

**KINSHASA
DIGITAL
ACADEMY**

Refonte de la page web Kinshasa Digital Academy

**Jonathan Kalala
Semi Yezi
Peniel Dialundama**

I. Context du travail

La pratique des connaissances acquises a une grande efficacité dans le monde professionnel, et fait preuve de la vivacité des théories apprises dans différents domaines d'études.

De ce fait, il nous a été demandé dans le cadre de concilier la théorie à la pratique de reproduire, dans un logiciel de maquettage au choix, la page de [Kinshasa Digital Academy](#) telle que présentée sur le site de Kinshasa Digital.

et ensuite de modifier la maquette ainsi produite pour y apporter des améliorations en terme de UI et UX, en nous basant sur les notions apprises pendant l'atelier UI/UX de YUX.

1. Présentation de la Kinshasa Digital Academy

Kinshasa Digital Academy est une école qui offre des formations certifiantes, intensives et professionnalisantes dans les technologies de l'information.

2. Objectif

L'objectif de la Kinshasa Digital Academy est de former les jeunes au codage informatique et aux métiers de l'Internet pour mieux les insérer dans le marché de l'emploi en RDC, compte tenu de la demande de plus en plus croissante des profils du genre dans les entreprises. De plus, le pays s'est engagé dans un projet de développement de l'économie numérique.

II. Analyse de l'existant

Cette partie repose sur deux synthèses :

- Une analyse technique critique de la page à refondre, accompagnée des premiers constats et propositions.
- Une analyse de l'existant. Elle repose sur une recherche des sites web similaires sur le Web.

1. L'analyse critique

L'analyse critique nous a permis d'une part, de dresser un bilan de la page existante, d'en faire ressortir les atouts et les faiblesses. Et, d'autre part, de saisir les finalités du site ainsi que les publics qu'elle visait.

Afin de constituer notre grille d'analyse.

Voici les faiblesses qui ont pu être établies suite à cette analyse :

Point analysé	Faiblesse(s) constatée(s)
Le contenu du site	Le site contient trop d'informations sur une page, qui rend la navigation difficile, car pour trouver une information vous êtes obligé de parcourir presque toute la page.
L'arborescence (barre de navigation)	Le menu appartient à l'agence Kinshasa Digital, donc pas moyen de créer des liens dans la barre de navigation pour aider les visiteurs de la KDA de trouver facilement l'information voulue.
L'interaction avec les utilisateurs	La page est complètement statique, et ne dispose pas des informations récentes ou les activités de l'académie.
La disposition d'information par rapport au public visé	Admettons que l'internaute est un représentant d'ONG souhaitant soumettre son projet , il doit nécessairement parcourir toute la page pour enfin trouver la section réservée aux ONG car la page n'est pas dotée des liens de navigation.

L'analyse de l'existant a donc contribué à dégager les faiblesses de la page telle qu'elle est proposée actuellement.

Elle a permis de dégager les points essentiels pris en considération pour la conception de la nouvelle maquette :

- Réorganiser les informations, enfin de réduire la taille de la page et faciliter la navigation en créant des liens menant directement les internautes vers l'information voulue

- Détacher la page de la Kinshasa Digital Academy au site de Kinshasa Digital.

2. L'analyse de besoin

a. Les besoins des utilisateurs

La page avait pour objectif de présenter l'académie ainsi que la méthodologie pédagogique utilisé, mais les demandes ne sont pas les mêmes selon le public touché :

- Les jeunes : recherchent des informations d'ordre pratique : comment participer à la formation (inscription), quelles sont les formations organisés, le montant pour la formation, où se situe l'académie , ...
- Les entreprises : recherches les personnes compétents à embauchés, et cherche comment contribuer au projet (devenir partenaire), ...

b. Les objectif du nouveau site

- Les exigences de contenu des différents publics : la page web de la KDA attire trois persona particuliers (les jeunes congolais voulant participer à la formation , les entreprises voulant recruter, les entreprises partenaires). La maquette doit être disposé de façon que chacun de persona trouve directement l'information le concernant, alors la maquette doit avoir :
 - un contenu adapté , normalisé et détaillé. les informations retenues doivent être normalisées, structurées et adaptées aux exigences des publics.
 - Une interface esthétique simplifiée pour l'utilisateur. toutefois en respectant la charte graphique de Kinshasa Digital Academy

III. Elaboration et conception de la nouvelle maquette

Cette nouvelle maquette est élaborée à partir des atouts de l'existant et des conclusion de l'analyse de besoins.

Nous avons d'abords procédé à la recherche des sites similaires , ensuite nous avons conçu les maquettes de base fidélité après avoir imaginé la nouvelle arborescence du nouveau site , enfin nous avons créé des maquettes des hautes fidélités.

1. Recherche des sites similaires

Nous avons pu parcourir quelques sites similaires pour l'inspiration notamment :

- <https://www.kinshasadigital.com/kinshasa-digital-academy>
- <http://www.factoriaf5.org/>
- <http://www.simplonromania.org/>
- <https://www.realise.ch/>
- <https://becode.org/webdev/index.html>

Après avoir parcouru plusieurs sites similaires et après avoir pris en compte les remarques que nous avons fait par rapport à la page existant, nous avons établie une liste des exigences pour notre nouvelle maquette :

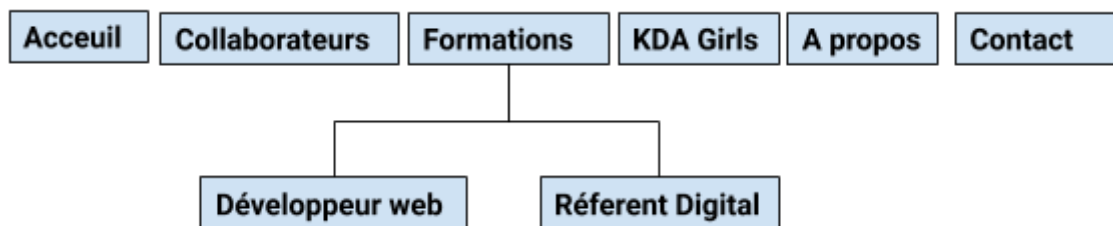
❑ La taille de site doit être réduit au maximum :

- Pour cela nous avons opté pour l'utilisation de bannière en mode slider pour faire passer plus d'informations mais en une seule section du site donc une seule ligne.
- Pour les logos des partenaires; tellement que la Kinshasa Digital Academy attire plusieurs collaborateurs, nous avons aussi opté pour une affichage en slider des logos des partenaires pour diminuer la taille de la section réservée aux partenaires .
- Pour la version mobile; nous avons opté pour l'affichage en "scroll" pour les sections contenant beaucoup de text.

❑ Kinshasa Digital Academy doit avoir son propre site web :

- Pour cela nous sommes basés sur le public visé et la nature des informations pour proposer une nouvelle arborescence du nouveau site.

2. Arborescence du nouveau site



- **Accueil** : Cette page décrit de manière brève de toutes les informations importantes sur la Kinshasa Digital Academy et contient des boutons qui sont reliés avec d'autres pages détaillées.
- **Collaborateurs** : Cette page est destinée aux entreprises partenaires, les investisseurs et les potentiels investisseurs et collaborateurs.
- **Formations** : cette page liste les référentielles disponibles à la KDA
 - **Développeurs web** : Cette page décrit de manière détaillée la formation et le métier d'un développeur web ainsi que les compétences visées
 - **Réfèrent Digital** : Cette page décrit de manière détaillée la formation et le métier d'un Réfèrent digital ainsi que les compétences visées
- **KDA Girls** : Pour promouvoir les femmes aux métiers du numérique; nous avons créé une page qui illustre et motive les jeunes filles à participer aux formations également.
- **A propos** : Cette page parle de la Kinshasa Digital Academy ainsi que ses objectifs.
- **Contact** : Un formulaire de contact pour permettre à l'internaute d'interagir avec la KDA

NB : *Contrairement au temps nous avons maqueté que 3 pages en format Desktop, Tablette et mobile à savoir : Accueil, Formations/Développeur web et la page KDA Girls.*

3. Maquettage de base fidélité

Nous avons commencé par la maquette de base de fidélité afin de mieux disposer nos contenus.

les maquettes de base fidélité ont été faites à la main.

4. Maquettage de haute fidélité

a. Choix de logiciel de maquetage

Nos choix portent sur deux logiciels qui sont : [Figma](#) et [UXpin](#)

- Figma

Pour notre première maquette de la reproduction du site KDA, nous avons opté pour Figma car il est plus facile à utiliser.

- UXpin

Pour la deuxième maquette celle de la modification du site KDA, nous avons utilisé UXpin car il réponds à nos besoins surtout pour les animations lors de prototypage, de plus il est plus utilisé pour des maquettes complexes que figma qui en terme des animations nous avons trouvé limité.

NB : Les maquettes et prototypes sont disponibles dans le dépôt github : https://github.com/bilwafi/KDA_Maquettage_Page_KDA