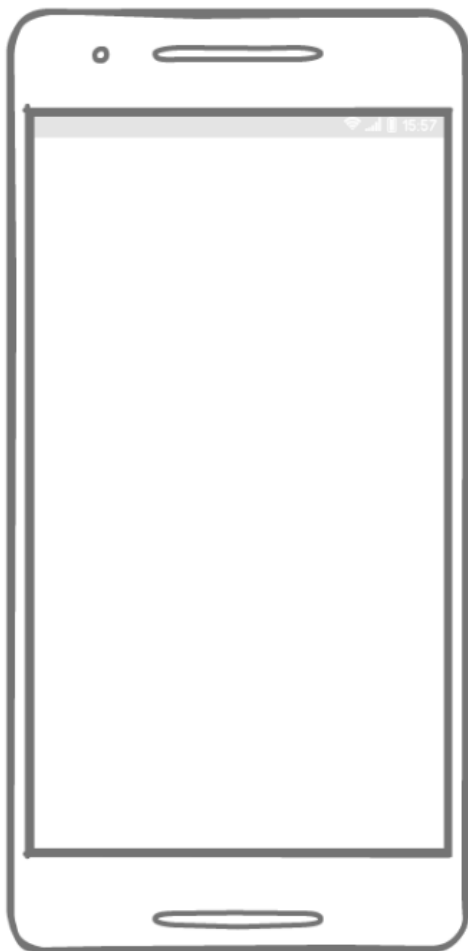


Quels **acteurs humains** seront concernés ? **Comment** allez-vous procéder ?

MAQUETTE VERSION POUR ORDINATEUR

Reportez ①②③④ en **bleu** et ⑤⑥⑦⑧ en **vert**.

MAQUETTE VERSION POUR SMARTPHONE



QUESTION 2

Dessinez (page 2) la **maquette** de l'écran de présentation des associations sportives d'Ergoville (maquette version **ordinateur** + maquette version **smartphone**).

Son interface devra être **ergonomique, réaliste et fonctionnelle**, mais devra comporter 4 **erreurs d'ergonomie** correspondant aux 4 concepts d'ergonomie indiqués dans la suite du document (① à ④).

Expliquez chaque **erreur** selon la méthode **SUP3RS** et **reportez son numéro** en bleu sur vos maquettes.

① Ergonomie mobile ÉMERAUDE : ADAPTER L’AFFICHAGE À L’ÉCRAN

(3 pts)

Situation :

Problème (spécifique au mobile) :

Explication de l'erreur ergonomique (dont explication du concept) :

Risques (dont criticité) :

Solution :

② Accessibilité numérique RGAA : TABLEAUX

(3 pts)

Situation :

Problème (spécifique au handicap) :

Explication de l'erreur ergonomique (dont explication du concept) :

Risques (préciser le type de handicap et la criticité) :

Solution :

③ **Critères INRIA (Bastien et Scapin) : SIGNIFIANCE DES CODES ET DÉNOMINATIONS**

(3,5 pts)

Situation :

Problème :

Explication de l'erreur ergonomique (dont explication du concept) :

Risques (dont criticité) :

Solution :

Autres concepts ergonomiques **liés** d'une **autre** « famille » (nommez famille + concept et expliquez bien) :

Famille :

Concept :

Explication :

④ **Théorie ergonomique : POTENTIALITÉ**

(3,5 pts)

Situation :

Problème :

Explication de l'erreur ergonomique (dont explication du concept) :

Risques (dont criticité) :

Solution :

Autres concepts ergonomiques **liés** d'une **autre** « famille » (nommez famille + concept et expliquez bien) :

Famille :

Concept :

Explication :

Nommez 4 différents composants interactifs ergonomiques parmi ceux utilisés dans vos interfaces.

(1 pt)

Reportez les numéros lisiblement en vert sur vos maquettes.

⑤

⑥

⑦

⑧

CONSEILS

Ne récitez le cours : je demande une **analyse** personnelle contextualisée. **Expliquez** bien pour chaque question.

- **Couleurs** : respectez les couleurs de stylo demandées (texte au stylo **bleu**, maquettes crayon libre).
- **Gras** : Certains mots sont en gras dans le texte pour vous aider à y faire attention, ils sont importants.
- **Sous-questions** : Lorsqu'il y a plusieurs phrases interrogatives pour une question, elles sont là pour vous inciter à préciser vos réponses : répondez à toutes les questions.
- **Maquettes**
 - Pour montrer des phénomènes invisibles, expliquez textuellement.
 - Vous pouvez compléter les maquettes en développant certains aspects sur le reste de la page.
 - Seules les maquettes noires sont obligatoires. Les maquettes grisées sont optionnelles.
- **Familles de concepts** : Pour simplifier, une famille correspond à un cours.
- **SUP3RS** : Expliquez chaque erreur très précisément en respectant la méthode SUP3RS, (notamment en montrant bien que vous avez compris le concept).
- **Chiffres** sur les maquettes : ① ② ③ ④ en **bleu**, ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ en **vert**. Daltoniens, demandez de l'aide.
- **Relisez** soigneusement votre copie pour vérifier que tout est bien clair, que vous répondez bien aux questions...

BROUILLON

