

Modéliser la partie front d'un site à partir d'un brief client

Table des matières

I. Contexte	3
II. Absorber le fonctionnel d'un projet	3
A. Introduction.....	3
B. Comprendre et modéliser le brief client	3
C. Dédire les pages à développer.....	5
III. La création des maquettes	9
A. Le mobile	9
B. Le desktop	9
IV. L'essentiel	11
V. Pour aller plus loin	11

I. Contexte

Contexte

Dans ce cours, nous allons modéliser notre site à partir d'un brief client. C'est une compétence fondamentale en tant que développeur. En effet, en tant que développeur, vous êtes là pour rendre service à un client. Pour pouvoir lui rendre service, il est donc fondamental de bien comprendre les attentes et les besoins. Pour cela, le cahier des charges est un élément central. Nous allons dans ce cours apprendre à le lire et à s'en servir pour modéliser la partie *front* de notre site.

II. Absorber le fonctionnel d'un projet

A. Introduction

Environnement de travail :

- Ordinateur avec Windows, MacOS ou Linux
- Figma
- Draw.io

Prérequis : connaître les diagrammes UML et la conception de maquettes.

Objectifs de la partie

- Apprendre à comprendre le besoin utilisateur
- Savoir transformer ce besoin en diagrammes UML
- En déduire les maquettes de l'application sur Figma

Contexte

Dans un cadre professionnel, vous allez très régulièrement travailler avec des cahiers des charges. Ils peuvent être faits par le chef de projet, ou bien par le client lui-même. En fonction de la taille de votre équipe, vous devrez réaliser les maquettes et les diagrammes vous-mêmes. C'est ce que nous allons apprendre à faire dans ce cours !

B. Comprendre et modéliser le brief client

Définition Le cahier des charges

Un cahier des charges pour le développement d'un logiciel ou d'un site web est un document détaillé qui définit les exigences, les fonctionnalités et les contraintes du projet. Il sert de référence commune entre le client et l'équipe de développement pour s'assurer que toutes les parties comprennent les attentes et les objectifs du projet.

Le cahier des charges de notre projet est présent ici :

[cf. CDC Quai Antique.pdf]

Définition Le diagramme de cas d'utilisation

Un diagramme de cas d'utilisation est une représentation graphique qui illustre les interactions entre les acteurs (utilisateurs, systèmes externes, etc.) et le système en question. Il fait partie du langage de modélisation UML utilisé pour spécifier, concevoir et documenter les systèmes logiciels.

Méthode Créer un diagramme de cas d'utilisation

Réaliser un diagramme de cas d'utilisation est une étape importante de la conception. C'est l'une des premières étapes de la conception, donc votre première approche de l'application. Chacun a ses méthodes pour réaliser un bon diagramme, mais suivre ces étapes peut être un bon guide pour réussir quand on ne sait pas par quoi commencer !

Étape 1 : identifier les acteurs. Les acteurs sont les personnes, systèmes ou entités externes qui interagissent avec le système que vous modélisez. Identifiez les acteurs impliqués dans votre système et notez-les.

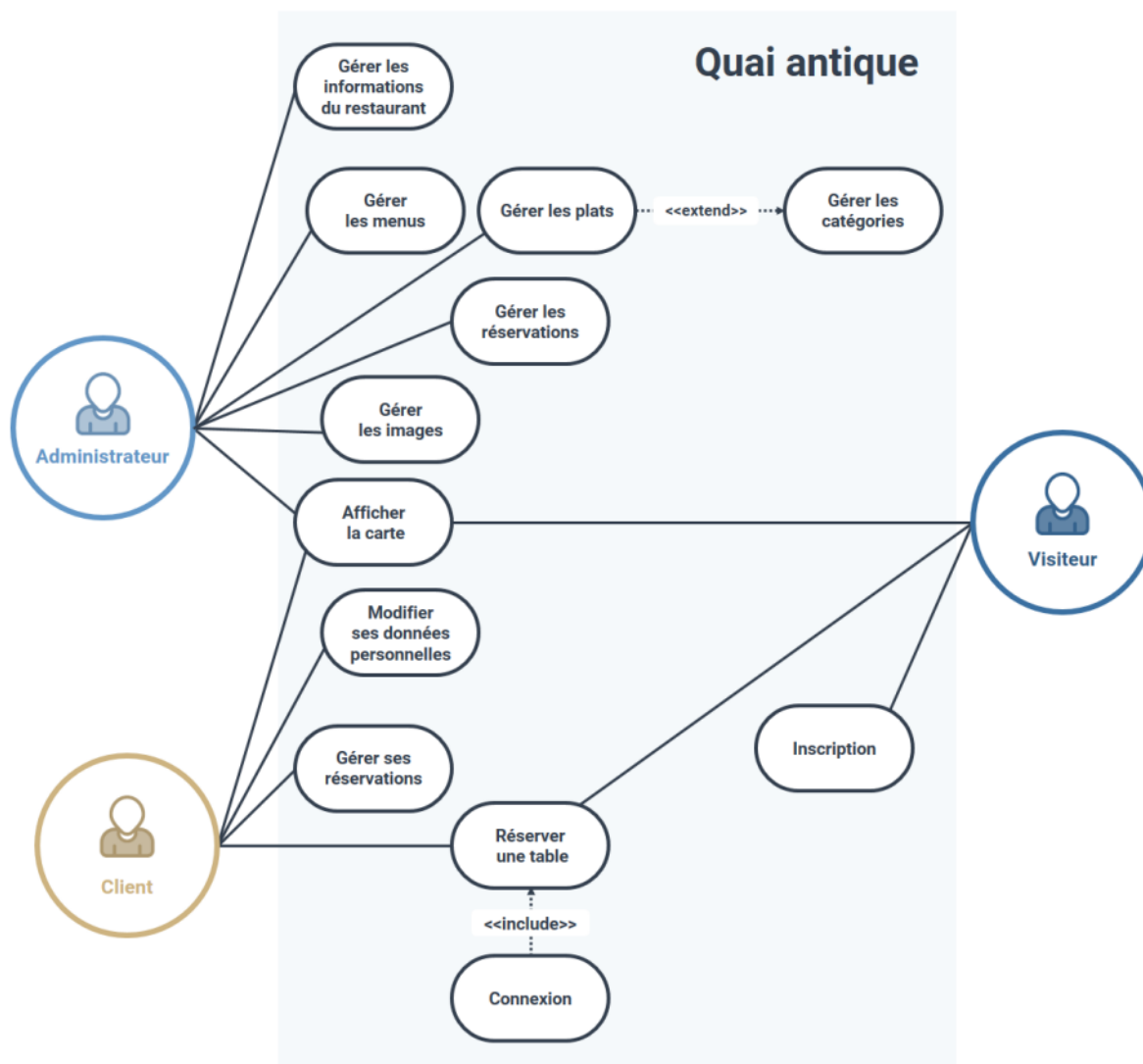
Étape 2 : identifier les cas d'utilisation. Les cas d'utilisation décrivent les différentes fonctionnalités ou actions que le système doit effectuer pour répondre aux besoins des acteurs. Identifiez les cas d'utilisation pertinents pour votre système.

Étape 3 : définir les relations acteur-cas d'utilisation. Pour chaque acteur, identifiez les cas d'utilisation avec lesquels il interagit. Dessinez une ligne reliant l'acteur au cas d'utilisation correspondant.

Étape 4 : identifier les relations entre les cas d'utilisation. Identifiez les relations entre les différents cas d'utilisation. Par exemple, un cas d'utilisation peut inclure ou étendre un autre cas d'utilisation. Représentez ces relations avec des flèches entre les cas d'utilisation correspondants.

Ce ne sont pas les seules étapes possibles, et le diagramme est un outil qui peut évoluer avec le temps, mais si vous suivez ces 4 étapes, vous aurez un diagramme vous permettant de bien commencer et de mieux appréhender votre manière de travailler.

Voici le diagramme que nous pourrions réaliser pour notre projet :



C. Dédire les pages à développer

Maintenant que nous avons pu concevoir notre application, nous pouvons commencer à penser nos écrans.

Pour cela, nous allons nous servir du cahier des charges et de notre diagramme de cas d'utilisation. Étant donné que nous avons tous les cas d'utilisation, nous allons pouvoir déduire de ces cas d'utilisation les écrans à développer.

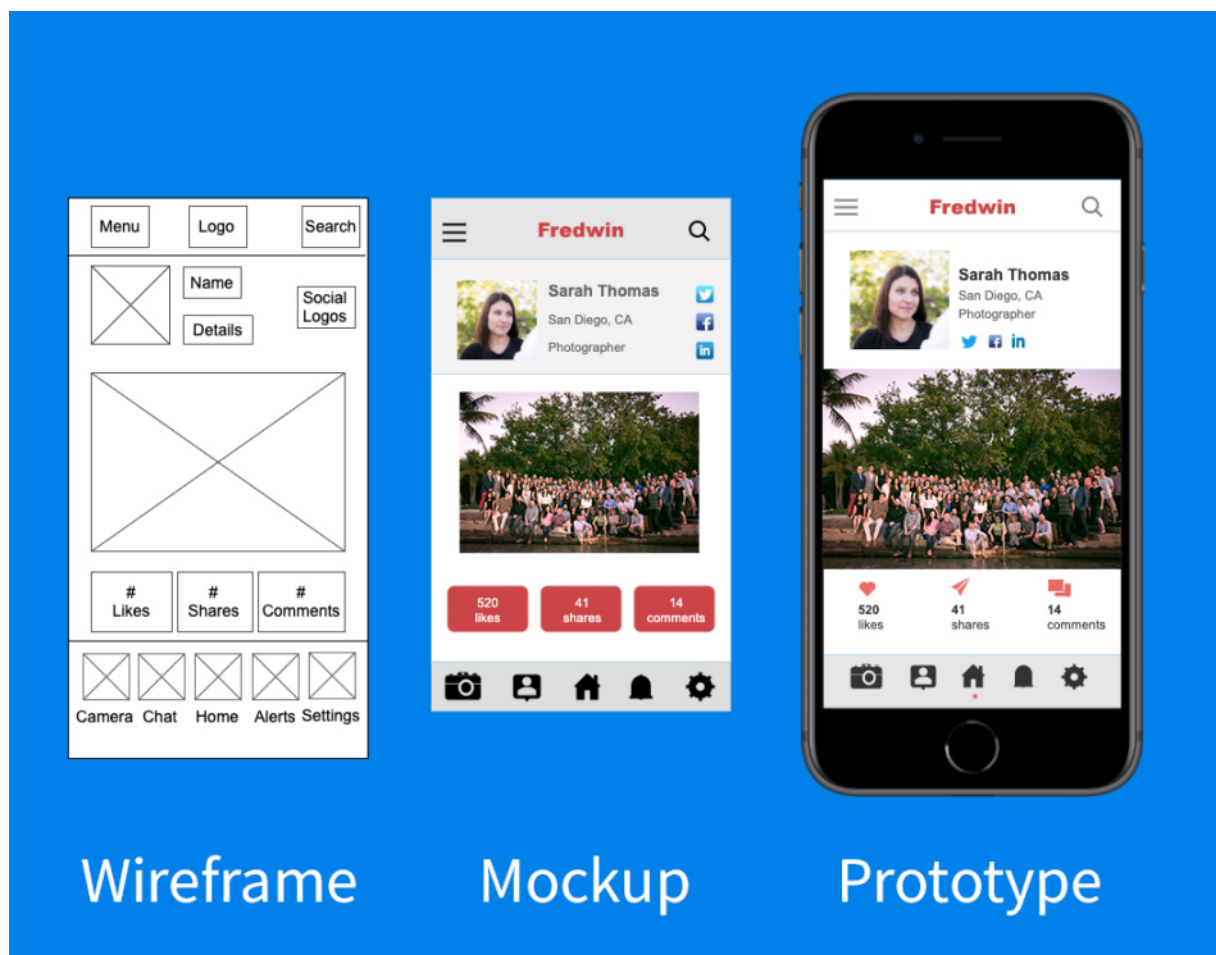
Définition Les documents de design

Nous pouvons définir 3 documents de design d'écrans fondamentaux :

- **Wireframe** : un wireframe est une représentation visuelle basique et simplifiée de l'interface d'un site web ou d'une application. Il s'agit d'un schéma en noir et blanc qui met en évidence la structure, la disposition et les éléments de base de l'interface, tels que les blocs de contenu, les zones de navigation et les emplacements des boutons. Les wireframes sont utilisés pour planifier et communiquer la structure et la disposition des éléments de l'interface sans se concentrer sur les détails visuels.

- **Mockup** : un mockup est une représentation statique et détaillée de l'apparence visuelle d'un site web ou d'une application. Il s'agit d'une maquette visuelle réalisée avec des éléments graphiques tels que les couleurs, les typographies, les images et les logos. Les mockups donnent une idée précise de l'aspect final de l'interface utilisateur et permettent de visualiser l'harmonie des éléments visuels. Ils sont souvent créés à l'aide d'outils de conception graphique et peuvent servir de référence pour le développement de l'interface.
- **Prototype** : un prototype est une représentation interactive et fonctionnelle d'un site web ou d'une application. Il s'agit d'une version simulée de l'interface qui permet aux utilisateurs de naviguer et d'interagir avec les différentes fonctionnalités. Les prototypes peuvent être réalisés avec des outils de conception d'interface interactive, et ils permettent de tester l'expérience utilisateur, de recueillir des commentaires et de valider les concepts avant le développement complet. Les prototypes peuvent varier en matière de complexité, allant des prototypes basse fidélité (simples et rapides à créer) aux prototypes haute-fidélité (plus proches de la version finale de l'interface).

Dans ce projet, nous allons réaliser uniquement la partie mockup de notre application. Généralement, lors de la construction d'un vrai projet, il est recommandé de travailler avec ces 3 documents pour fluidifier les échanges avec le client.



Wireframe, mockup, prototype

Source : images.ctfassets.net¹

¹ <https://images.ctfassets.net/4zfc07om50my/3z5ZsZDCDwl9Tb3IyQjADS/f1890542354df1d75f91e2a05da52e3a/WMP.jpg>

Définition **Le design system**

Le *design system* (« *système de conception* » en français) est un référentiel évolutif commun aux designers et aux développeurs pour construire de nouveaux produits ou services numériques. C'est un ensemble d'outils, de principes, de directives et de composants réutilisables qui permettent de créer une expérience utilisateur cohérente, efficace et facile à maintenir.

On pourrait le découper en 4 parties :

- Un stock de composants (charte graphique, couleurs, composants UI, sons, templates, layouts),
- Leur mode d'emploi (mesures, espacements, interactions, exemples),
- Les raisons de ces choix (manifeste des valeurs de l'organisation, vision de la marque),
- Les conditions d'évolution du design system (processus d'ajout de composants et de règles).

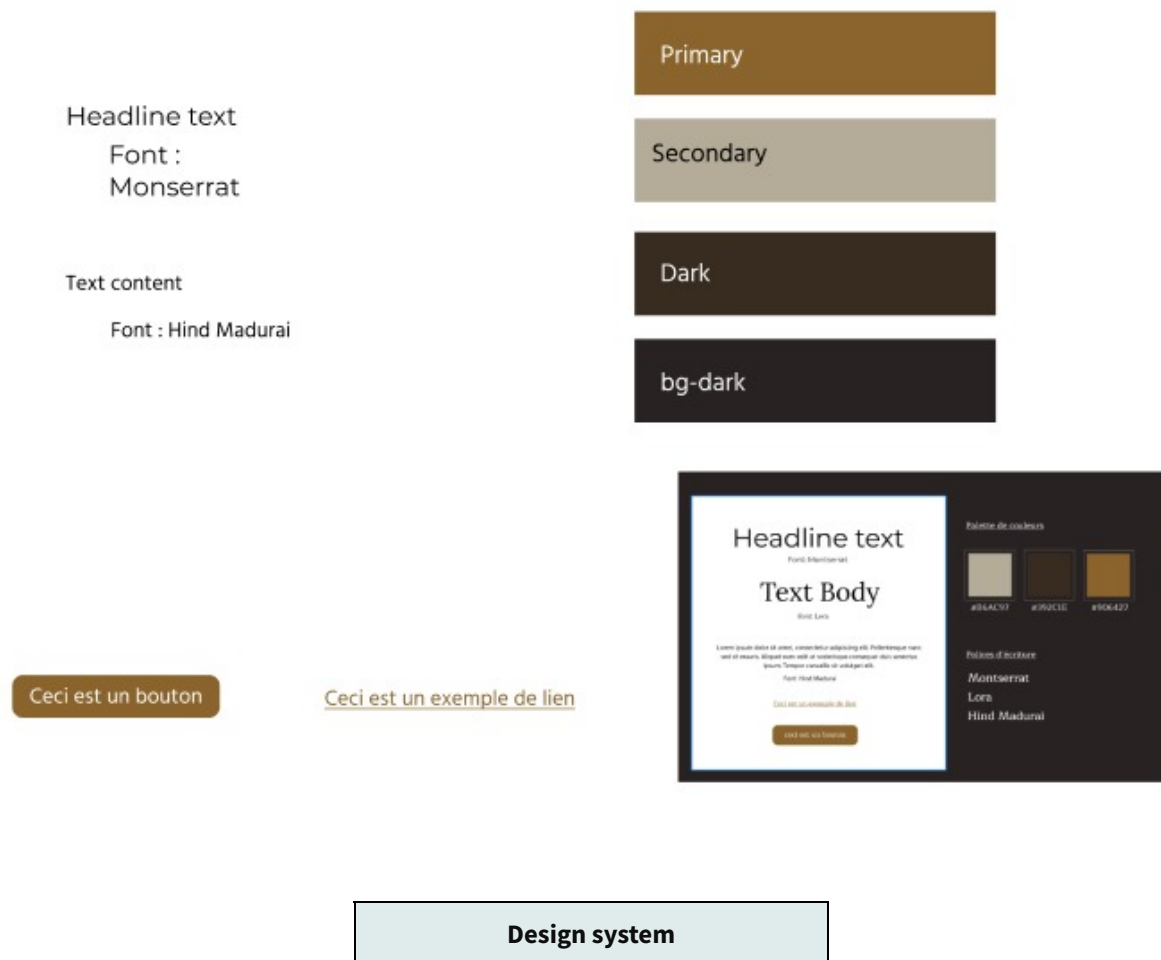


Design system charte graphique

Source : wedostudios.fr¹

¹ <http://www.wedostudios.fr/includes/uploads/Design-system-visuel-2-1920x1181.jpg>

Nous pouvons partir du principe que le design system est imposé. Le voici :



Méthode Créer le projet Figma et gérer les styles de couleurs

Ce design system sera un élément fondamental lors de la création de nos maquettes. Nous allons réaliser nos maquettes sur Figma. Il nous faut donc gérer ce design system sur Figma, pour gérer les couleurs comme des variables.

Les composants sur Figma sont des éléments réutilisables qui peuvent être créés et stylisés une fois, puis utilisés à plusieurs endroits dans votre projet. Une mise à jour du composant met à jour automatiquement toutes les instances du composant. Les composants peuvent inclure des éléments tels que des boutons, des en-têtes, des pieds de page, des icônes, des formulaires, etc.

Méthode Gérer les styles de texte

Nous pouvons aussi gérer les styles de texte comme des variables.

Méthode Gérer des composants

Dans une application, un certain nombre d'éléments seront présents sur de nombreuses pages. Par exemple, le *header* sera le même pour toutes les pages. Si nous créons 3 pages sur Figma, nous allons dupliquer 3 fois le header. Et le jour où il faudra faire une modification sur le header, il serait gênant de devoir appliquer la modification à 3 endroits différents. Nous pouvons ainsi créer des composants.

III. La création des maquettes

A. Le mobile

Méthode Créer le header mobile

Il faut maintenant créer la page d'accueil pour mobile sur notre projet Figma. Notre projet est créé, et nous avons certains composants essentiels. Pour commencer, nous pouvons réaliser le header de la page. Il sera composé du nom du restaurant et du bouton pour ouvrir le menu burger. Étant donné que ce header sera sur toutes les pages, nous pouvons en faire un composant.

Il faudra avant cela définir la taille d'écran de notre maquette et nous allons pour cela utiliser les tailles de « *frame* » prédéfinies dans Figma, en prenant le plus petit téléphone possible afin d'assurer une compatibilité maximum.

Méthode Créer la page d'accueil mobile

Maintenant que le header est *designé*, nous pouvons commencer le contenu de la page. Nous sommes sur une page affichée sur mobile, il faut donc afficher peu d'informations pour se concentrer sur les données les plus importantes.

Une page sur mobile est une liste de blocs les uns au-dessus des autres. Nous définissons donc des thèmes pour ces différents blocs, respectivement « *Bienvenue au Quai Antique* », « *Des produits frais* », « *Réservation en ligne* ». Afin d'avoir des informations simples et lisibles, chaque bloc sera composé de 4 éléments : un titre, un texte, une image et un bouton d'action.

Nous pouvons chercher des images sur des banques d'images gratuites, comme Pixabay.

Méthode Créer le footer

Tout comme le header, le *footer* est un élément commun à toutes les pages, qui devra donc être un composant dans notre fichier Figma. Le footer est l'élément qui est en pied de page, l'objectif est donc de mettre des informations utiles pour un utilisateur étant allé jusqu'au bout de la page.

Nous allons donc mettre les horaires du restaurant, l'adresse, et l'adresse e-mail de contact.

Méthode Créer la page Galerie mobile

La page d'accueil étant réalisée, nous commençons à réaliser la page Galerie. Le but est d'afficher une liste d'images du restaurant. Si nous sommes connectés en tant qu'administrateur, nous devons aussi avoir accès aux options de modification de la galerie (ajouter, modifier, supprimer).

Nous afficherons 2 images par ligne. Nous aurons un bouton « *ajouter* » en haut de page, et un bouton « *réserver* » en bas de page. Pour modifier une image, il faudra cliquer dessus une fois, et nous aurons accès au titre et aux boutons « *modifier* » et « *supprimer* ».

B. Le desktop

Méthode Header desktop

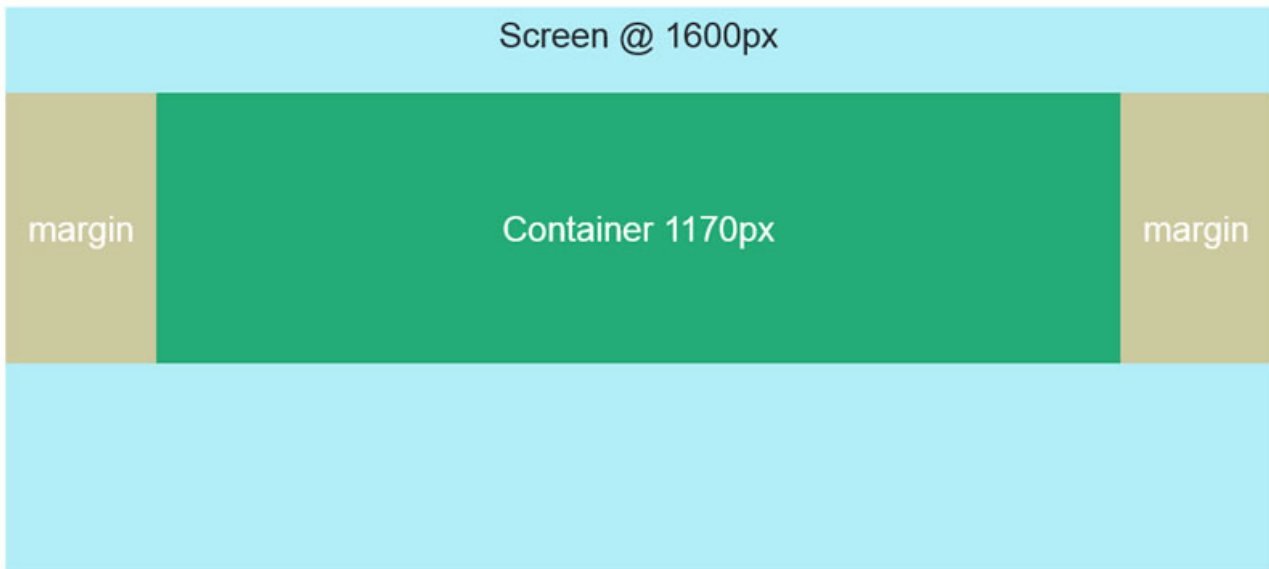
Nous travaillons nos maquettes en *mobile first*, ce qui signifie que nous réalisons d'abord les maquettes en version mobile puis en version desktop. C'est plus facile, car nous devons maintenant adapter le design mobile sur un plus grand écran.

Le header ressemble au header mobile, sauf qu'au lieu du bouton pour afficher le menu burger, nous pouvons afficher tous les liens, qui sont respectivement « *Accueil* », « *Galerie* », « *La carte* », « *Les réservations* », « *Mon compte* », « *Connexion/Déconnexion* ». Nous créons aussi un composant pour le réutiliser sur toutes les pages desktop.

Méthode Créer la page Accueil desktop

Pour commencer, nous allons définir une zone de contenu pour notre page. Le but est que le contenu du site ne prenne pas toute la largeur de l'écran, pour que notre site soit similaire sur n'importe quel appareil : la seule chose qui change, ce sont les marges sur les côtés.

Voici un exemple avec Bootstrap :



Container Bootstrap

Source : [i.stack.imgur.com¹](https://i.stack.imgur.com/bAetX.png)

Dans cette zone de contenu, nous pourrions mettre le contenu de notre site. Nous pouvons donc positionner les blocs comme sur mobile, mais en changeant les dimensions pour rendre le tout agréable à regarder.

Méthode Créer le footer desktop

Pour la version desktop, nous aurons plus d'espace pour afficher ces informations. Au lieu d'afficher les informations en 2 colonnes et 2 lignes, nous pouvons les afficher en 1 seule ligne de 3 colonnes.

Nous choisissons de rester sur un style très simple de footer, mais nous aurions pu ajouter d'autres informations, comme d'autres liens vers notre site, pour mettre en place une navigation transversale.

Méthode Créer la page Galerie desktop

Cette page est plutôt simple à transformer de mobile en desktop. Nous conserverons la liste d'images du restaurant, mais nous positionnerons 3 images par lignes au lieu de 2.

En tant qu'administrateur connecté, nous aurons accès aux options de modification de la galerie, telles que l'ajout, la modification et la suppression des images. Ces options seront présentes au survol.

Nous gardons au même endroit les boutons « ajouter » et « réserver ».

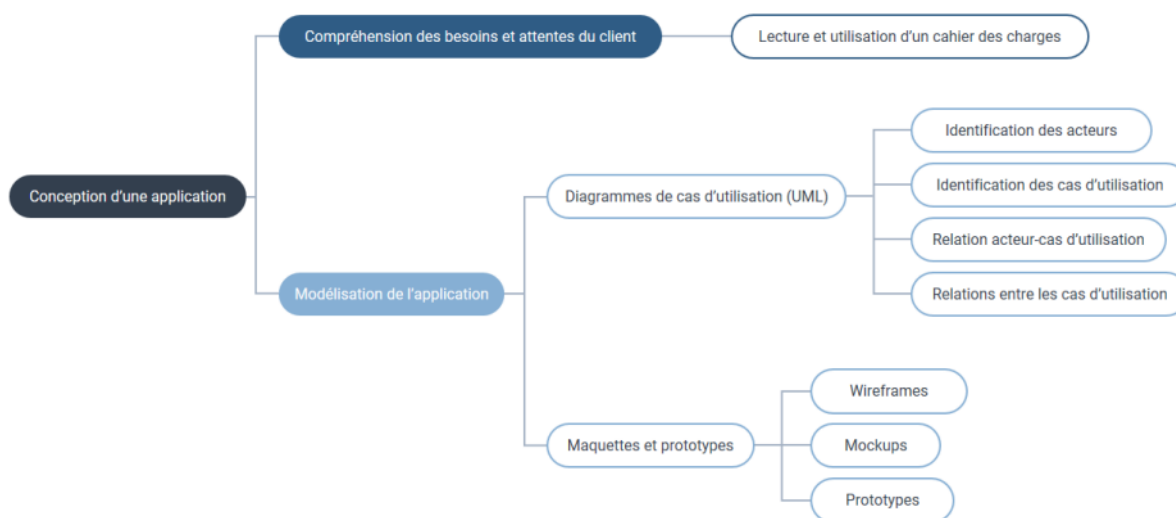
¹ <https://i.stack.imgur.com/bAetX.png>

IV. L'essentiel

Dans ce cours, nous avons abordé la modélisation et la conception d'un site web à partir d'un brief client, en mettant l'accent sur la compréhension des besoins et attentes. Nous avons appris à lire et à utiliser un cahier des charges, et à le traduire en diagramme de cas d'utilisation.

Les maquettes, comprenant les wireframes, les mockups et les prototypes, nous ont permis de visualiser et de valider le design avant le développement. Un design system a été défini pour assurer la cohérence visuelle et une identité unique du site web.

Ces compétences sont précieuses en entreprise pour comprendre les besoins des clients, communiquer efficacement, concevoir une interface utilisateur optimale et créer une identité visuelle cohérente. En utilisant ces techniques, les équipes peuvent mieux répondre aux attentes des clients et améliorer l'expérience utilisateur.



V. Pour aller plus loin

- Ajouter les fonctions de prototypage sur Figma pour mieux comprendre le comportement de l'utilisateur.
- Réaliser un autre design system. Vous pouvez changer les polices, les couleurs (en générant une autre palette de couleur sur <https://coolors.co/> par exemple), le header, le footer, les boutons, etc.