

Programme D-CLIC

Module : UX/UI

Évaluation Finale - Design from  
Scratch

Durée de l'exercice : 1 semaine

Du 26/07/2022 au 30/07/2022

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

## I - Introduction

---

Vous êtes arrivés à la fin de l'apprentissage du module UX/UI. Vous avez désormais les connaissances fondamentales en design qui vous permettront de développer votre esprit de designer.

Dans cette évaluation, vous allez devoir montrer vos capacités en tant que Designer à comprendre une problématique, proposer des solutions, réaliser un design en intégrant le comportement des utilisateurs.

Prenez du recul et montrez de quoi vous êtes capables, en mettant en pratique les conseils et les compétences acquis lors de votre apprentissage.

## II - Consigne de dépôt

---

La totalité des fichiers valorisables dans le cadre de l'évaluation doivent être inclus dans votre livraison. Essayer tout de même de réunir les fichiers dans la logique de l'énoncé. Tous les détails concernant les livrables importants du projet sont détaillés à la suite de l'énoncé. Le dépôt se fera sur la plateforme Github, avec votre compte et doit respecter la nomenclature suivante :

**SAYNA-UXUI-SCRATCH-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 freelance qui souhaite mettre en pratique ses compétences de design au service du bien commun. Pour ce faire, vous souhaitez répondre à une problématique autour de l'accès à la culture. Votre objectif est de **réaliser un design UX/UI autour d'une problématique identifiée**, tout en respectant les méthodes que vous avez apprises. De plus, cette mission vous permettra de continuer à alimenter votre portfolio avec des design innovants et en montrant vos capacités.

#### PROBLÉMATIQUE :

**Comment rendre plus accessible la culture (cinéma, théâtre, musée, musique, jeux, etc.) dans un cadre hostile ? Comment le numérique peut-il rendre plus accessible la culture ? Comment utiliser les ressources déjà existantes pour développer la culture ?**

Votre mission sera de répondre à cette problématique, en prenant en compte les contraintes et les difficultés de votre pays/région/ville. Vous devrez alors affiner cette problématique et observer correctement votre environnement pour proposer un design pertinent à la fois pour votre cible et pour la problématique. Ce design doit nécessairement être une solution numérique afin de proposer un site internet ou une application mobile.

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

Pour réaliser ce projet, vous avez 1 semaine, du Mardi 26/07/2022 au Samedi 30/07/2022.

Le rendu de l'évaluation se fera sur Figma et Github en respectant impérativement la nomenclature suivante :

**SAYNA-UXUI-SCRATCH-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 et Figma dès le début et alimentez-le des livrables au fur et à mesure de votre avancée.
- À ce stade, aucune ressource ne vous sera fournie. Vous avez déjà en votre possession tous les éléments nécessaires pour réaliser cette évaluation.
- Vous pouvez vous appuyer sur les énoncés précédents pour avoir plus de précisions concernant les étapes. Toutefois, sachez que vous êtes libre sur la manière de réaliser cette évaluation.
- Faites en sorte de limiter la quantité de livrables. C'est-à-dire essayer de rassembler les livrables qui vous semblent pertinent de réunir sur le même document (Figma, Docx, PDF, etc.).

### Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps d'expliquer et de commenter les templates dès qu'il est nécessaire.  
Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !
- S'il vous manque certaines informations, prenez des initiatives et faites en sorte d'y répondre au mieux tout en respectant les demandes initiales (délais, audit et propositions).
- Beaucoup de ressources utiles vous ont été transmises pour vous aider dans la réalisation de cette mission. Prenez le temps de les consulter ainsi que de vous en servir (cf IV - Ressources utiles).
- Le plus important à retenir : Prenez du plaisir et surpassez-vous !  
Montrez-nous de quoi vous êtes capables en nous proposant votre meilleure Design pour améliorer l'accès à la culture.

## IV - Ressources utiles

---

### Livrables attendus obligatoirement :

- Template\_phase\_de\_découverte (Figma)
- Questionnaire de découverte (Google forms ou autre)
- Persona (Figma ou autre)
- Empathy Map (Figma ou autre)
- Reformulation de la problématique clairement (Figma ou autre)
- Product Requirements List (Figma)
- Template\_phase\_de\_wireframe (Figma)
- Design Language (Figma)
- Design Tokens (Figma)
- Components (Figma)
- Kit UI (Figma)
- Wireframe (Figma)
- Maquette / Prototype (Figma)
- Analyse et retours de la solution (Docx ou autre)

### Annexes :

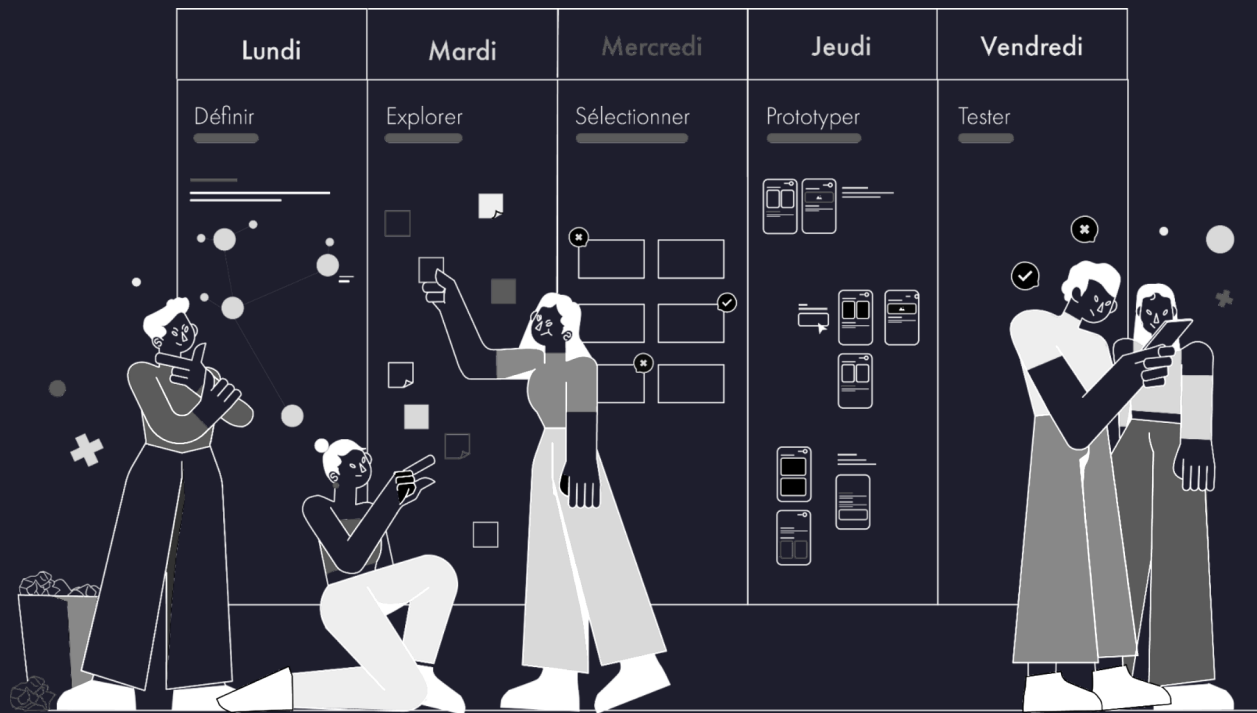
- Méthodologie de design
  - À garder en tête dans la réalisation du projet : [UX Design Process](#)
  - À suivre impérativement tout au long de la semaine : [Design Sprint](#)

### Exemple :

Dans le but de vous aider, voici un exemple de traitement de la problématique :

1. Hypothèse : "Je n'aime pas lire, pourtant j'adore les mangas".
2. Découverte : "D'autres personnes n'aiment pas lire non plus et seront intéressées par une solution qui lie les deux."
3. Définition : Associer Manga sans lecture (pas de vidéo)
4. Solution : Une application audio-manga: Images statiques du manga et Audio qui interprète des textes.

## V - Design Sprint



### MARDI

- Phase **DISCOVERY** : Obtenir des informations pour mieux définir le problème
  - Benchmark : inspiration, identifier et détailler les points positifs/négatifs à prendre en compte pour votre projet.
  - Questionnaire : créer un questionnaire avec Google Forms pour valider votre hypothèse. Soumettez votre questionnaire au plus grand nombre (utilisez les réseaux sociaux et vos réseaux personnels).
- Phase **DEFINE** : Avoir une vision claire du problème, de l'objectif et de l'utilisateur
  - Création de Persona.
  - Création de l'Empathy Map.
  - Redéfinition de la problématique en la formulant clairement avec un problème simple et concret.

---

## MERCREDI

- Phase **IDEATE : Trouver des solutions au problème à l'aide des connaissances acquises**
  - Brainstorming des solutions possibles, trouver des idées pour répondre à la problématique définie (phase définition).

---

## JEUDI

- Phase **IDEATE : Trouver des solutions au problème à l'aide des connaissances acquises**
  - Remplir le template "Product Requirements List" pour clarifier, organiser et sélectionner vos idées.

---

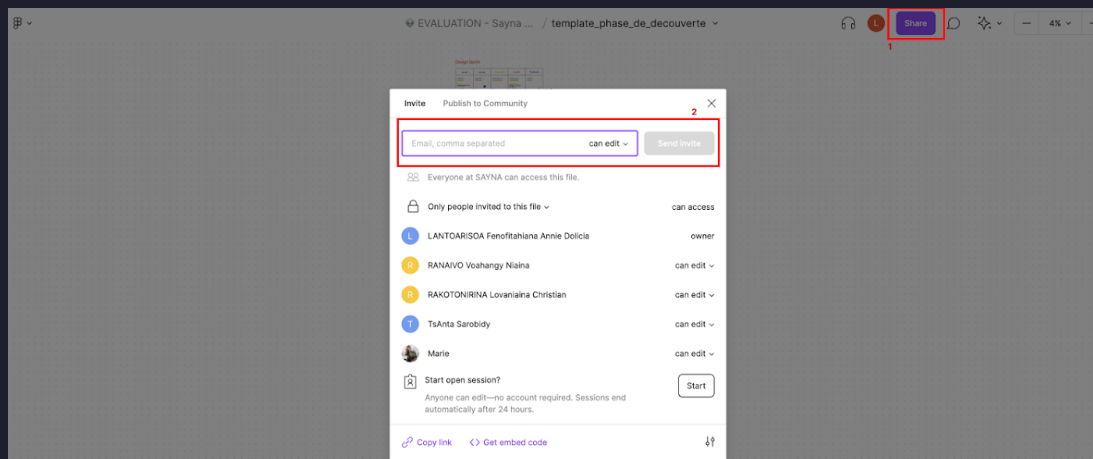
## VENDREDI

- Phase **PROTOTYPE : Construisez et testez des idées. Faites des erreurs rapidement pour réussir plus vite**
  - Créer le wireframe basse fidélité pour commencer à disposer vos éléments au vu de la recherche utilisateur et des recherches d'inspirations.
  - Création d'un univers graphique à partir de la phase de découverte ([Design system checklist](#) : couleurs, typo, disposition des éléments, illustrations, logos, textes, CTA, etc.). Dans un premier temps :
    - Design Language
    - Design Tokens
  - Customiser un Kit UI à partir d'un existant ou créer sa propre bibliothèque à partir d'une bibliothèque de la communauté. Récupérer les éléments et les adapter au projet.
    - Components ([Design system checklist](#))
    - Vous pouvez utiliser les Kits UI disponibles sur la communauté Figma (Figma > Community) ou bien vous inspirer des Design Systems / Component Libraries, voici une liste de sites où vous pouvez trouver les références :
      - <https://adele.uxpin.com/>
      - <https://www.designsystems.com/open-design-systems/>

- <https://storybook.js.org/showcase/> (Component Libraries)
- À partir du wireframe et des éléments du Kit UI, proposer une version hi-fi (haute fidélité) pour avoir un bon aperçu de la solution.

## SAMEDI

- Phase **EVALUATE** : **Est-ce que la solution répond au problème**
  - Proposer une analyse et des arguments dans le but de justifier le fait que votre solution répond à la problématique initiale.
  - Récupérer des témoignages et des retours de votre design (Google Forms, post LinkedIn et/ou Facebook, etc). Mettez en forme ces résultats pour diffuser ces retours (positifs et négatifs).
- Phase de **RENDU** :
  1. Partager grâce à Figma
    - a. Figma permet de partager et même collaborer directement sur l'outil, à partir des adresses mail. Pour faciliter la correction, vous devrez donc utiliser la fonction "SHARE" de Figma et partager avec les adresses suivantes :
      - gabrielagabriel@gmail.com
      - loic.dominguez@sayna.io



2. Dépôt sur Github
  - a. Dans un premier temps, exporter le travail réalisé à partir de la fonction présente directement Figma (cf image ci-dessous)



- b. Une fois les livrables téléchargés, il ne vous reste plus qu'à faire votre dépôt sur Github, en respectant la nomenclature.

