



Briefs créatif

Quand les animaux sont seuls à la maison

Comment pouvez-vous permettre aux propriétaires d'animaux d'interagir avec leurs animaux lorsqu'ils ne sont pas à la maison ?

Nom du projet : PetConnect

Contexte : PetConnect est une application mobile conçue pour permettre aux propriétaires d'animaux de compagnie de rester connectés à leurs animaux de manière interactive lorsqu'ils ne sont pas à la maison. Que ce soit pour vérifier le bien-être de leurs animaux, jouer avec eux à distance, ou simplement les surveiller, PetConnect offre une solution complète pour faciliter cette interaction.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de créer une expérience utilisateur fluide et agréable pour les propriétaires d'animaux de compagnie, en leur permettant d'interagir de manière intuitive et pratique avec leurs animaux lorsqu'ils sont absents.

Public cible : Propriétaires d'animaux de compagnie, en particulier les chiens et les chats.

Écran d'accueil (Home Screen) :

Affiche une vue en direct de la caméra de la maison.

Affiche les informations sur les animaux de compagnie (nom, photo, état).

Boutons pour accéder à d'autres fonctionnalités.

Écran de sélection de l'animal :

Permet aux utilisateurs de sélectionner l'animal avec lequel ils veulent interagir (s'ils en ont plusieurs).

Écran de la caméra en direct (Live Camera View) :

Affiche une vidéo en direct de la zone où se trouve l'animal.

Contrôles pour zoomer, prendre des photos et enregistrer des vidéos.

Options pour activer/désactiver le son.

Écran de distribution de friandises (Treat Dispensing Screen) :

Permet aux utilisateurs de distribuer des friandises à leur animal à distance.

Contrôle de la quantité de friandises à distribuer.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Faire de la concurrence à Netflix

Un nouveau service de vidéo à la demande vient d'être lancé ! Vous êtes chargé de designer l'interface de l'application TV.

Nom du projet : À vous de choisir le nom de la plateforme

Contexte : Un tout nouveau service de vidéo à la demande (SVOD) qui offre une vaste bibliothèque de contenu de streaming, des films aux séries en passant par les documentaires. L'entreprise vise à fournir une expérience utilisateur de premier ordre sur l'application TV, accessible sur divers appareils.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de créer une interface utilisateur conviviale et attrayante pour l'application TV offrant aux utilisateurs un accès facile à une variété de contenus en streaming tout en garantissant une expérience fluide et personnalisée.

Public cible : Les amateurs de cinéma, les fans de séries, et les passionnés de documentaires.

Écran d'accueil :

Présente des recommandations personnalisées en fonction des préférences de l'utilisateur.

Affiche des catégories populaires de contenu.

Possibilité de recherche rapide.

Écran de navigation :

Permet aux utilisateurs de parcourir les différents genres de contenu (films, séries, documentaires).

Fournit des filtres de tri (par popularité, par genre, par nouveauté).

Affiche des vignettes de contenu avec des descriptions.

Écran de détails :

Affiche des informations détaillées sur un film ou une série sélectionné(e).

Bande-annonce intégrée.

Recommandations connexes.

Écran de lecture vidéo :

Permet de lire le contenu en streaming en qualité HD.

Contrôles de lecture (lecture, pause, avance rapide, retour en arrière).

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Trouver une musique facilement

Concevez une application de recherche de chansons qui permettra aux utilisateurs de trouver le titre d'une chanson particulière sur la base du ton ou de tout mot fourni par l'utilisateur.

Nom du projet : SongFinder

Contexte : SongFinder est une application mobile conçue pour aider les utilisateurs à trouver des chansons en fonction du ton ou des paroles qu'ils fournissent. L'application utilise la reconnaissance vocale et la recherche de mots-clés pour identifier des chansons correspondantes. Une fois la chanson identifiée, SongFinder offre également des options pour télécharger ou écouter la chanson en streaming.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de créer une expérience utilisateur conviviale et efficace qui permettra aux utilisateurs de rechercher des chansons de manière rapide et précise en utilisant des paramètres tels que le ton ou les paroles. L'application doit également offrir des fonctionnalités supplémentaires pour la découverte musicale.

Public cible : Les amateurs de musique de tous genres.

Écran d'accueil :

Présente un champ de recherche où les utilisateurs peuvent entrer le ton ou les paroles.

Accès rapide aux fonctionnalités de découverte musicale (listes de lecture recommandées, tendances, etc.).

Écran de résultats de recherche :

Affiche une liste de chansons correspondantes avec des informations telles que le titre, l'artiste et l'album.

Possibilité de filtrer les résultats par ton, genre musical, ou popularité.

Lien pour télécharger la chanson ou l'écouter en streaming.

Écran de lecture de chanson :

Permet aux utilisateurs d'écouter la chanson en streaming.

Contrôles de lecture (lecture, pause, avance rapide, retour en arrière).

Affiche les paroles si disponibles.

Écran de profil utilisateur :

Permet aux utilisateurs de créer et de gérer des profils personnalisés.

Historique des recherches et des chansons écoutées récemment.

Options de personnalisation des préférences musicales.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Création d'un site pour un club nautique

Le InsideNautique à besoin de votre aide pour la création de son site internet.

Nom du projet : Inside Nautique

Contexte : InsideNautique est une entreprise proposant une gamme d'activités de plage, telles que la location de transats, de jet skis, de paddles, de bouées tractées, de pédalos, de parcs aquatiques gonflables et de parachutes ascensionnels. L'entreprise est située à la plage Marquet, à Cap d'Ail, à proximité de Monaco, et souhaite créer un site web pour attirer des clients en ligne et permettre la réservation d'activités.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une expérience utilisateur attrayante et intuitive pour le site web de InsideNautique, en mettant l'accent sur la facilité de réservation en ligne des activités proposées.

Public cible : Vacanciers et touristes

Page d'accueil :

Présente une vue d'ensemble des activités et des offres.
Affiche des images attrayantes de la plage et des équipements.
Liens rapides vers les catégories d'activités.

Page de détails de l'activité :

Affiche des informations détaillées sur une activité spécifique.
Tarifs, horaires, exigences d'âge, etc.
Bouton de réservation.

Page de réservation :

Permet aux utilisateurs de sélectionner la date et l'heure de leur réservation.
Options pour ajouter des extras (comme des boissons ou des photos souvenirs).
Récapitulatif de la réservation et bouton de paiement.

Page de profil utilisateur :

Permet aux utilisateurs de créer et de gérer leur profil.
Historique des réservations et des activités précédentes.
Options de personnalisation des préférences.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Olympic Experience

Faites vivre une expérience immersive et informative aux spectateurs des Jeux Olympiques

Nom du projet : Olympique Experience

Contexte : L'application Olympic Experience a pour objectif de fournir une expérience immersive et informative aux spectateurs, athlètes et amateurs des Jeux Olympiques. Elle couvrira toutes les facettes des Jeux, y compris les horaires des événements, les résultats en temps réel, des informations sur les athlètes, des actualités exclusives et des fonctionnalités interactives.

Objectif principal : Le principal objectif de ce projet est de concevoir une application mobile conviviale qui offre aux utilisateurs une expérience complète et engageante des Jeux Olympiques, en fournissant des informations en temps réel, des interactions sociales et des fonctionnalités pour suivre de près les performances des athlètes.

Public cible : Les spectateurs, les athlètes et les journalistes.

Page d'accueil :

Présente une vue d'ensemble des activités et des offres.
Affiche des images attrayantes de la plage et des équipements.
Liens rapides vers les catégories d'activités.

Page de détails de l'activité :

Affiche des informations détaillées sur une activité spécifique.
Tarifs, horaires, exigences d'âge, etc.
Bouton de réservation.

Page de réservation :

Permet aux utilisateurs de sélectionner la date et l'heure de leur réservation.
Options pour ajouter des extras (comme des boissons ou des photos souvenirs).
Récapitulatif de la réservation et bouton de paiement.

Page de profil utilisateur :

Permet aux utilisateurs de créer et de gérer leur profil.
Historique des réservations et des activités précédentes.
Options de personnalisation des préférences.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Vous devez designer le nouveau site/application d'une toute nouvelle fête foraine.

Nom du projet : Festy

Contexte : Le site ou l'application Festy Adventure est conçue pour offrir une expérience amusante et pratique aux visiteurs d'une toute nouvelle fête foraine. Elle vise à fournir des informations sur les manèges, les attractions, les horaires, ainsi que des fonctionnalités interactives pour améliorer l'expérience globale des participants.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de créer une application mobile conviviale qui facilite la planification de l'expérience à la fête foraine, offre des informations en temps réel sur les attractions, favorise l'interaction sociale entre les visiteurs et propose des fonctionnalités pour découvrir de nouvelles expériences de divertissement.

Public cible : Les amateurs de Fête Foraine

Page d'accueil :

Carte interactive de la fête foraine avec l'emplacement des manèges, des stands de nourriture et des attractions.

Directions pour se rendre à différentes attractions.

Page d'Informations sur les Attractions :

Descriptions détaillées des manèges, des jeux et des attractions.

Horaires d'ouverture et de fermeture.

Options de filtrage par catégorie (manèges, stands de nourriture, spectacles, etc.).

Page d'Actualités de la Fête Foraine :

Diffusion d'actualités et d'annonces concernant la fête foraine.

Promotion des spectacles spéciaux et des événements.

Page Billeterie et Réductions :

Achat de billets pour l'entrée à la fête foraine.

Accès aux offres et aux réductions spéciales.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Escape Game d'horreur

Vous devez designer le nouveau site/application d'un centre d'Escape Game d'horreur

Nom du projet : Le château

Contexte : Le château est un centre de divertissement d'escape game axée sur l'horreur. Elle offre des scénarios terrifiants et des énigmes effrayantes conçues pour plonger les joueurs dans une expérience de jeu angoissante et immersive. L'objectif est de captiver et de divertir les amateurs d'horreur en leur proposant des aventures inquiétantes à partager entre amis.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de créer le site web ou l'application mobile du château. Le côté angoissant doit être omniprésent.

Public cible : Les amateurs de jeux d'horreur âgés de 18 à 45 ans.

Page d'Accueil :

Présente les scénarios d'escape games d'horreur disponibles, en mettant en avant leur lien avec l'escape game physique.

Affiche des images effrayantes et des descriptions des scénarios.

Options pour explorer les scénarios par niveau de terreur ou par type d'horreur.

Page qui présente tous les Scénarios

Descriptions détaillées des scénarios/salles

Horaires d'ouverture et de fermeture.

Options de filtrage par catégorie

Page de Détails d'un Scénario :

Fournit des informations détaillées sur un scénario d'horreur

Possibilité de choisir le nombre de joueurs et de réserver une session en salle.

Page de réservation :

Permet aux utilisateurs de sélectionner la date et l'heure de leur réservation.

Options pour ajouter des extras (comme des boissons ou des photos souvenirs).

Récapitulatif de la réservation et bouton de paiement.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Application de navigation urbaine

Créer une application de navigation pour les personnes en situation de handicap

Nom du projet : Access

Contexte : Access est une application mobile conçue pour aider les personnes en situation de handicap à naviguer plus facilement dans leur environnement, en fournissant des informations spécifiques sur l'accessibilité, les itinéraires adaptés et les services à proximité. L'objectif est d'améliorer leur autonomie et leur qualité de vie au quotidien.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application de navigation intuitive et inclusive qui offre des fonctionnalités adaptées aux besoins des personnes en situation de handicap, notamment les utilisateurs en fauteuil roulant, les personnes malvoyantes et malentendantes, ainsi que les personnes ayant des besoins spécifiques en matière de mobilité.

Public cible : Les personnes en situation de handicap de tous âges.

Page d'Accueil :

Affiche une carte de l'environnement avec des icônes de points d'intérêt accessibles. Options pour choisir le mode de navigation (fauteuil roulant, malvoyant, etc.).

Page de Recherche :

Permet aux utilisateurs de rechercher des lieux, des services ou des itinéraires spécifiques.

Affiche les résultats en fonction de la pertinence et de l'accessibilité.

Page de Détails du Lieu :

Fournit des informations détaillées sur un lieu, y compris les heures d'ouverture, l'accessibilité, les avis et les photos.

Inclut des options de navigation vers le lieu depuis l'emplacement actuel.

Écran de Navigation :

L'interface de navigation qui guide l'utilisateur vers sa destination.

Utilise des instructions vocales pour les malvoyants et un suivi visuel pour les utilisateurs en fauteuil roulant.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Créer une application de tournois e-sport

C'est l'idée d'une application de tournois en ligne, comme peut le faire Toornament ou Challonge.

Nom du projet : eSportPro

Contexte : eSportPro est une application mobile destinée à la gestion complète des tournois d'e-sport. Elle permet aux organisateurs de tournois, aux équipes et aux joueurs de créer, de gérer et de participer à des compétitions de jeu vidéo en ligne. L'objectif est de faciliter l'organisation de tournois et d'améliorer l'expérience des joueurs et des spectateurs.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application conviviale et robuste qui simplifie la création de tournois, la gestion des inscriptions, le suivi des résultats et l'interaction entre les joueurs et les fans, tout en offrant une expérience fluide et engageante.

Public cible : Les organisateurs de tournois d'e-sport.

Page d'Accueil :

Affiche les tournois en cours, les tournois à venir et les tournois populaires. Options pour explorer les tournois par jeu, par catégorie, par date, etc.

Page de Création de Tournoi :

Permet aux organisateurs de créer un nouveau tournoi en spécifiant les détails, les règles, les prix, etc.
Possibilité de télécharger des logos et des images.

Page de Détails du Tournoi :

Fournit des informations détaillées sur un tournoi, y compris les équipes inscrites, le calendrier, les règles et les prix.
Options pour s'inscrire au tournoi en tant qu'équipe ou en tant que joueur individuel.

Page de Tableau de Bord :

L'interface de gestion pour les organisateurs de tournois, où ils peuvent gérer les inscriptions, publier des mises à jour et surveiller les résultats en temps réel.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Refonte du jeu Clash Of Clans

Tout le monde a déjà joué à Clash Of Clans, c'est le jeu le plus installé sur l'app store 🚀

Nom du projet : Clash Of Clans

Contexte : "Clash of Clans" est un jeu de stratégie mobile populaire qui permet aux joueurs de construire et de gérer leur village, de former des troupes et de participer à des batailles en ligne. La refonte de l'UI vise à améliorer l'expérience de jeu en modernisant l'interface utilisateur, en la rendant plus conviviale et attrayante pour les joueurs existants tout en attirant de nouveaux joueurs.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet de refonte est de moderniser l'UI de "Clash of Clans" pour la rendre plus visuellement attrayante, plus intuitive et plus fluide, tout en améliorant l'expérience globale des joueurs.

Public cible : Les joueurs de "Clash of Clans" de tous âges.

Page d'Accueil :

Affiche le village du joueur, les ressources disponibles et les informations sur les attaques et les défenses en cours.

Possibilité d'accéder rapidement aux bâtiments et aux troupes.

Page de Construction :

Permet aux joueurs de construire et d'améliorer des bâtiments.

Affiche des aperçus des bâtiments et de leurs niveaux respectifs.

Page de Caserne :

Permet de former des troupes pour les batailles.

Présente des informations sur les différentes troupes disponibles et leurs temps de formation.

Page de Laboratoire :

Permet d'améliorer les compétences des troupes et des sorts.

Affiche les options d'amélioration et les effets correspondants.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Agence de voyages en train

Pour bien préparer la période estivale, une agence spécialisé dans les voyages en train te propose de réaliser son site web.

Nom du projet : LINE

Contexte : LINE est une agence de voyages spécialisée dans l'organisation de voyages en train à travers diverses destinations. L'objectif est de créer une plateforme numérique conviviale pour permettre aux voyageurs de rechercher, de réserver et de gérer leurs voyages en train de manière efficace et agréable.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application mobile ou un site web conviviaux, offrant une expérience transparente aux voyageurs en train, de la recherche des itinéraires aux réservations, en passant par la gestion des billets et les informations sur les voyages.

Public cible : Les voyageurs de tous âges intéressés par les voyages en train.

Page d'Accueil :

Affiche les offres spéciales, les destinations populaires et les dernières promotions. Options pour explorer les destinations, les itinéraires et les offres.

Page de Recherche :

Permet aux utilisateurs de rechercher des itinéraires en spécifiant la destination, la date, la classe, etc. Affiche les résultats des trajets disponibles avec des détails sur les horaires et les tarifs.

Page de Détails du Voyage :

Fournit des informations détaillées sur un voyage, y compris l'itinéraire, les horaires, les options de sièges et les tarifs. Possibilité de réserver le voyage.

Page de Réservation :

Permet aux utilisateurs de réserver leur voyage en sélectionnant les options de billets, les sièges et les extras. Affiche un récapitulatif de la réservation avant la confirmation.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Calendrier de l'avant numérique

ChristmasDay souhaite réinventer le concept du calendrier de l'avent traditionnel ! Surprenez vos utilisateurs..

Nom du projet : ChristmasDay

Contexte : ChristmasDay souhaite réinventer le concept du calendrier de l'avent traditionnel en créant une expérience numérique engageante et festive pour les utilisateurs pendant la période des fêtes. L'objectif est de capturer l'esprit de Noël et de fournir chaque jour une surprise virtuelle aux utilisateurs jusqu'à Noël.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application mobile et/ou un site web pour le calendrier de l'avent numérique de ChristmasDay, offrant une expérience ludique et festive tout en permettant aux utilisateurs de découvrir des surprises, des offres spéciales et des activités amusantes chaque jour jusqu'à Noël.

Public cible : Les amateurs de la période des fêtes, de tous âges.

Page d'Accueil :

Affiche un compte à rebours jusqu'à Noël avec une touche festive.
Permet d'accéder aux cases du calendrier de l'avent.

Page du Calendrier de l'Avent :

Présente un calendrier interactif avec des cases numérotées pour chaque jour de décembre jusqu'à Noël.
Chaque case s'ouvre pour révéler une surprise, une offre spéciale, un jeu ou une activité.

Page de Découverte :

Fournit des détails sur la surprise du jour, y compris des images, des descriptions et des instructions (si nécessaire).
Permet aux utilisateurs d'interagir avec la surprise (par exemple, déballer un cadeau virtuel).

Page de Partage :

Offre la possibilité de partager la surprise du jour sur les médias sociaux, par e-mail ou par SMS pour encourager la participation d'amis et de famille.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

L'agence spatiale Universe

ChristmasDay souhaite réinventer le concept du calendrier de l'avent traditionnel ! Surprenez vos utilisateurs..

Nom du projet : Universe

Contexte : L'agence spatiale Universe s'apprête à envoyer dans l'espace ses astronautes les plus aguerris, afin d'explorer des contrées inconnues. Après avoir passé des années à construire une nouvelle navette spatiale révolutionnaire, neutre en carbone et autosuffisante, le grand jour est arrivé le décollage de la mission est prévu pour 02 octobre 2045 à 6h GMT.

Objectif principal : Conscient de l'impact qu'aura cette mission sur l'humanité, Cokattoo Universe souhaite rendre accessible aux plus grand nombre Les enjeux de cette mission à travers une application mobile qui permettra de suivre en temps réel le parcours des astronautes, et découvrir le fonctionnement de la navette ainsi que les membres d'équipages.

Public cible : Les passionnés de voyages spatial

Page d'accueil qui renvoie vers les différentes sections

Présentation de la mission

Présentation de la navette

Compte à rebours avant décollage

Suivi de la mission en temps réel

Journal de bord de la mission sous une forme original

Les différentes étapes du parcours de la navette

Possibilité de suivre la navette en temps réel

Présentation des membres de l'équipage.

Photos

Présentation

Rôle sur la mission

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

E-Volt Bike – vélo électrique

La société E-volt Bike, jeune startup dans le monde du vélo électrique, vient de sortir son dernier modèle le TCT-EVO-100

Nom du projet : E-Volt Bike

Contexte : La société E-volt Bike, jeune startup dans le monde du vélo électrique, vient de sortir son dernier modèle le TCT-EVO-100 doté d'une autonomie record de 100km et d'un nouveau cadre allégé en carbone. Connue pour ses design modernes et ses vélos maniables et résistants, la grande nouveauté est l'arrivée d'une application mobile qui va rendre le vélo connecté afin de toujours mieux s'adapter aux dernières tendances du marché.

Objectif principal : L'utilisateur doit pouvoir gérer tous les paramètres de son vélo depuis l'application. Interface moderne et futuriste.

Public cible : Les utilisateurs du TCT-EVO-100

Écran d'accueil

Page paramètres avec les réglages du vélo

Écran de géo-localisation

Attention à bien intégrer les paramètres suivants :

- Niveau de batterie/Charge
- Localisation
- Alarme de proximité
- Détection de chute
- Phares automatiques
- GPS
- Verrouillage/Déverrouillage ...

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Bar d'Ambiance à Paris

Créer une plateforme numérique qui reflète l'essence du bar VIBES à Paris.

Nom du projet : Vibe

Contexte : Vibe est un bar ambiance situé à Paris, connu pour sa musique live, son atmosphère chaleureuse et ses événements spéciaux. L'objectif est de créer une plateforme numérique qui reflète l'essence du bar et facilite la réservation de tables, la consultation des événements à venir et l'interaction avec la communauté de fans.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application mobile et un site web conviviaux qui permettent aux clients de ParisVibe de découvrir les événements, de réserver des tables, de recevoir des offres spéciales et de se connecter avec d'autres amateurs de musique et de vie nocturne.

Public cible : Les amateurs de musique live et de vie nocturne à Paris.

Page d'Accueil :

Affiche des images du bar, des événements à venir et des offres spéciales.
Options pour accéder rapidement aux sections populaires.

Page d'Événements :

Présente les événements à venir, y compris les artistes, les dates, les horaires et les détails.

Possibilité de réserver des places pour les événements.

Page de Réservation :

Permet aux utilisateurs de réserver des tables pour les soirées à venir.

Affiche des options de réservation, telles que la taille de la table, les préférences de sièges, etc.

Page de Menu :

Affiche le menu du bar, y compris les boissons, les plats, les prix, etc.

Possibilité de commander des boissons à l'avance.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.

Prototype interactif de l'application.

Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Salon de tatouages

Un salon de tatouage réputé à Paris a besoin de votre aide pour réaliser son nouveau site/application.

Nom du projet : ParisInk

Contexte : ParisInk est un salon de tatouage réputé à Paris, spécialisé dans la création de tatouages artistiques et personnalisés. L'objectif est de créer une plateforme numérique qui permet aux clients de parcourir le portfolio des artistes, de prendre des rendez-vous, de consulter des informations sur les soins post-tatouage et d'interagir avec la communauté de passionnés de tatouages.

Objectif principal : L'objectif principal de ce projet est de concevoir une application mobile et un site web conviviaux qui permettent aux clients de ParisInk de découvrir le travail des artistes, de prendre des rendez-vous, de consulter des conseils sur les soins post-tatouage et de se connecter avec d'autres amateurs de tatouages.

Public cible : Les touristes intéressés par l'art du tatouage parisien.

Page d'Accueil :

Affiche des images de tatouages réalisés par les artistes de ParisInk.
Options pour accéder rapidement aux sections populaires.

Page des Artistes :

Présente les artistes de ParisInk avec des photos de leurs créations, leurs styles, leurs spécialités, etc.
Possibilité de prendre rendez-vous avec un artiste spécifique.

Page de Portfolio :

Affiche des galeries de photos des tatouages réalisés par les artistes.
Les utilisateurs peuvent filtrer par style, taille, couleur, etc.

Page de Rendez-vous :

Permet aux utilisateurs de planifier des rendez-vous pour se faire tatouer.
Les clients peuvent choisir l'artiste, la date, l'heure et fournir des détails sur leur projet.

Livrables attendus :

Maquettes de conception UX/UI pour chaque écran.
Prototype interactif de l'application.
Un rapport de conception détaillé (voir la grille d'évaluation)

Grille d'évaluation

Partie 1 : UX – Les besoins de l'utilisateur final Choix des personas Qualité de la fiche persona	/4
Partie 2 : UX – Idéation Benchmark concurrentiel Liste des problèmes à résoudre Liste des fonctionnalités à mettre en place	/6
Partie 3 : UX – Organisation du contenu Arborescence du projet	/4
Partie 4 : UX/UI – Recherche d'inspiration Mood Board Création de la charte graphique	/6
	/20

Partie 5 : Le maquettage fonctionnel Croquis Wireframes	/2
Partie 6 : Maquettes finales <ul style="list-style-type: none">- Éléments visibles et compréhensible- Structure cohérentes (boutons, polices, couleurs)- Respect des wireframes et du moodboard- Structuration des informations- Maîtrise des alignements- Hiérarchie des informations	/10
Partie 7 : Prototypage et Animation <ul style="list-style-type: none">- Animation fluides- Utilisation des composants- Prototype final	/8
	/20