

Programme D-CLIC

Module : UX/UI

Projet 4 - Design Black Panther

Durée de l'exercice : 2 jours

Du 11/07/2022 au 12/07/2022

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

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'un site web. 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.

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-DESIGNPANTHER-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 de designer et votre capacité à proposer des design cohérent avec les tendances actuelles. Votre objectif est de **réaliser une maquette** d'un site internet sur l'univers de Black Panther. 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.

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

Pour réaliser ce projet, vous avez 2 jours, du Lundi 11/07/2022 au Mardi 12/07/2022. 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-DESIGNPANTHER-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.
- 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 inspirations 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 site web
- 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 l'utilisation de Figma :
 - Équilibre de la composition
 - Création d'assets sur mesure à partir d'inspiration
 - Logique du parcours de l'utilisateur
 - Création des patterns
 - Gestion des calques et organisation des éléments

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

- a. Vous devez également partager votre réalisation grâce à Figma et sa fonction "SHARE". Voici les adresses mails pour lesquelles vous devez partager vos travaux :
 - gabrielagabriel@gmail.com
 - loic.dominguez@sayna.io
- b. Pour que votre projet soit pris en compte, vous devez réaliser toutes ces étapes de dépôt minutieusement et en respectant les consignes énoncées.