

# LiflHM - TP1 conception d'une application (ne pas rendre cette page)

## 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...

Respectez la mise en forme du document. Rédigez en noir en respectant la police et la taille donnés.

## Équipe

Dès le début de la séance, renseignez le numéro (ex : V42Z) et la composition de l'équipe. Notez très lisiblement le NOM et Prénom de chaque membre de l'équipe.

## 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 +.

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, mais expliquez vos idées.

Attention à adopter un point de vue fonctionnalités et non interface.

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 de conception et ses caractéristiques** : choisissez une méthode de conception particulièrement adaptée à la situation. Précisez les caractéristiques importantes de cette méthode en justifiant. Rédigez au futur ou au conditionnel, pas au passé (ça reviendrait + ou - à mentir).

**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...), quelles sont les techniques de recueil d'informations auprès d'utilisateurs que vous pourriez utiliser.

**Personas + cas d'usage + scénarios** (2 personas, 2 cas d'usage, 2 scénarios)

Décrire précisément le persona en deux lignes maximum. Préciser le cas d'usage étudié.

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).

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. Bien respecter les consignes de rendu + les consignes vidéo.

### Travail en équipe

- Constituer une équipe de 4
- S'installer face à face
- Remplir l'en-tête de la fiche
- Lire/écouter sujet et consignes
- Brainstormer en équipe
- Faire des choix
- Soumettre le projet à l'enseignant.e
- Étudier/rédiger les questions
- Planifier la suite du travail en équipe
  - o répartition / rendez-vous
  - o finalisation de la fiche
  - o scénario de la vidéo
  - o prise de vue
  - o montage
- Rendre le travail (fiche, vidéo, description) en respectant les contraintes