

LifIHM - TD1 conception d'une application

Remarques générales

Vos idées doivent être compréhensibles à la seule lecture de la fiche, on ne peut pas deviner ce que vous avez en tête...

Les fiches seront numérisées à l'issue de la séance :

- n'écrivez pas au crayon à papier : c'est difficilement lisible une fois numérisé
- n'utilisez ni colle, ni agrafe : ça bloquerait le scanner
- n'écrivez rien au verso des fiches : ce ne serait pas scanné (et donc pas pris en compte pour la notation)
- inutile de prendre les fiches en photo : elles seront déposées sur Tomuss après le TD pour toute l'équipe.

Équipe

Dès le début de la séance, renseignez la composition de l'équipe. Notez très lisiblement le NOM et Prénom de chaque membre de l'équipe, les premières lettres du nom doivent être particulièrement lisibles.

Fiche d'identité de l'application

Cette fiche doit donner envie de choisir votre appli plutôt qu'une autre (par exemple dans un « store »).

La description, sous forme d'1 ou 2 phrases, doit montrer les spécificités de votre appli et donner envie d'en savoir plus. L'écran doit être représentatif de votre appli et doit permettre de vous distinguer des autres groupes. Ce n'est pas forcément l'écran d'accueil le meilleur choix ici.

Fonctionnalités de l'application

Listez les différentes fonctionnalités que vous avez imaginées en les détaillant suffisamment pour qu'elles soient compréhensibles. Inutile de faire des phrases, une liste à puce claire est préférable.

Rôle de l'administrateur : il peut par exemple gérer les comptes des utilisateurs finaux, ajouter des éléments dans l'éventuelle base de données.

Démarche de conception idéale (dans un temps infini, avec des ressources illimitées, plein d'utilisateurs...)

Citez une ou plusieurs méthodes vues en cours pertinentes pour votre application, adaptées à son contexte. Précisez de quoi il s'agit, quels acteurs sont concernés, à quel moment du cycle de conception, sous quelle forme...

Méthode(s) de conception et leurs caractéristiques : choisissez des méthodes de conception particulièrement adaptées à la situation. N'oubliez pas de préciser les caractéristiques importantes de ces méthodes.

Techniques de recueil d'infos : pour obtenir les informations nécessaires à la conception de votre appli (besoins des utilisateurs, info sur les applications concurrentes, éventuellement contenus...).

Scénarios avec persona (2 scénarios, 2 persona)

Décrire précisément le persona en deux lignes maximum.

Décrire ensuite le scénario qui montre le problème rencontré par le persona. Indiquer les mesures d'évaluation de réussite ou d'échec du scénario (par exemple nombre d'étapes, temps d'exécution, nombre d'erreurs, satisfaction). Le scénario ne doit pas décrire comment votre application apporte une solution à ce problème.

Les deux scénarios doivent être bien différents : soit utilisateur final / admin, soit deux utilisateurs finaux de profils très différents avec des scénarios bien différents.

Enchaînement des écrans de l'application

L'objectif est de pouvoir dérouler vos scénarios sur les écrans présentés.

Représenter les écrans par des rectangles comportant un titre lisible et explicite (décrivant bien le rôle de l'écran). Dessiner sommairement le contenu des écrans, qui seront surtout détaillés dans les maquettes visibles dans votre vidéo.

Représenter l'enchaînement entre les écrans par des flèches entre ces rectangles. Si besoin, ajouter des annotations à côté des écrans (par exemple pour clarifier une icône peu identifiable).

Vidéo

Durée maximale 2 min. Taille maximale 50 Mo. Bien respecter les consignes TP/TD + les consignes vidéo.

Fiche d'identité de l'application**/2**

Nom	Écran significatif (dessin)	Équipe (NOM Prénom des 4)
Description		
Public cible précis		
Dispositif technique justifié (web, smartphone, capteurs...)		

Fonctionnalités de l'application (détailler et expliquer)**/4**

Côté utilisateur final	Côté administrateur (attention : admin ≠ développeur)

Démarche de conception idéale de l'application (expliquer, préciser quoi, qui, quand, comment)**/4**

Méthode(s) de conception et leurs caractéristiques
Techniques de recueil d'infos adaptées à la conception

Scénarios avec persona

/4

Persona 1 scénario 1 (côté utilisateur final)

Persona 2 scénario 2 (côté admin ou 2^{ème} utilisateur final)

Enchaînement des écrans de l'application

/6

Côté utilisateur final

Côté administrateur