Réalisation d’un projet de médias numérique

Projet avec commanditaire

Projet : site web pour le Mois de la Photo
Commanditaire : La Maison de l’image

Introduction

- Ce projet constitue une **mise en situation professionnelle**, proposée dans le cadre de la formation, pour appliquer concrètement les compétences acquises en gestion de projet, conception UX/UI, et prototypage.
- Il s’agit de répondre à une **commande simulée**, inspirée d’un besoin réel formulé par **La Maison de l’Image (Grenoble)** : concevoir le prototype interactif du futur **site web du Mois de la Photo**.
- Dans le cadre de ce projet de médias numériques, le choix de répondre à la commande par un site web interactif centré sur la mise en valeur d’un événement culturel est le plus pertinent. Le site est ici envisagé comme un média éditorial et relationnel.
- D’autres déclinaisons numériques — comme des publications sur les réseaux sociaux ou des contenus embarqués — pourraient être évoqués en extension.
- Les étudiants prennent en charge l’ensemble du cycle de conception d’un site web, depuis la formulation de l’intention jusqu'à la livraison d’un **prototype fonctionnel et interactif réalisé sur Figma,** accompagné de l’ensemble des documents de cadrage, de conception et de documentation projet.

Contexte

- Dans le cadre de ce projet, les étudiants sont répartis en une **équipe pluridisciplinaire** (12 membres), et travaillent **en autonomie sur l’ensemble des phases de conception**, en mode intensif et collaboratif.
- **Le projet est mené sur 7 jours ouvrés**, avec des livrables à rendre lors de la présentation finale au commanditaire en amphi.
- L’accent est mis sur la **clarté des intentions**, la **qualité de la conception UX**, la **rigueur documentaire**, ainsi que sur la capacité à **produire un prototype** navigable cohérent et crédible.
- L’équipe alterne les rôles et organise son travail de manière autonome, avec **un chef de projet tournant chaque jour**.

Objectifs pédagogiques

- Ce projet vise à ancrer les apprentissages dans une situation proche des pratiques professionnelles actuelles.

- Il permet aux étudiants d'explorer **l'ensemble du cycle de réalisation d'un produit numérique** : cadrage stratégique, rédaction des documents fonctionnels, conception UX, production de livrables de suivi et construction d'un prototype interactif.

- Au-delà des compétences techniques et méthodologiques, il s'agit également de développer des compétences transversales telles que :
  - la **gestion du temps**,
  - la **communication au sein d'un groupe**,
  - la **capacité à justifier des choix de conception**,
  - et **l'appropriation des standards** en accessibilité et ergonomie.

Brief

- La Maison de l’Image souhaite repenser la présentation en ligne de son événement phare, le **Mois de la Photo**.
- Le futur site devra refléter l’identité visuelle de la manifestation, valoriser sa programmation et faciliter l’accès aux informations pratiques.
- L’équipe devra concevoir un prototype structuré, clair, responsive, et navigable, avec une attention portée à la lisibilité et à l’expérience utilisateur.
- Les pages attendues incluent au minimum : une page d’accueil, une page programme, une page artistes ou expositions, une page d’informations pratiques, ainsi qu’une navigation globale cohérente.
- Le livrable principal est un **prototype cliquable sur Figma**, accompagné d’un dossier de cadrage, d’un dossier de conception, et d’une présentation Powerpoint.

Organisation du travail

- Le projet est réalisé par **une équipe de 12 étudiants**, organisée en **sous-groupes fonctionnels** selon les besoins des différentes phases.
- Chaque jour, un **chef de projet tournant** est nommé, pour assurer la coordination générale, le lien entre les pôles, et la tenue du planning.
- Le lendemain matin, ce chef de projet effectue un **pitch de restitution** à l'enseignante.
- Ce moment de transmission remplace le point d'étape traditionnel de fin de journée.
  Il doit présenter clairement :
  - les avancées réalisées la veille,
  - les points bloquants rencontrés,
  - les décisions prises,
  - l'état d'avancement des livrables.
- Ce pitch, de 3 à 5 minutes, constitue un **rituel de transmission**, essentiel pour garantir le suivi, l'autonomie du groupe et la bonne circulation de l'information.

Organisation du travail

- L'équipe est structurée autour de **trois pôles de travail** :
  - **Pilotage & Rédaction** : suivi du projet, mise à jour du planning, rédaction des documents projet.
  - **Conception UX** : wireframes, arborescence, user flows, scénarios d'usage.
  - **UI & Prototypage** : design graphique, composants UI, prototype cliquable sur Figma.

- Chaque pôle désigne un référent qui fait remonter les avancées au chef de projet du jour.

- Une attention particulière est portée à la capacité de l'équipe à s'auto-organiser efficacement, à documenter ses choix et à respecter les échéances de livraison.

Tableau des rôles et terminologie Agile

Rôle	Rôle Agile	Description	Répartition
Chef de projet	Scrum Master	Coordination générale de l’équipe, suivi de l’organisation, pitch de restitution chaque matin.	1 pers. / jour
Référent Pilotage	Product Owner	Vision du besoin, priorisation des tâches, suivi du livrable et des délais.	1 pers. / jour
Référent UX	UX Lead	Supervision de l’expérience utilisateur, vérification de la cohérence des parcours et maquettes.	1 pers. / jour
Référent UI	UI Lead	Supervision de l’identité graphique, du UI Kit, cohérence entre les écrans.	1 pers. / jour
Rédacteur documentation	Sprint Notes	Rédaction des documents projet, synthèses quotidiennes, notes de décisions.	1 pers. / jour
Gestionnaire planning	Sprint Planner	Mise à jour du planning, coordination des jalons dans le Gantt.	1 pers. / jour
UX wireframes	UX Designer (Wireframes)	Création des maquettes filaires des écrans principaux.	1 pers. / jour
UX parcours utilisateur	UX Designer (Flows)	Élaboration des user flows, scénarios d’usage, personas.	1 pers. / jour
UI composants graphiques	UI Designer (Composants)	Création des composants graphiques dans Figma, respect du design system.	1 pers. / jour
UI navigation interactive	UI Designer (Navigation)	Conception des interactions, liens entre pages, transitions dans Figma.	1 pers. / jour
Relecteur qualité	Quality Analyst	Contrôle qualité des livrables, orthographe, accessibilité, cohérence finale.	1 pers. / jour
Support technique	Tech Support	Assistance sur Figma, résolution des blocages techniques et gestion des ressources.	1 pers. / jour

Déroulé du projet : 8 jours

Jour	Phase	Objectifs principaux
Jour 1	Cadrage stratégique	Débrief du commanditaire, rédaction de la note d’intention, démarrage de la fiche projet, esquisses de wireframes, installation des outils.
Jour 2	Cadrage opérationnel	Finalisation de la fiche projet, benchmark, parcours utilisateurs, arborescence, wireframes basse fidélité, début du planning, démarrage CdCF.
Jour 3	Spécifications fonctionnelles & Conception UX	Rédaction du cahier des charges fonctionnel, validation des parcours utilisateurs, finalisation de l’arborescence, wireframes, user flows.
Jour 4	Démarrage UI & design system	Construction du design system, création des composants, déclinaison des wireframes en maquettes, cohérence UX/UI, début interactions.
Jour 5	Assemblage & interactions	Finalisation des écrans UI, construction du prototype interactif sur Figma, navigation, tests internes, organisation du fichier.
Jour 6	Finalisation & préparation livrables	Optimisation du prototype, vérifications qualité, consolidation du dossier, préparation des supports de présentation.
Jour 7	Répétition & ajustements finaux	Relecture du prototype, répétition de la soutenance, finalisation du dossier, ajustements slides & prise de parole.
Jour 8	Présentation finale	Soutenance devant le commanditaire : présentation orale (12 étapes), démonstration du prototype, réponses aux questions, remise du livrable.

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	A
Référent Pilotage	B
Référent UX	C
Rédacteur documentation	D
Gestionnaire planning	E
UX parcours utilisateur	F
UX wireframes	G
Support technique	H

Les membres I – J – K - L peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : structurer et restituer les éléments issus du rendez-vous avec le commanditaire (Jour 0), et engager la formalisation du projet.

  1. **Débriefing collectif du rendez-vous commanditaire**

     - Mise en commun des notes prises au Jour 0.
     - Identification des points clés :
       - Objectifs du site web
       - Contraintes et préférences exprimées
       - Informations ou contenus à valoriser
       - Ton, image, publics cibles
     - Chaque membre complète un **mur collaboratif** (type Trello / Paperboard) à partir de ses observations.

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

  2. Rédaction de la note d’intention (D, avec appui de A, B, C)

  - À partir du compte-rendu :
    - Reformulation claire du besoin exprimé
    - Intentions générales du projet
    - Hypothèse de positionnement éditorial et graphique
  - La note doit être structurée, rédigée, et contextualisée : elle servira de **référence tout au long du projet**.

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

3. Mise en chantier de la fiche projet (B, E)

- Identification et rédaction des rubriques :
  - Informations générales
  - Livrables attendus
  - Contraintes (techniques, délais, accessibilité)
  - Ressources disponibles
  - Répartition prévisionnelle de l’équipe
- Le planning prévisionnel sera amorcé (version esquisse).

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

  4. Définition des utilisateurs cibles (F)

  - Typologie des usagers du site du Mois de la Photo :
    - Public grand public, amateurs de photo, scolaires, artistes, partenaires…
  - Élaboration d’un tableau avec objectifs + attentes par type d’utilisateur

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

  5. **Exploration visuelle (G)**

     - Esquisses de wireframes de la page d’accueil
     - Hypothèse de hiérarchie de l’information (zones clés, navigation, visuels)

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

6. Préparation technique (H)

- Mise en place des outils :
  - Création de l’espace Trello
  - Création de l’espace Figma
  - Drive ou dossier partagé
  - Document de suivi d’équipe (Google Doc)

Jour 1 : Cadrage stratégique

- **Actions à mener – Détails des taches**

  7. Organisation interne & planification

  - A et E planifient les actions du Jour 2 :
    - Finalisation fiche projet
    - Benchmark
    - Début du Gantt
    - Arborescence du site
  - Répartition des tâches à venir

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	B
Référent Pilotage	C
Référent UX	D
Rédacteur documentation	E
UX wireframes	F
UX parcours utilisateur	G
Gestionnaire planning	H
Relecteur qualité	I

Les membres J – K – L - A peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : transformer les intentions en plan d’action clair, produire les livrables de cadrage, et poser les bases UX du site.

  8. Finalisation de la fiche projet (C, E, B)

  - Compléter les rubriques avec précision :
    - Objectifs détaillés
    - Contraintes de réalisation (techniques, temporelles, graphiques)
    - Livrables intermédiaires
    - Description de l’équipe et de son organisation
  - Révision et validation collective de la fiche

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  9. Début du planning prévisionnel (H)

  - Identification des jalons principaux
  - Répartition des grandes phases (cadrage, conception, prototypage)
  - Construction d’un **diagramme de Gantt simplifié :**
    - Utilisation de Google Sheet, ou outil dédié

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

10. Benchmark de références (D, G)

- Rechercher **3 à 5 sites inspirants** dans les domaines :
  - Festival / événement culturel
  - Photographie / arts visuels
  - Cartographie interactive ou programme multi-lieux
- Analyse UX/UI : hiérarchie, navigation, ton, interactivité
- Documenter les bonnes pratiques et pièges à éviter

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

11. Affinage des parcours utilisateurs (G)

- Définir des **scénarios d’usage** pour les profils-clés :
  - Je découvre le programme
  - Je cherche un lieu proche
  - Je veux voir les artistes
  - Je suis un pro ou un partenaire
- Croiser ces parcours avec des **objectifs de navigation**

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

12. Arborescence du site (D, F)

- Construction d’une structure de navigation claire :
  - Pages principales
  - Pages secondaires
  - Accès par filtrage ou carte ?
- Validation d’une première version avec l’équipe

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

13. Wireframes basse fidélité (F)

- Début de modélisation des écrans clés :
  - Accueil
  - Page programme
  - Fiche événement ou artiste
- Travail sur papier ou FigJam

Jour 2 : Structuration opérationnelle & approfondissement UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

14. Documentation continue (E)

- Centraliser tous les éléments dans un espace partagé
- Début de la rédaction du cahier des charges fonctionnel (ébauche)
- Notes du jour, suivi des tâches

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	C
Référent Pilotage	D
Référent UX	E
Rédacteur documentation	F
Gestionnaire planning	G
UX wireframes	H
Support technique	I
Relecteur qualité	J

Les membres K – L – A - B peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : formaliser les fonctionnalités du site, structurer les contenus, stabiliser l'arborescence et les parcours.

  15. Cahier des charges fonctionnel – CdCF (F, D, C)

  - Définir clairement :
    - Les types de pages attendues
    - Les blocs de contenus nécessaires
    - Les comportements interactifs (filtres, menus, navigation)
  - Décrire les contraintes techniques (CMS, responsive, accessibilité)
  - Documenter chaque fonctionnalité de façon structurée
  - Lancer une validation collective avant de figer les specs

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  16. Stabilisation de l’arborescence (E, G)

  - Reprendre et affiner la structure du site selon les priorités :
    - Page d’accueil
    - Programme / calendrier
    - Fiches événement / artiste
    - Infos pratiques
    - Mentions / partenaires / archives
  - Valider la profondeur de navigation (max 2 ou 3 niveaux)

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  17. Cartographie des parcours utilisateurs (E, H)

  - Formaliser les **user flows** :
    - Entrée → navigation → objectif atteint
    - Exemple : "Je cherche un événement → je le localise → j'obtiens les infos"
  - Visualiser les transitions entre les écrans
  - S'assurer que chaque type d'utilisateur trouve un accès simple à ses besoins

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  18. **Wireframes basse fidélité – suite (H)**

      - Finaliser les maquettes principales en noir et blanc
      - Poser les bases de la hiérarchie visuelle et de la navigation
      - Organiser une **relecture UX collective**

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  19. Organisation & validation intermédiaire (C, D)

  - Le chef de projet anime une relecture globale :
    - CdCF
    - Arborescence
    - Parcours utilisateurs
  - Identifier les zones encore floues à éclaircir avant l’UI

Jour 3 : Validation fonctionnelle & formalisation UX

- **Actions à mener – Détails des taches**

  20. Mise à jour du planning (G)

  - Réajustement du Gantt et du Trello en fonction des tâches restantes
  - Anticipation des jours UI et prototypage (Jours 4 à 7)

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	D
Référent UX	E
Référent UI	F
UX wireframes	G
UX parcours utilisateur	H
UI composants graphiques	I
UI navigation interactive	J
Relecteur·rice qualité	K

Les membres L – A – B - C peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : entamer le travail d'interface graphique dans Figma, poser les bases visuelles du prototype et structurer le design system.

  21. Création du Design System (F, I)

  - Définir et centraliser dans Figma :
    - Polices, tailles, styles typographiques
    - Palette de couleurs (inspirée de l'identité du Mois de la Photo ou à proposer)
    - Composants UI de base : boutons, champs, cartes, menus
  - Mettre en place une page dédiée dans Figma
  - S'assurer de la compatibilité accessibilité (contraste, lisibilité)

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  22. Déclinaison des wireframes en maquettes UI (G, I, J)

  - Choisir les écrans prioritaires à maquetter :
    - Accueil,
    - Programme,
    - Fiche événement/artiste
  - Appliquer la charte graphique en respectant la hiérarchie définie
  - Intégrer les premiers composants issus du design system

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  23. Navigation & interactions (J)

  - Préparer les liens entre les pages principales
  - Définir les comportements interactifs (hover, clic, transitions)

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  24. Vérification de cohérence UX/UI (E, K)

  - Analyse critique de la cohérence entre les intentions UX et le design proposé
  - Vérification de la lisibilité, du parcours utilisateur, et des éléments d’interface

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  25. Documentation continue (D, H)

  - Mise à jour du CdCF si des ajustements sont faits sur les fonctionnalités
  - Ajout de commentaires dans Figma pour documenter les choix
  - Suivi de la progression dans le document partagé

Jour 4 : Démarrage de la conception UI & design system

- **Actions à mener – Détails des taches**

  26. Assistance technique et structure des fichiers (H)

  - Structuration claire du projet Figma :
    - Pages nommées
    - Cadrages homogènes
    - Calques propres
  - Partage du lien en mode consultation à toute l’équipe

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	E
Référent UI	F
UI composants graphiques	G
UI navigation interactive	H
Rédacteur documentation	I
Relecteur qualité	J
Support technique	K
UX wireframes (soutien)	L

Les membres A – B – C - D peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : finaliser les maquettes principales et commencer le prototype interactif dans Figma.

  27. Finalisation des maquettes UI (F, G)

  - Finir les pages essentielles :
    - Accueil complète
    - Page Programme + filtrage
    - Fiche événement / artiste
  - Harmonisation des marges, styles, composants
  - Application du design system sur tous les éléments

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Actions à mener – Détails des taches**

  28. Construction du prototype interactif (H, K)

  - Ajout de l’interactivité dans Figma :
    - Navigation entre pages
    - Transitions visuelles
    - Effets de survol (hover) ou clic
  - Vérification du parcours logique
  - Regrouper les écrans dans un **flow navigable**

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Actions à mener – Détails des taches**

  29. Tests internes du prototype (J, H)

  - Navigation complète par au moins deux membres
  - Identification des incohérences, liens cassés, éléments manquants
  - Retour utilisateur simulé : que comprend-on du site en 30 secondes ?

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Actions à mener – Détails des taches**

  30. Documentation & synthèse visuelle (I)

  - Préparer les slides ou les pages d’explication du prototype
  - Intégrer des captures, schémas et commentaires dans le Figma
  - Préparer un document PDF d’accompagnement si nécessaire

Jour 5 : Assemblage des écrans & interactions principales

- **Actions à mener – Détails des taches**

  31. Organisation du fichier Figma (K)

  - Nettoyage du fichier : nommage, regroupement par sections
  - Masquer les essais, archiver les versions non retenues
  - Préparer la version à dupliquer / envoyer au commanditaire

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	F
Référent UI	G
UI composants graphiques	H
UI navigation interactive	I
Relecteur qualité	J
Support technique	K
Rédacteur documentation	L
Gestionnaire planning	A

Les membres B – C – D - E peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : affiner, corriger et finaliser le prototype interactif Figma, tout en préparant la livraison complète au commanditaire.

  32. Relecture fonctionnelle et graphique (J, G)

  - Vérification de la cohérence graphique globale :
    - Respect du design system
    - Alignements, tailles de texte, contraste
  - Vérification fonctionnelle :
    - Chaque lien interactif fonctionne
    - Les transitions sont fluides

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

  33. Optimisation des interactions Figma (I, K)

  - Rendre la navigation fluide et claire :
    - Boucles de navigation (retours arrière)
    - Transitions douces
    - Feedback utilisateur (changements d’état)

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

  34. Nettoyage et organisation du fichier Figma (K)

  - Hiérarchisation des pages
  - Étiquetage clair des écrans
  - Suppression ou archivage des essais

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

35. Préparation du dossier de présentation (L, A, F)

- Regrouper tous les livrables de cadrage dans un dossier clair :
  - Note d'intention
  - Fiche projet
  - CdCF

- Regrouper tous les livrables de cadrage dans un dossier clair :
  - Wireframes
  - Prototype Figma

- Préparer une présentation synthétique du projet :
  - Structure type PDF ou slides (1 slide / écran ou phase)
  - Intégration de captures du prototype

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

  36. Anticipation de la présentation orale (F, L, J)

  - Élaborer un plan de présentation pour le Jour 8 :
    - Contexte du projet
    - Parcours utilisateur
    - Choix de design
    - Démonstration live du prototype
  - Répartition des prises de parole

Jour 6 : Finalisation du prototype & préparation de la livraison

- **Actions à mener – Détails des taches**

  37. Mise à jour du planning (A)

  - Ajustement final du rétroplanning
  - Préparation du jour tampon (Jour 7) pour finalisation légère ou répétition

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Répartition des rôles**

Rôle	Personne
Chef de projet	G
Référent Pilotage	H
Rédacteur documentation	I
Relecteur qualité	J
UI navigation interactive	K
Support technique	L
Gestionnaire planning	B
Référent UX	C

Les membres A – D – E - F peuvent être en binôme, en appui ou en relecture.

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : relire, corriger, tester et se préparer à présenter le projet avec clarté et assurance.

  38. Vérification finale du prototype (J, K, G)

  - Test complet de la navigation (aucun lien brisé)
  - Comportements interactifs fonctionnels
  - Équilibre graphique et hiérarchique validé
  - Chargement fluide, ergonomie

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Actions à mener – Détails des taches**

39. Consolidation du dossier livrable (I, H)

- Rassemblement de tous les livrables dans un dossier unique :
  - En PDF et slides
  - Nommage clair des fichiers
  - Table des matières ou sommaire si nécessaire
- Préparation d’une version partagée pour le commanditaire

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Actions à mener – Détails des taches**

  40. Répétition de la présentation orale (G, C, B, L)

  - Répétition collective chronométrée
  - Mise en situation réelle (projection, transitions)
  - Répartition des prises de parole :
    - Contexte et commande
    - Choix UX et UI
    - Démonstration du prototype
    - Retour d’équipe

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Actions à mener – Détails des taches**

  41. Finalisation des supports visuels (I, H)

  - Derniers ajustements des slides :
    - Simplification des messages
    - Clarté visuelle
    - Captures d’écrans de bonne qualité

Jour 7 : Révision finale & répétition

- **Actions à mener – Détails des taches**

  42. Brief final collectif & retours internes (G)

  - Tour de table rapide :
    - Ce qui a bien fonctionné
    - Ce qui pourrait être amélioré
  - Cadrage des attentes pour le Jour 8 (posture, gestion du stress, clarté des messages)

Jour 8 : Présentation finale & retour du commanditaire

- **Répartition des rôles pour la soutenance**

Phase ou sous-phase du projet	Responsable (étudiant·e)
Brief & reformulation du besoin	A
Note d’intention	B
Fiche projet & cadrage	C
Cahier des charges fonctionnel (CdCF)	D
Parcours utilisateurs & arborescence	E
Wireframes & flows UX	F
Design graphique & UI kit	G
Maquettes UI principales	H
Prototype interactif sur Figma	I
Qualité & accessibilité	J
Organisation du travail & planning	K
Documentation & slides de présentation	L

Jour 8 : Présentation finale & retour du commanditaire

- **Actions à mener – Détails des taches**

  > Objectif général du jour : présenter le prototype fonctionnel et le projet de manière professionnelle, claire et convaincante.

  43. Préparation matérielle

  - Connexion, tests de projection (A, B)
  - Ouverture du Figma, slides, dossier de livrables PDF
  - Distribution éventuelle d’un lien ou d’un QR code vers le prototype

Jour 8 : Présentation finale & retour du commanditaire

- **Actions à mener – Détails des taches**

44. Présentation orale (30–35 minutes)

Partie	Qui	Durée	Contenu abordé
1. Introduction & Contexte du projet (brief)	A	3 min	Présentation du commanditaire, du brief initial, et de la reformulation du besoin
2. Intentions du projet (note d'intention)	B	3 min	Objectifs généraux, approche éditoriale, intentions graphiques
3. Fiche projet et cadrage global	C	3 min	Périmètre du projet, structure de l'équipe, livrables attendus
4. Cahier des charges fonctionnel	D	3 min	Liste des fonctionnalités, contraintes techniques, comportements attendus
5. Publics cibles & parcours utilisateurs	E	3 min	Personae, scénarios d'usage, objectifs utilisateurs
6. Arborescence & wireframes UX	F	3 min	Structure du site, organisation des contenus, enchaînement des écrans
7. Design graphique & UI kit	G	3 min	Choix visuels, composants graphiques, principes du design system
8. Maquettes d'interface	H	3 min	Présentation des écrans principaux et leurs logiques visuelles
9. Prototype interactif Figma	I	4 min	Démonstration en direct : navigation, transitions, logique du parcours
10. Accessibilité et qualité de l'expérience	J	2 min	Respect des standards, contraste, responsive, cohérence
11. Organisation du travail & méthode de projet	K	2 min	Répartition des rôles, gestion des temps, outils de collaboration
12. Dossier documentaire & support de présentation	L	2 min	Présentation du livrable consolidé : slides, prototype, documents PDF
Conclusion & ouverture	A	1 min	Bilan du projet, perspectives, questions

Jour 8 : Présentation finale & retour du commanditaire

- **Actions à mener – Détails des taches**

  45. Échange avec le commanditaire (25–30 minutes)

  - Retour spontané du commanditaire
  - Questions sur :
    - Choix graphiques ou fonctionnels
    - Accessibilité, usages mobiles
    - Réutilisabilité du travail (Figma, charte, doc)
  - Possibles suggestions, critiques, ou nouvelles idées
  - Réponses coordonnées par H (chef de projet du jour), avec relais par les référents concernés

Jour 8 : Présentation finale & retour du commanditaire

- **Actions à mener – Détails des taches**

  46. Remise du livrable

  - Remise du **dossier de projet consolidé** (PDF et lien)
  - Prototype Figma en lecture seule
  - Export PDF du prototype, des maquettes clés et du design system

Livrables attendus

- **Livrables :**
  - Dossier de Cadrage
  - Dossier de Conception
  - Dossier de Présentation

- **Format de rendu :** .zip à envoyer par mail : laurence.payan@univ-grenoble-alpes.fr

- Date limite d'envoi des versions : mercredi 10 déc. 25

Livrables attendus

1. Dossier de Cadrage

Livrable	Contenu attendu	Format
Note d'intention	Reformulation du besoin, brief commanditaire, problématique, contexte du projet, enjeux du projet, objectifs, publics cibles, intentions graphiques et fonctionnelles	Document rédigé (PDF)
Fiche projet	Périmètre, livrables prévus, équipe, outils et méthodes, contraintes techniques et éditoriales, planning général / jalons (timeline)	Tableau ou document (PDF)
Planning prévisionnel ou fonctionnel	Rétroplanning sous forme de diagramme de Gantt, avec tâches par phase, jalons, répartition temporelle	Fichier tableur ou image (PDF)
Analyse SWOT	Analyse stratégique du contexte du projet : Forces (S) → Internes / positives, Faiblesses (W) → Internes / à améliorer, Opportunités (O) → Externes / positives, Menaces (T) → Externes / risques	Slides commentées / PDF
Benchmark UX/UI	Objectif du benchmark, sélection des références, 1 fiche par référence. Analyse de 3 à 5 références web comparables, points forts, points faibles, mise en lien avec le projet. Comparaison critique, tendances,, apports pour le projet	Slides commentées / PDF
Cahier des charges fonctionnel (CdCF)	Périmètre fonctionnel, structures des pages, fonctionnalités attendues, comportements interactifs, contraintes techniques, éléments de contenu (dynamique ou éditoriaux), hiérarchie des priorités, formats attendus	Tableau ou Document structuré (PDF)

Livrables attendus

2. Dossier de Conception

Livrable	Contenu	Format recommandé
Enquêtes utilisateurs	Interviews, sondages, analyse de terrain	Rapport (PDF)
Personae	Profils utilisateurs fictifs fondés sur les données	Fiches visuelles (PDF/image)
Empathy map	Cartographie des ressentis, besoins, douleurs, attentes pour un persona donné	Carte visuelle (PDF/image)
Scénario utilisateur (ou d'usage)	Narration d'un parcours utilisateur réaliste dans le cadre du futur service / interface	Récit illustré ou tableau (PDF)
User flows	Diagrammes de navigation logique dans l'interface	Schéma (PDF ou outil UX)
User journey map	Parcours utilisateur + émotions, attentes, irritants	Carte / tableau (PDF)
Arborescence du site	Organisation des contenus et des pages	Schéma / carte mentale
Wireframes	Maquettes fonctionnelles basse fidélité	Figma / PDF / croquis
Style tiles / moodboard	Explorations visuelles (typos, couleurs, formes, ambiance)	PDF ou image
Design system (UI Kit)	Composants graphiques, typographies, couleurs, espacements, styles de boutons	Figma
Maquettes UI	Écrans haute fidélité (desktop, responsive si temps)	Figma
Prototype interactif	Prototype cliquable complet dans Figma, lien dans dossier de conception	Figma (mode prototype)

Livrables attendus

3. Dossier final de Présentation

Livrable	Contenu	Format recommandé
Présentation finale	Toutes les phases du projet	PDF + PPT
Prototype fonctionnel	Lien Figma	QR code

Posture attendue

- **Travailler en équipe** de façon structurée et agile (rôles tournants, coordination quotidienne)
- Appliquer une **méthodologie UX/UI cohérente** (recherche, conception, prototypage)
- **Justifier ses choix** fonctionnels, graphiques et éditoriaux devant un commanditaire
- Respecter la **logique de progression des livrables** (de l’intention au prototype)
- Produire des **documents rigoureux, lisibles et cohérents** dans leur forme comme dans le fond
- **Se montrer réactif, autonome et impliqué** dans toutes les phases du projet

Évaluation

Critère	Pondération	Notation
Cohérence et clarté des livrables (cadrage + conception)	25 %	/5
Qualité UX (parcours, architecture, flows)	25 %	/5
Qualité UI (charte graphique, maquettes, styles)	25 %	/5
Pertinence du prototype interactif (navigation, réalisme)	15 %	/3
Présentation orale et capacité à argumenter	10 %	/2
Total	**100 %**	**/20**