

Spécifier les besoins du client et maquetter une solution digitale

Table des matières

| | |
|--|----------|
| I. Spécifier les besoins du client et maquetter une solution digitale | 3 |
| II. Exercice : Partie 1 : Choisir le meilleur outil de design d'interface | 3 |
| III. Exercice : Partie 2 : Le choix d'une méthodologie de gestion de projet | 3 |
| Solutions des exercices | 4 |

I. Spécifier les besoins du client et maquetter une solution digitale

Conseil

Cette application permet de valider vos connaissances et acquisitions de la compétence, en lien avec le référentiel du parcours visé. Elle ne participe pas à l'obtention de votre parcours, mais vous permet de vous entraîner à l'appropriation de la pratique professionnelle attendue.

Veillez à la qualité de votre syntaxe.

Durée indicative : 1 h

Documents autorisés : tous les documents sont autorisés.

Matériel autorisé : tous les matériels sont autorisés.

II. Exercice : Partie 1 : Choisir le meilleur outil de design d'interface

Figma est un outil de design accessible directement en ligne ou téléchargeable telle une application, qui permet la collaboration en temps réel des UX/UI designers. Il permet notamment la conception d'interfaces web et mobiles.

La création d'une interface utilisateur vise à prévoir ce que les utilisateurs sont enclins à faire et à s'assurer que l'interface dispose d'éléments faciles d'accès, faciles à comprendre et faciles à utiliser pour simplifier les actions. Les interfaces utilisateur réunissent les principes du design d'interaction, du design visuel et de la structure de l'information.

Vous avez été repéré et embauché depuis peu par une agence digitale du nom de Design corp. Ils vous missionnent sur un projet durant lequel vous aurez la possibilité d'utiliser l'outil de design de votre choix. Cette opportunité vous est offerte à condition que vous leur fournissiez une présentation de l'outil et de ses avantages lors d'une réunion et que celui-ci ait été validé par l'ensemble de l'équipe.

Dans un premier temps, vous décidez de présenter Figma à l'équipe.

Question 1

[solution n°1 p.5]

1.1. Quels sont les avantages d'une utilisation de Figma ?

Dans un second temps, vous décidez de présenter Sketch à l'équipe.

Question 2

[solution n°2 p.5]

1.2. Quels sont les avantages d'une utilisation de Sketch ?

Vous avez exposé les avantages de Sketch et de Figma à vos collaborateurs, seulement, ils sont encore indécis, car les deux outils leur plaisent. De votre point de vue, Figma reste tout de même la meilleure solution et vous prenez l'initiative de réaliser un comparatif des deux outils.

Question 3

[solution n°3 p.5]

1.3. Selon vous, en quoi Figma serait une meilleure alternative à Sketch ?

III. Exercice : Partie 2 : Le choix d'une méthodologie de gestion de projet

Aujourd'hui, dans le domaine de la gestion de projet, les chefs de projet et les leaders visionnaires ne s'en tiennent pas à une seule méthodologie. En effet, ils sont familiarisés avec plusieurs d'entre elles et apprennent à coordonner les pratiques en fonction des besoins du projet.

Le rôle d'un chef de projet est d'identifier les méthodologies, les aspects spécifiques des méthodologies applicables à une certaine pratique et de réaliser des projets de manière efficace.

Anciennement chef de projet pour de multiples agences digitales, vous vous êtes reconverti en tant que formateur pour les chefs de projet de demain.

Le choix de la bonne approche est important, car il détermine la manière de travailler dans le cadre d'un projet digital. Il constitue la structure qui peut orienter vers le succès ou non de projets. Il est donc essentiel de prendre le temps nécessaire pour sélectionner l'approche de gestion de projet la mieux adaptée à une situation.

Question 1

[solution n°4 p.6]

2.1. Quelles sont les étapes permettant de décider d'une méthode de gestion de projet ?**Question 2**

[solution n°5 p.6]

2.2. Quels sont les avantages et les inconvénients de la méthode Agile ?**Question 3**

[solution n°6 p.7]

2.3. Quels sont les avantages et les inconvénients de la méthode en Cascade ?**Solutions des exercices**

p. 3 Solution n°1

Dans un premier temps, Figma offre le partage de fichiers et la collaboration en temps réel.

Un autre avantage de Figma est la possibilité de collaborer avec des systèmes de gestion des versions. Grâce à son système de branches calqué sur celui de Github, il est possible de fractionner un fichier en plusieurs sous-branches afin que chaque modification n'altère pas celles des branches voisines.

De plus, Figma gère toutes ces fonctions de manière native, qu'il s'agisse de prototyper, d'ajouter des commentaires, de concevoir des illustrations vectorielles ou de vérifier le code. Figma a même conçu « *Figjam* », un outil offrant la possibilité de mener des projets collaboratifs à distance.

Figma a mis en place un espace partagé dans sa plateforme afin que les concepteurs puissent partager des templates, des plugins, des widgets, des systèmes de conception, des wireframes, des illustrations, des icônes, des typographies et des kits d'interface utilisateur. Cet espace est appelé « *Communauté* ».

En outre, la structure des composants dans Figma permet de personnaliser et de modifier très facilement les diverses propriétés. De ce fait, en associant plusieurs composants et en personnalisant les attributs de style de chaque instance, moins de composants seront requis ce qui contribuera à rendre le projet plus fluide.

Enfin, le fait de pouvoir consulter ses fichiers à partir de n'importe quel navigateur web disposant d'une connexion internet fait de Figma un outil des plus appréciés.

p. 3 Solution n°2

Sketch est un outil de graphisme vectoriel destiné à la conception UI/UX de sites web et d'applications mobiles. Au même titre que Figma, il est parfaitement adapté au prototypage, de même qu'à la coopération dans le domaine de la conception.

En outre, il est entièrement compatible avec de multiples programmes très répandus tels qu'Adobe Illustrator et Photoshop.

Il supporte un grand nombre de formats de fichiers tels que PDF, JPG, PNG, SVG, WEBP et de nombreux autres.

L'un des principaux avantages de Sketch est qu'il se développe quotidiennement en fonction des exigences de l'utilisateur. Il est également léger, rapide et relativement peu coûteux. De plus, ses menus ont été conçus dans un souci de simplicité. Il permet de générer automatiquement des grilles de mise en page sur les sites web, avec des modèles immédiatement utilisables.

L'interface est dégagée, ce qui est l'un de ses points forts. Cela économise de l'espace et il n'y a plus de palettes qui viennent encombrer le plan de travail. Il est donc plus simple et rapide à prendre en main.

p. 3 Solution n°3

L'une des principales différences entre les deux outils est que Figma est accessible dans le navigateur, alors que Sketch est une application de bureau exclusivement proposée sur les ordinateurs Apple. En ce qui concerne la collaboration, Figma présente un avantage de taille car, à la différence de Sketch, il est disponible de manière universelle.

Un point fort de Figma réside dans le travail d'équipe. En tant que concepteur d'interface utilisateur à distance, Figma représente probablement le meilleur choix. Sa particularité la plus marquante est la collaboration en temps réel qui donne la possibilité à de multiples membres d'une équipe de collaborer en même temps sur un même projet de conception. Pas besoin de communiquer les modifications dans les deux sens : chaque participant peut les visualiser directement dans l'outil, au fur et à mesure de leur apparition.

Un autre atout est que Figma est accessible par navigateur, ce qui évite aux développeurs qui désirent visualiser un projet, par exemple, d'avoir à installer un outil de conception qu'ils n'utilisent pas. Les projets possèdent chacun une URL qui leur est propre, ce qui facilite le partage des fichiers.

En ce qui concerne les outils de conception, Figma offre certaines fonctionnalités qui sont sans doute supérieures à celles de leurs équivalents de Sketch.

Figma reprend également les outils de dessin traditionnels et les optimise en recourant à des réseaux vectoriels. Concrètement, cela se traduit par une plus grande souplesse dans la cartographie.

Le fait que Figma fonctionne dans un navigateur est un avantage indéniable pour ceux qui n'ont pas de Mac ou pour ceux qui ont besoin d'accéder à certains fichiers, mais ne veulent pas télécharger et installer des outils de conception.

Figma est destiné au travail en équipe. Les fonctions de collaboration en temps réel et de contrôle détaillé des versions sont assurément un atout appréciable.

p. 4 Solution n°4

Pour commencer, il faut d'abord dresser la liste des différents facteurs et les identifier en fonction de leur simplicité ou de leur complexité. Cela inclut le projet, le client ou l'utilisateur final, les moyens à disposition, les restrictions du projet, les délais, les outils et les équipes sur le coup.

Ensuite, si l'environnement de travail est dynamique et encourage les modifications en cours de route, une approche agile peut être appropriée. Toutefois, si les exigences, les calendriers et les budgets sont très précis, l'approche en cascade peut être préférable. De même, si une organisation est soit plus flexible, soit plus rigide, c'est le moment idéal pour envisager de changer d'approche. En effet, une seule approche ou une approche hybride peut être choisie pour faire évoluer l'organisation dans l'une de ces deux directions.

En outre, il est important de se pencher sur ce qui apportera le plus de valeur à l'utilisateur final. Une liste d'exigences peut être établie et utilisée pour sélectionner la méthode de travail qui répond le mieux à ces exigences. Ainsi, si les clients formulent souvent des requêtes continues et souhaitent des mises à jour et des changements constants, une approche itérative avec des cycles courts leur permettra de se sentir davantage concernés.

De plus, les objectifs prédéfinis de l'équipe ou de l'organisation doivent être utilisés pour orienter le choix de la méthodologie du projet. Il est clair que la méthode doit être un outil au service de l'objectif final. Par conséquent, la méthode la plus appropriée est celle qui oriente de la manière la plus directe les objectifs stratégiques, avec les plus grands avantages et le moins de répercussions négatives possible.

Enfin, il est essentiel de s'inspirer de ses propres valeurs. Les méthodologies sont en définitive employées par des personnes possédant des habitudes, des avis et des principes. Plutôt que d'adopter une méthodologie basée sur les tendances, il est plus sage d'utiliser l'état d'esprit, les relations et les styles de travail de l'équipe pour développer une méthodologie qui lui correspond parfaitement.

p. 4 Solution n°5

Grâce à l'étroite collaboration entre le client et l'équipe de projet, cette dernière est mieux à même de livrer des projets qui répondent aux attentes du client. En outre, dans ce type d'approche, les employés ont plus de responsabilités et d'autonomie, ce qui leur donne plus de motivation et un grand sentiment de gratification. De plus, cette approche permet d'intégrer davantage de projets. Toutefois, il faut être vigilant et ne pas surestimer la capacité de production.

Le plus grand inconvénient de l'approche agile est que l'aperçu initial n'est pas assez précis. Cela signifie que les délais et les coûts définitifs ne sont pas clairement définis, ce qui est problématique tant pour le client que pour l'organisation. Le fait est que le client doit pouvoir contrôler son budget. De son côté, l'agence doit gérer son calendrier de production ainsi que ses ressources. Il est donc important de consacrer du temps en amont pour établir les fondations du projet.

De plus, les multiples modifications font qu'un projet risque de faire du sur-place et de ne plus être aussi cohérent. Il est donc nécessaire de hiérarchiser les changements sur la base de leur pertinence, de la portée du projet et des contraintes fixées avec le client. De même, le suivi du cycle de développement devient encore plus complexe si un projet s'étale sur une longue période. En effet, il apparaît difficile de maintenir une vue d'ensemble de chaque projet.

p. 4 Solution n°6

Malgré l'évolution récente vers Scrum, la méthode Waterfall présente toujours des avantages appréciables. Tout d'abord, des fonctionnalités bien conçues permettent aux développeurs d'identifier à l'avance les dangers potentiels. Grâce à cette programmation anticipée, les ressources peuvent être allouées de manière efficace si le développement se poursuit comme prévu.

En outre, le développement est destiné à se poursuivre sans heurts, car le modèle a tout planifié de manière efficace. Cela offre des possibilités inaccessibles lorsque l'on utilise Scrum pour concevoir un produit. Bien entendu, il n'est pas possible de tout prévoir, donc la méthode en cascade n'est pas imperméable aux aléas. En principe, cette méthode constitue un procédé organisé avec des domaines de responsabilité bien déterminés.

De plus, la méthode de développement en cascade présente des inconvénients évidents. Le premier inconvénient est le temps nécessaire au processus de planification. Étant donné que les différents éléments du développement doivent être planifiés de manière précise au préalable, le codage peut être retardé de plusieurs jours, voire de plusieurs semaines.

Enfin, la méthode en cascade exige un niveau important de micro-gestion, ce qui constitue un autre inconvénient. Le processus, déjà lent, est également freiné par le niveau élevé d'implication de la direction que requiert la méthode par rapport à Scrum.