



# Réaliser la maquette d'une application web responsive



GDWFSRMDAWREXAI11A

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 :** Anastasia

**Nom :** JEAN

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

Nom du projet : Réaliser la maquette d'une application web responsive

## Description du projet

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l'opération pas à pas.  
Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, je liste les attentes de mon client :

- une page (MOBILE/DESKTOP)
- but ? télécharger le logiciel « CLIPBOARD » proposé sur la page.
- pourquoi ? enregistrement du texte copié afin de le retrouver plus tard.

Je constitue le plan du projet à l'instar de la méthode **KANBAN** en respectant la méthode **AGILE** :

- Users stories
- Charte graphique
- Zoning
- Wireframes
- Mockups

- A/B Testing
- User flow

Ceci fait, je peux poursuivre le *DESIGN THINKING*. J'établis le *product backlog*, pour identifier les différents *épics d'user story* pour répondre à la problématique <qui><quoi><pourquoi> :

EPIC A

Persona 1 => En tant que Léa, je souhaite avoir le choix de Systèmes, afin de pouvoir télécharger le bon logiciel.

EPIC B

Persona 2 => En tant que Hubert, je souhaite avoir plus d'explications sur le logiciel, afin de pouvoir l'utiliser

Persona 3 => En tant que Pierre, je souhaite avoir le choix de la langue, pour faciliter l'utilisation.

EPIC C

Persona 1=> En tant que Louis, je souhaite voir de grands groupes tels que GOOGLE, IBM... afin d'appuyer sur la qualité du logiciel.

Je fais l'ébauche d'un *zoning* pour avoir une idée générale de ma page.

Grâce à ce dernier, je peux commencer mes *wireframes*. Je garde en tête mes *personas*, leurs *objectifs* ainsi que leurs *actions*. Je n'oublie pas le *responsable first*, et m'attèle à l'organisation des différents blocs de contenus :

- l'emplacement le logo ClipBoard
- la navigation
- mes boutons
- le texte

Je réalise un wireframe pour mobile de 375px et un autre de 1440px, en français/anglais.

En parallèle, je construis un *user flow* qui me sert à simuler une série d'étapes que l'utilisateur suit pour atteindre l'objectif du téléchargement. C'est-à-dire lorsque l'utilisateur clique sur « télécharger » et l'amène à une autre page lui annonçant avec un logo « valider » que le téléchargement du logiciel a bien été effectué.

Pour rappel au cas où je ne l'ai pas fait ci-dessus, je m'assure d'avoir en ma possession la *charte graphique* du projet demandé, me permettant de démarrer le processus des *mockups*. Je respecte les règles ergonomiques de l'expérience utilisateur (rhétorique, l'affordance, charge mentale...).

Et enfin, pour que mon client ait une variante du mockup effectué, j'élabore un A/B testing.

2. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

J'utilise pour :

- le zoning = BALSAMIQ
- le wireframe/mockup = ADOBE XD
- l'organisation KANBAN du projet = JIRA
- je me suis documentée sur différents designs actuels sur le WEB ainsi que sur CodeAcademy.
- Studi (m'a appris les bases d'une maquette).

3. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

En l'occurrence Studi.

4. Informations complémentaires (*facultatif*)

XXX