposés.
- b. Analysez ces design en identifiant ce qui est bien fait et ce qui est mal fait. Identifier ce qui peut être retenu et les bonnes pratiques à conserver. Vous pouvez vous aider du `template_phase_de_decouverte.jam` pour organiser les informations.
- c. Réaliser également une veille des sites internet concurrents à SAYNA Academy. C'est-à-dire, chercher des entreprises dans l'éducation et la formation à distance. Lister ces sites internet et faire une petite analyse pour chacun d'entre eux, en listant les points positifs/négatifs ainsi que les aspects à retenir et/ou s'inspirer. Vous pouvez présenter cela dans le même document `template_phase_de_decouverte.jam`.

2. Méthode Atomic Design

- a. Cette méthode a pour but de décomposer tous les éléments présents sur la page observée. Ainsi, on obtient une vision claire du design proposé initialement et des caractéristiques de chaque élément. Suivez la méthode en réalisant des screenshot de chaque élément.
- b. Vous pouvez présenter cela dans le même document `template_phase_de_decouverte.jam`.

3. Jeu des erreurs

- a. À partir de la méthode Atomic Design lister les incohérences que vous observez dans le design des éléments.
- b. Vous pouvez présenter cela dans le même document `template_phase_de_decouverte.jam`.

Phase de conception :

Pour réaliser toutes les étapes de cette phase, vous devez créer un “New design file”. Précisez tous les éléments dans le même fichier.

1. Refonte de l'univers graphique

- a. Opérer une refonte de l'univers graphique à partir de la phase de découverte ainsi que des travaux effectués lors de la dernière évaluation. Pour ce faire, vous vous appuyerez sur la checklist des design systems accessible via les liens suivants (à traduire si besoin) :

- [Checklist Design Languages](#)
- [Checklist Design Tokens](#)

2. UI kit

- a. Customiser un UI kit à partir d'une bibliothèque existante. Pour ce faire, vous pouvez vous appuyer sur les bibliothèques UI kit proposées par la communauté.
- b. Il vous suffira ensuite de récupérer les éléments et les adapter au projet
- c. Pour ne pas oublier d'éléments, aller sur la checklist des composants. Cela vous permettra également de vérifier la cohérence du design initial.
 - [Checklist Design Components](#)

3. Réalisation du Wireframe

- a. Lors de l'évaluation précédente “SAYNA Révolution”, on vous a demandé de réaliser un wireframe basse fidélité. Cependant, ce wireframe portait sur la page home du site, or nous étudions ici la page de présentation de module. Inspirez-vous du travail réalisé pour proposer une version basse fidélité de la page de présentation de module.
- b. À partir du wireframe basse fidélité, proposer une version hi fi (haute fidélité) grâce aux éléments UI kit

4. Réalisation de la maquette

- a. Une fois votre wireframe basse fidélité achevé, il vous suffira de rassembler tous les éléments préparés jusque-là pour proposer une version plus aboutie. Cette version doit proposer une visualisation de la page finale. Elle doit être présentable à un client.

Phase de dépôt :

5. Dépôt sur Github

- a. Déposer vos livrables sur Github en respectant la nomenclature du dépôt.

La nomenclature des fichiers à respecter est la suivante :

- Idapprennants_phase_de_decouverte
 - Idapprennants_phase_de_conception
- b. Les formats des fichiers doivent être sous les deux versions suivantes :
 - Format PDF
 - Format original Figma (.jam & .fig)

6. Partager à partir de Figma

- a. Vous devez également partager votre réalisation grâce à Figma et sa fonction "SHARE". Voici les adresses mails avec lesquelles vous devez partager vos travaux :

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

⚠ Pour que votre projet soit pris en compte, vous devez réaliser toutes ces étapes de dépôt minutieusement et en respectant les consignes énoncées. ⚠