

Storyboard d'une application mobile

Dans cet exercice, nous allons travailler sur un cas pratique : la réalisation d'une maquette graphique pour une application mobile.

Avant la production d'un produit numérique (le codage), il faut toujours prévoir la façon dont notre application va fonctionner. Qu'il s'agisse d'une application mobile, d'un site web pour mobile ou ordinateur, ou tout autre logiciel, nous réaliserons systématiquement l'ensemble des maquettes graphiques de toutes les pages de notre produit afin de visualiser graphiquement comment l'interface de l'écran sera organisée (la mise en page, les contenus), mais également quel est le scénario d'utilisation que nous allons proposer à nos utilisateurs.

On appelle ce processus de scénarisation le « story-board », la représentation graphique qui est créée, les « wireframe ». Cette étape de la conception d'une application s'appelle UI / UX soit : user interface / user experience

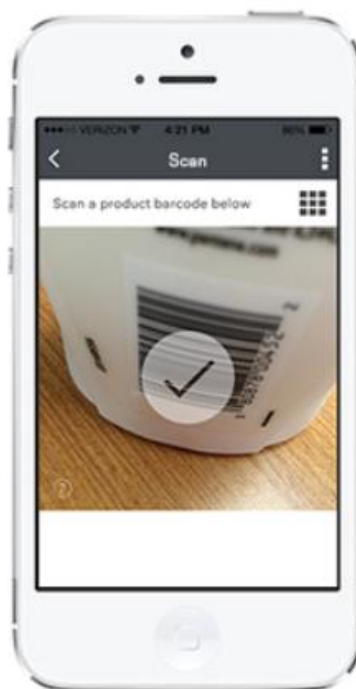
Notre objectif, dans cet exercice, est de créer 1 maquette graphique (1 écran) avec le logiciel : « Balsamiq ». Cette création, aura pour un sujet un cas d'étude, explicité ci-dessous.

Une fois conçue, cette maquette graphique nous permettra de visualiser le scénario, d'anticiper la production des éléments interactifs, mais également de préparer les contenus à mettre en place. Cela nous permettra à la fin d'estimer le temps de réalisation et donc le coût de production de notre application.

Le cas / la commande (ce qu'on vous demande de faire 😊) :

Un professionnel vous contacte pour réaliser son projet d'application mobile.

Il s'agit de réaliser une application « cross Platform » dans laquelle l'utilisateur, grâce à son smartphone, et plus précisément à son appareil photo, va scanner le code bar des emballages de produits qu'il trouve en grandes surfaces.



Une fois le produit scanné, le code bar est envoyé à un serveur qui va faire correspondre le code bar à un produit. Le serveur renvoi ensuite les informations suivantes à l'application mobile :

- 1 Le nom du produit concerné (la marque)
- 2 Une ou plusieurs photos du produit en question
- 3 Le détail des ingrédients contenus dans ce produit
 - Le nom de l'ingrédient
 - Une photo ou un pictogramme de l'ingrédient
 - 1 note de 1 à 10 qui évalue la qualité sanitaire de l'ingrédient (est ce que cet ingrédient est bon pour la santé ou non ?)
 - Une description de l'ingrédient. D'où est ce qu'il provient, où le trouve-t-on et de quoi s'agit-il précisément
- 4 Une publicité de produit équivalent qui pourrait intéresser notre utilisateur.

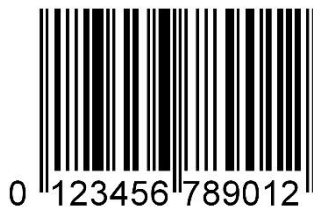
L'idée de votre commanditaire provient de l'observation suivante :

Les listes d'ingrédients présentes sur les emballages de produits ne permettent pas toujours au consommateur de se faire une idée précise de ce qu'ils contiennent réellement (ex : colorants, conservateurs, E411, E317).

Le consommateur ne sait pas toujours si un ingrédient est bon ou mauvais pour sa santé.

Parfois les distributeurs détournent les intitulés des ingrédients pour qu'ils paraissent meilleurs à la consommation (ex : huile végétale = huile de palme).

Une fois le produit scanné avec le téléphone mobile, l'utilisateur obtient une liste découpée des ingrédients de son produit ainsi que leurs définitions précises et d'autres informations.



=>

- Tomates
- Glutamate
- Colorant E345
- Amidon modifié
- Acide citrique

Afin de monétiser son application (gratuite au téléchargement), votre commanditaire va récupérer des informations sur les produits les plus couramment scannés par les consommateurs, ainsi il pourra développer des partenariats professionnels avec les marques de la grande distribution et afficher des publicités ciblées sur des produits éthiques et responsables.

Vous êtes les chefs de projets d'une agence web, et vous devez faire une proposition de maquette graphique pour cette application mobile.

Dans cet exercice, vous travaillez en binôme.

Ce que vous devez faire plus précisément :

A l'aide du logiciel de création graphique « Balsamiq ». Créer une maquette graphique de l'interface qui va présenter la liste des ingrédients (après le scan du produit).

Exemple : 3 maquettes graphiques créées avec le logiciel.

-> Vous devez en créer seulement 1



Votre maquette graphique est une présentation de la liste des ingrédients du produit scanné. Elle doit donc reprendre ces informations :

- 1 Le nom du produit concerné (la marque)
- 2 Une ou plusieurs photos du produit en question
- 3 Le détail des ingrédients contenus dans ce produit
 - Le nom de l'ingrédient
 - Une photo ou un pictogramme de l'ingrédient
 - 1 note de 1 à 10 qui évalue la qualité sanitaire de l'ingrédient (est ce que cet ingrédient est bon pour la santé ou non ?)
 - Une description de l'ingrédient. D'où est ce qu'il provient, où le trouve-t-on et de quoi s'agit-il précisément
- 4 Une publicité de produit équivalent qui pourrait intéresser notre utilisateur.

Nous devons également trouver dans cette maquette, l'icône du menu, de logo, et autre pictogrammes présents dans ce type d'applications.

Nota bene :

Ces maquettes graphiques ne doivent pas prendre en compte la dimension design graphique (images de fonds / couleurs), mais seulement l'interface dans sa plus simple représentation.

Pour produire ces « wireframe » il n'existe pas de solution universelle ou plus performante que d'autres, il s'agit juste de créer une représentation graphique qui ait du sens, qui communique.