

Planning design des interfaces ECU — calendrier

Démarrage (lundi S1) 9/21/2026

Modifiez la cellule jaune pour décaler tout le planning : toutes les dates des autres onglets se recalculent.

Piste	Activité	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
	Début de semaine (lundi)	21/09	28/09	05/10	12/10	19/10	26/10	02/11	09/11	16/11
	Fin de semaine (vendredi)	25/09	02/10	09/10	16/10	23/10	30/10	06/11	13/11	20/11
UX	Cadrage, inventaire des écrans, flows									
UX	Wireframes V1									
UX	Wireframes V2									
UX	Wireframes V3									
UX	Wireframes V4									
UX	Wireframes V5									
UX	Wireframes V6 + états transverses									
UX	Revue de cohérence globale									
UX	Tests utilisateurs n°1 (V1) et n°2 (V2/V3)									
UI	Benchmark, moodboard									
UI	Direction visuelle (2 pistes) + pictos locaux									
UI	Design system v1 + composants clés									
UI	Maquettes UI V1 (partie 1 puis partie 2) + prototype									
UI	Maquettes UI V2 + corrections V1									
UI	Maquettes UI V3									
UI	Maquettes UI V4									
UI	Maquettes UI V5 + V6									
Transverse	Handoff dev (annotations, specs) V1 → V6									
Transverse	Recette, accessibilité, documentation, passation									
Jalons	Validations (vendredi de chaque semaine)	♦ G0	♦ G1	♦ G2	♦ G3	♦ G4	♦ G5	♦ G6	♦ G7	♦ G8

Légende

UX
UI
Transverse
Jalon
Saisie

Cellules jaunes / texte bleu = à modifier (date de démarrage, statuts, décisions, dates de validation). Le reste est calculé.

Livrables par semaine

La date de livraison se calcule à partir de la semaine et de la date de démarrage (onglet Calendrier). Statut : liste déroulante.

ID	Sem.	Date de livraison	Release	Piste	Livrable	Responsable	Jalon	Statut	Commentaires
L-01	1	9/25/2026	Transv.	Transverse	Inventaire exhaustif des écrans (ID, module, release, persona, règles RG liées)	Lead design	G0	À faire	
L-02	1	9/25/2026	Transv.	UX	Arborescence et plan de navigation	Lead design	G0	À faire	
L-03	1	9/25/2026	Transv.	UX	User flows principaux : onboarding, saisie rapide (1–2 taps), transfert entre comptes, budget → alerte	Lead design	G0	À faire	
L-04	1	9/25/2026	Transv.	UI	Moodboard et benchmark (apps de finance perso, mobile money)	Designer UI	G0	À faire	
L-05	1	9/25/2026	Transv.	Transverse	Structure Figma (pages par release, nommage, accès)	Lead design	G0	À faire	
L-06	1	9/25/2026	Transv.	Transverse	Compte rendu de l'atelier « décisions ouvertes » (onglet Décisions)	PO	G0	À faire	
L-07	2	10/2/2026	V1	UX	Wireframes basse fidélité V1 (≈ 35–40 écrans) : onboarding, comptes, transactions, budget, dashboard, rapport par catégorie, sécurité, notifications, paramètres	Lead design	G1	À faire	
L-08	2	10/2/2026	Transv.	UI	2 pistes de direction visuelle (palette, typo, ton, iconographie)	Designer UI	G1	À faire	
L-09	2	10/2/2026	V1	UI	Premiers pictos de catégories locales (moto-taxi, tontine, envoi à la famille)	Designer UI	G1	À faire	
L-10	3	10/9/2026	Transv.	UI	Design system v1 : couleurs (seuils d'alerte orange/rouge), typographie, grille, iconographie	Lead design	G2	À faire	
L-11	3	10/9/2026	Transv.	UI	Composants clés : champ montant + calculatrice en overlay, carte de compte + badge devise, barres de progression, badges (solde négatif, prévu, compte archivé), indicateur de conversion indicative, toasts/notifications, mode confidentialité	Designer UI	G2	À faire	
L-12	3	10/9/2026	V1	UI	Maquettes UI V1 — partie 1 : onboarding, comptes, transactions	Designer UI	G2	À faire	
L-13	3	10/9/2026	V2	UX	Wireframes V2	Lead design	G2	À faire	
L-14	4	10/16/2026	V1	UI	Maquettes UI V1 — partie 2 : budget, dashboard, rapports, centre de notifications, sécurité (PIN/biométrie, Mon compte)	Designer UI	G3	À faire	
L-15	4	10/16/2026	V1	UI	Prototype cliquable V1	Designer UI	G3	À faire	
L-16	4	10/16/2026	V1	UX	Tests utilisateurs V1 (5 personnes, profils Amina/Kevin) + synthèse des retours	Lead design	G3	À faire	
L-17	4	10/16/2026	V1	Transverse	Annotations et spécifications de handoff V1	Lead design	G3	À faire	
L-18	4	10/16/2026	V3	UX	Wireframes V3	Lead design	G3	À faire	
L-19	5	10/23/2026	V2	UI	Maquettes UI V2 : épargne flexible, objectifs, tontine, budget suggéré (« Pourquoi cette suggestion ? »), duplication de budget, récurrences, questionnaire de profil, rappels	Designer UI	G4	À faire	
L-20	5	10/23/2026	V1	UI	Corrections V1 issues des tests utilisateurs	Designer UI	G4	À faire	
L-21	5	10/23/2026	V4	UX	Wireframes V4	Lead design	G4	À faire	
L-22	5	10/23/2026	V2	Transverse	Annotations et spécifications de handoff V2	Lead design	G4	À faire	
L-23	6	10/30/2026	V3	UI	Maquettes UI V3 : coach financier, bibliothèque de contenus, contenu contextuel, « Puis-je me le permettre ? », alertes enrichies, encouragements et jalons, préférences de notifications, sauvegarde/restauration, mode confidentialité	Designer UI	G5	À faire	

L-24	6	10/30/2026	V5	UX	Wireframes V5	Lead design	G5	À faire	
L-25	6	10/30/2026	V3	Transverse	Annotations et spécifications de handoff V3	Lead design	G5	À faire	
L-26	7	11/6/2026	V4	UI	Maquettes UI V4 : crédits (liste, détail + échéancier, formulaire, remboursement, alerte d'échéance) et patrimoine (valeur nette, actifs/passifs, graphique mensuel)	Designer UI	G6	À faire	
L-27	7	11/6/2026	V4	UI	Vue avancée masquée par défaut pour le profil Novice + option dans les réglages	Designer UI	G6	À faire	
L-28	7	11/6/2026	V6	UX	Wireframes V6 + états transverses (vide, chargement, erreur, hors ligne)	Lead design	G6	À faire	
L-29	7	11/6/2026	V2/V3	UX	Test utilisateurs n°2 (prototype V2/V3) + synthèse	Lead design	G6	À faire	
L-30	7	11/6/2026	V4	Transverse	Annotations et spécifications de handoff V4	Lead design	G6	À faire	
L-31	8	11/13/2026	V5	UI	Maquettes UI V5 : comparaisons multi-mois, exports, indicateurs avancés + infobulles, personnalisation du dashboard, bilan mensuel, score de santé + « Comment ce score est calculé », vue multi-objectifs, simulateur de crédit, tendance du patrimoine, tags	Designer UI	G7	À faire	
L-32	8	11/13/2026	V6	UI	Maquettes UI V6 : suppression de compte (double confirmation), ajustement de solde, changement de devise principale avec avertissement	Designer UI	G7	À faire	
L-33	8	11/13/2026	Transv.	UX	Revue de cohérence globale (navigation, libellés, composants)	Lead design	G7	À faire	
L-34	8	11/13/2026	V5/V6	Transverse	Annotations et spécifications de handoff V5/V6	Lead design	G7	À faire	
L-35	9	11/20/2026	Transv.	Transverse	Audit d'accessibilité (contraste, tailles de police) et corrections	Designer UI	G8	À faire	
L-36	9	11/20/2026	Transv.	UX	Prototype bout-en-bout V1 → V6	Lead design	G8	À faire	
L-37	9	11/20/2026	Transv.	Transverse	Guide du design system et changelog	Lead design	G8	À faire	
L-38	9	11/20/2026	Transv.	Transverse	Atelier de passation à l'équipe de développement	Lead design	G8	À faire	
L-39	9	11/20/2026	Transv.	Transverse	Corrections finales et clôture	Lead design	G8	À faire	

Synthèse d'avancement

À faire	39
En cours	0
Livré	0
Validé	0
Bloqué	0
Total livrables	39
% validé	0%

Jalons de validation

Règle : retours consolidés par un seul interlocuteur en 48 h ouvrées maximum ; sans réponse, le livrable est considéré comme validé (à convenir).

Jalon	Sem.	Date prévue	Ce qui est validé	Valideurs	Statut	Date de validation effective	Commentaires
G0	1	9/25/2026	Inventaire des écrans, flows, décisions ouvertes	PO, lead design, référent tech	À faire		
G1	2	10/2/2026	Wireframes V1, direction visuelle	PO, lead design, sponsor métier	À faire		
G2	3	10/9/2026	Design system v1 + premières maquettes V1	PO, lead design, référent tech	À faire		
G3	4	10/16/2026	UI V1 + retours de tests → design freeze et handoff V1	PO, référent tech	À faire		
G4	5	10/23/2026	Maquettes V2 + annotations dev	PO, référent tech	À faire		
G5	6	10/30/2026	Maquettes V3 + annotations dev	PO, référent tech	À faire		
G6	7	11/6/2026	Maquettes V4 + annotations dev	PO, référent tech	À faire		
G7	8	11/13/2026	Maquettes V5/V6 + annotations dev	PO, référent tech	À faire		
G8	9	11/20/2026	Cohérence globale, accessibilité, documentation → clôture	PO, sponsor métier	À faire		

Écart de délai : une date de validation effective postérieure à la date prévue apparaît en rouge.

Périmètre estimé par release (nombre d'écrans)

Estimations initiales à confirmer à l'issue de G0 (inventaire exhaustif des écrans). Cellules bleues = hypothèses modifiables.

Release	Écrans clés	Min.	Max.	Moyenne	Semaine de handoff
V1	Onboarding, comptes, saisie/historique, budget, dashboard, rapports, sécurité, notifications	35	40	37.5	S4 (G3)
V2	Épargne, tontine, budget suggéré, récurrences, questionnaire	12	15	13.5	S5 (G4)
V3	Coach, contenus, « Puis-je me le permettre ? », préférences, sauvegarde	12	15	13.5	S6 (G5)
V4	Crédits, patrimoine	10	12	11.0	S7 (G6)
V5	Analyses avancées, exports, score, simulateur, tags	12	15	13.5	S8 (G7)
V6	Suppression de compte, ajustement de solde, changement de devise	6	8	7.0	S8 (G7)
Total		87	105	96.0	

Semaines de production UI (S3 à S8)

Rythme moyen requis (écrans UI par semaine)

Rythme maximal requis (base : total max.)

6
16.0
17.5

Rituels, règles de collaboration et Definition of Done

Rituels

Rituel	Fréquence	Durée	Objectif
Planning de la semaine	Lundi	30 min	Fixer les objectifs de la semaine et lever les blocages
Revue intermédiaire	Mercredi	45 min	Détecter tôt les écarts, éviter les mauvaises surprises (référent tech invité)
Démo et validation du jalon	Vendredi	1 h	Valider ou refuser les livrables de la semaine (valideurs du jalon)

Règles de collaboration

- Retours consolidés par un seul interlocuteur, en 48 h ouvrées maximum ; sans réponse, le livrable est considéré comme validé (à convenir).
- Après validation, toute modification passe par un journal des changements ; les demandes hors release vont dans un backlog « V+ ».
- Le référent technique participe aux revues dès S2, pour détecter tôt les problèmes de faisabilité.

Definition of Done d'un écran

- ☐ États nominal, vide, chargement, erreur et connexion faible.
- ☐ Gestion des montants longs, du mode confidentialité et des textes extensibles (traductions prévues en V6).
- ☐ Règles de gestion référencées dans les annotations (ex. RG-CPT-03).
- ☐ Uniquement des composants du design system.
- ☐ Contraste conforme.