

Exercice 1 : Créer un wireframe alternatif de la page Menu

Objectif : Explorer différentes façons d'organiser les plats pour améliorer la lisibilité et l'expérience utilisateur.

Consignes :

1. Reproduisez la page Menu en utilisant Figma.
2. Proposez 2 alternatives de présentation des plats :
 - Version liste verticale classique
 - Version en grille avec images plus grandes
3. Ajoutez des indicateurs visuels pour les plats en promotion ou les plus populaires.
4. Discutez en une phrase quel format est le plus pratique pour l'utilisateur et pourquoi.

Exercice 2 : Vérification de l'accessibilité

Objectif : S'assurer que vos wireframes respectent les bonnes pratiques d'accessibilité.

Consignes :

1. Pour la page Menu, vérifiez que :
 - Les textes principaux ont un contraste suffisant avec le fond (utiliser des rectangles gris ou textes simulés pour le wireframe).
 - Les boutons sont suffisamment grands pour être cliquables facilement.
2. Pour la page Contact :
 - Chaque champ du formulaire doit être clairement identifiable.
 - Ajouter des labels explicites et des espaces suffisants entre les champs.

Exercice 3 : Navigation et parcours utilisateur

Objectif : Evaluer si les utilisateurs peuvent atteindre leur objectif facilement.

Consignes :

1. Dans Figma, simulez un parcours utilisateur :
 - Depuis la page d'accueil → Menu → Ajouter un plat au panier → Contact pour envoyer une question.
2. Vérifiez :
 - Le nombre de clics pour chaque action principale (<3 clics idéalement).

- La logique de navigation : est-ce clair pour l'utilisateur où cliquer ?
3. Proposez une amélioration si un parcours semble confus.

Exercice 4 : Cohérence visuelle

Objectif : S'assurer que les pages du site sont uniformes.

Consignes :

1. Comparez les wireframes des pages Accueil, Menu et Contact.
2. Vérifiez que :
 - Les headers et footers sont identiques.
 - Les boutons ont le même style et taille.
 - Les titres et sous-titres respectent une hiérarchie uniforme.
3. Indiquez une modification possible pour améliorer la cohérence.

Exercice 5 : Feedback et amélioration

Objectif : Recevoir et intégrer des retours pour améliorer l'UX.

Consignes :

1. Montrez vos wireframes à un collègue ou un pair.
2. Notez au moins 3 points de feedback concernant :
 - Lisibilité
 - Navigation
 - Clarté des actions (ajouter au panier, envoyer formulaire)
3. Appliquez ces améliorations dans vos wireframes et comparez la version initiale et la version finale.