



EG23

Livrable 1 du projet EG23

Fulin ZHANG et Lan MU

Printemps

Table des matières

| | |
|---|----|
| EG23..... | 1 |
| 1. L'introduction..... | 3 |
| 1.1. Le sujet | 3 |
| 1.2. La but..... | 3 |
| 2. L'analyse | 4 |
| 2.1 Couleur | 4 |
| 2.2 L'approche..... | 4 |
| 2.3 Organisation des fenêtres | 4 |
| 3. Diagramme d'activité et Maquettage | 5 |
| 3.1 La partie d'accueil | 5 |
| 3.2 La partie d'étudiant..... | 11 |
| 3.2 La partie de coche..... | 18 |
| 3.3 La partie de conférencier | 22 |
| 3.4 La partie de représentant | 25 |
| 3.4 La partie d'administrateur | 28 |
| 3.5 Tous les intervenants | 31 |
| 3.6 L'annexe..... | 35 |
| L'alert | 35 |
| 4. Conclusion..... | 36 |

1. L'introduction

Dans le cadre d'EG23, ce projet nous permet d'approfondir les connaissances acquises lors des cours d'ergonomie dans les applications pratiques. Dans le premier livrable, nous décrirons notre analyse, notre méthode et notre choix de couleurs pour convenir aux principales fonctions et caractéristiques requises par le thème, l'organisation des fenêtres et la découpe des fenêtres.

1.1. Le sujet

L'équipe au moment critique de l'innovation UTT espère développer une application qui permet aux différentes parties prenantes d'interagir afin que l'événement puisse se dérouler le plus en douceur possible. Il existe cinq identités de parties prenantes : étudiants, conférenciers, coaches, représentants d'entreprises, administrateurs. Dans cette application, des fonctionnalités sont développées pour toutes les parties prenantes. De plus, chaque participant a des fonctions spécifiques en fonction de son identité.

1.2. La but

Le projet vise à développer un prototype de cette application. Dans un premier temps, nous créons une interface pour le prototype, tout en respectant les spécifications définies par la référence de connaissances ergonomiques écrite dans l'analyse. Ensuite, nous avons réalisé les fonctions nécessaires à l'implémentation du prototype.

2. L'analyse

2.1 Couleur

Pour notre interface, j'ai choisi le bleu clair comme ton principal. Parce qu'il s'agit d'un logiciel de communication au travail, le bleu est très stable et énergique, ne donne pas aux gens un sentiment de dépression, peut efficacement soulager la fatigue au travail et se compléter. De plus, pour la fenêtre de rappel et la barre de rappel, comme le rappel pour RDV, je choisirai rouge. Rouge signifie urgence et forme, ce qui peut effectivement attirer l'attention de l'utilisateur.

2.2 L'approche

En général, il s'agit d'un logiciel d'interaction avec l'utilisateur, nous considérons que plus sera l'expérience utilisateur. Au début, nous voulons trouver l'expérience et poser des questions après chaque étape, puis nous optimisons en conséquence. Cependant, comme nous travaillons à distance ce semestre, une telle expérience fréquente est peu pratique à remplir, nous choisissons donc de remplir directement toutes les exigences, puis le logiciel pour l'expérience utilisateur et les plans d'amélioration.

2.3 Organisation des fenêtres

Pour l'interface, nous avons décidé d'adopter un arrangement de cadre unifié pour toutes les interfaces principales. Ce logiciel est simple et pas de fantaisie, ce qui est pratique pour les utilisateurs de choisir et d'utiliser. Dans ce cadre, nous avons conçu une barre d'onglets sur la gauche, les utilisateurs peuvent rapidement utiliser la barre d'onglets pour sauter et sélectionner des pages. De plus, nous utilisons différents cadres dans un petit nombre d'interfaces, mais la méthode est unifiée, et tous utilisent la barre d'onglets, ce qui peut éviter des sauts inutiles dans la réflexion lors de l'utilisation.

3. Diagramme d'activité et Maquettage

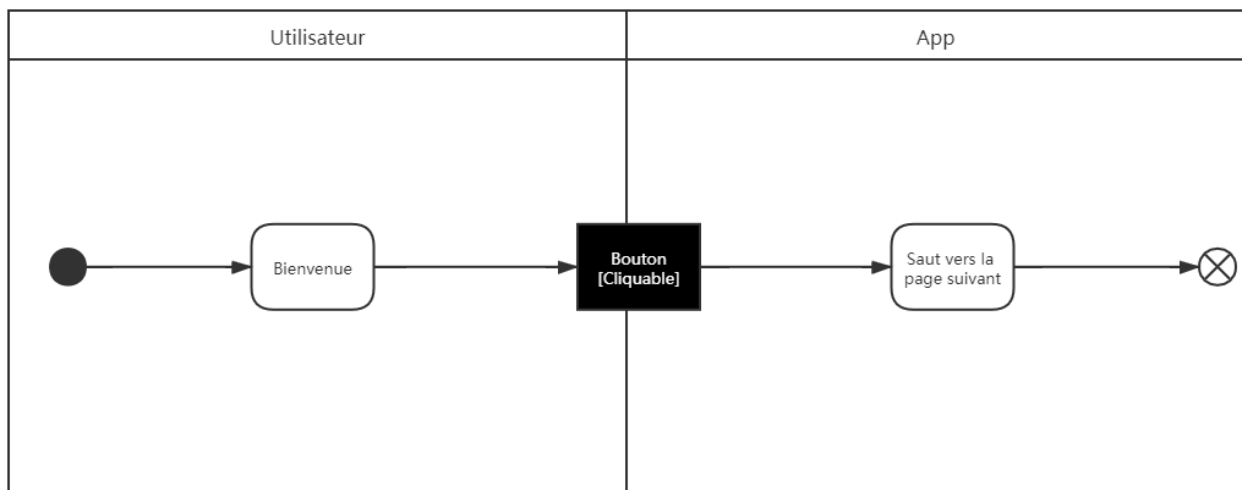
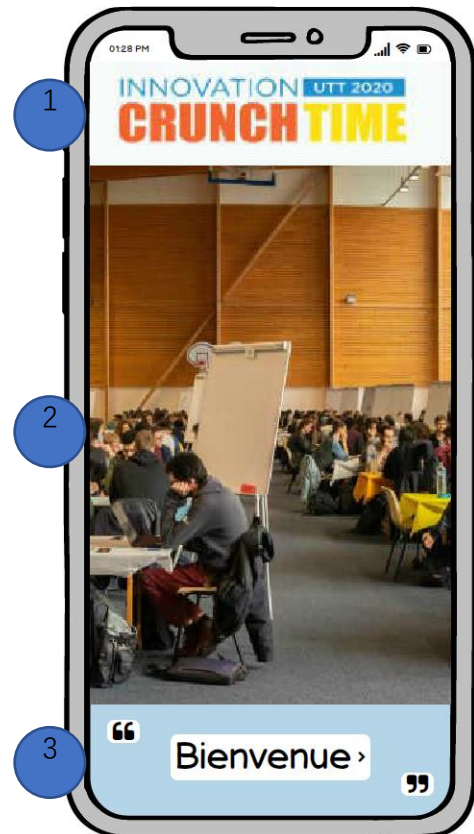
3.1 La partie d'accueil

Description :

- Nom de la fenêtre : **Bienvenue** ;
- Fenêtre-père : **Non**.

Éléments :

- 1. Logo du Crunch time
- 2. Une page de Crunch
- 3. Un bouton poussoir. (Saut vers la page suivant.)



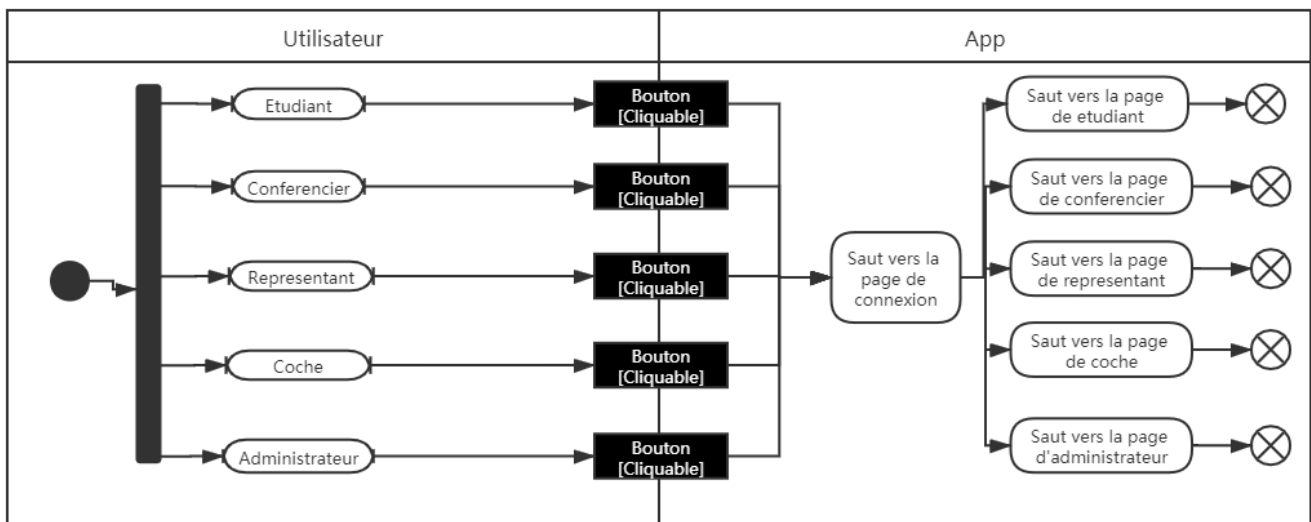
Description :

- Nom de la fenêtre : **Page de choix du rôle ;**
- Fenêtre-père : **Bienvenue.**

Éléments :

- 1. Des boutons poussoirs vers la page de connexion et puis saut vers les fonctions spécial respectivement.

1

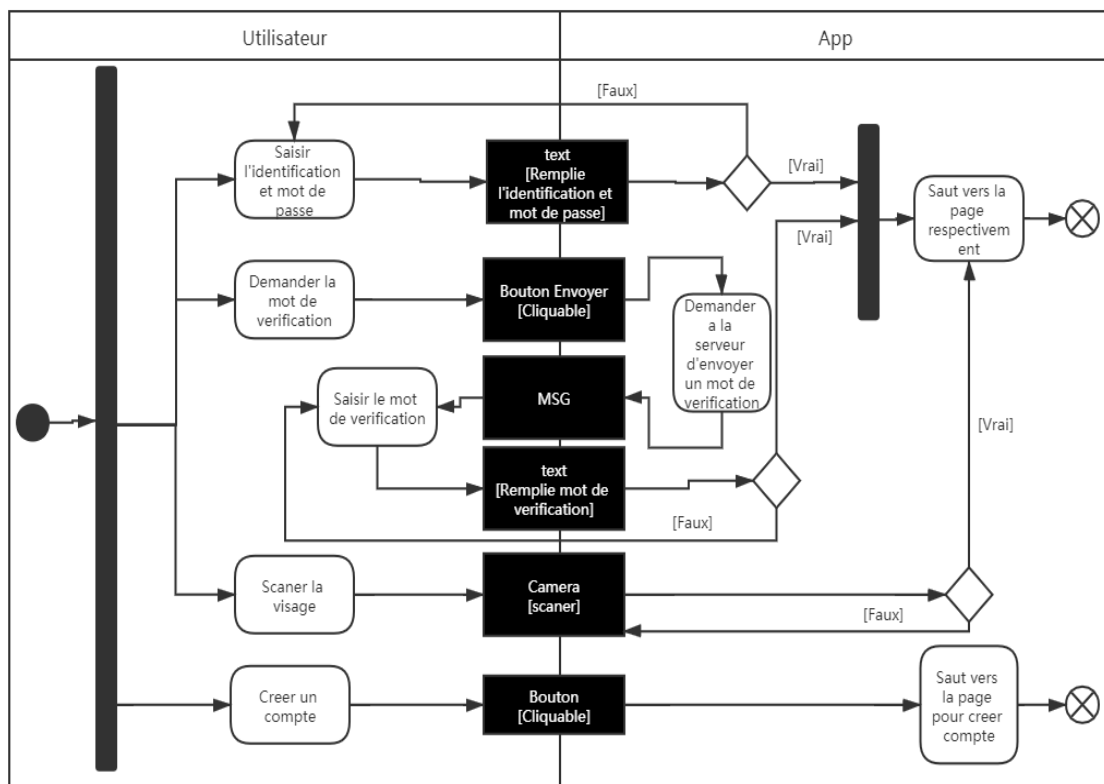
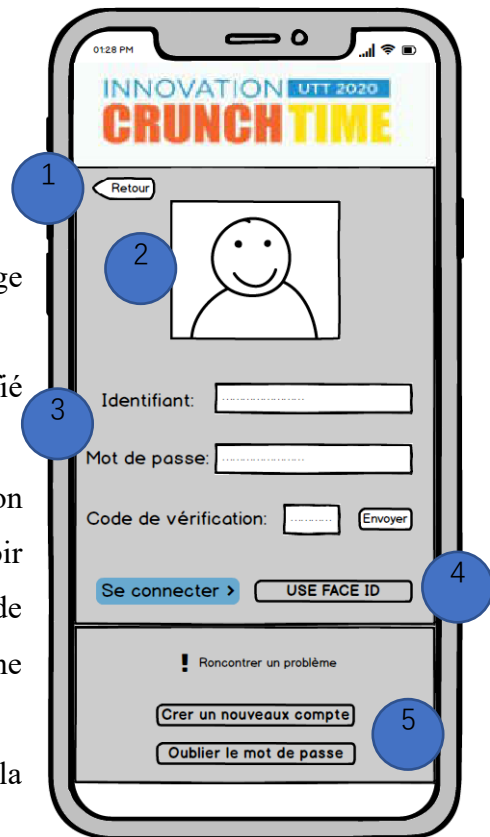


Description :

- Nom de la fenêtre : **Page de connexion** ;
- Fenêtre-père : **Page de choix du rôle.**

Éléments :

- 1. Un bouton poussoir, saut vers la page précédente ;
- 2. L'image de l'utilisateur, qui peut être mortifiée par l'utilisateur.
- 3. Des infos d'identifiant, surtout un bouton poussoir qui est écrit Envoyer. Après avoir appuyé dessus, un SMS contenant le code de vérification sera envoyé sur votre téléphone mobile.
- 4. Ils peuvent également choisir d'utiliser la reconnaissance faciale.
- 5. Évidemment, s'ils rencontrent des difficultés, comme oublier leur mot de passe et ne pas avoir de compte, ils peuvent cliquer ici et se résoudre.

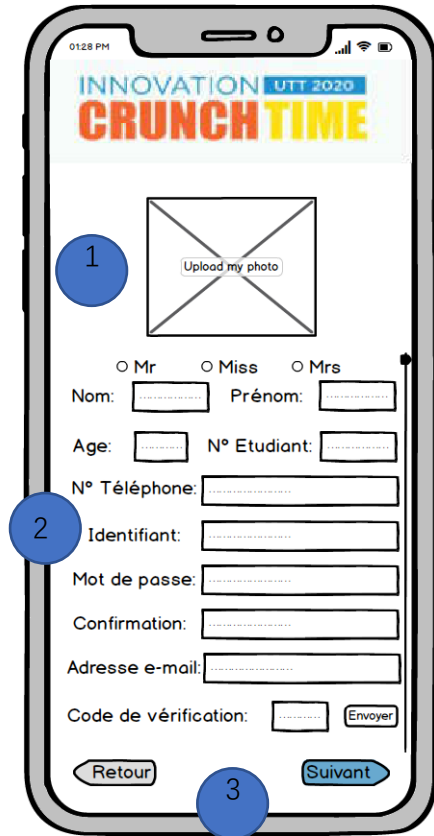


Description :

- Nom de la fenêtre : Page création de compte ;
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. Ici, vous pouvez upload votre photo
- 2. Et puis les panels pour écrire vos informations.
- 3. Les boutons pour retourner ou pour enregistrer.



0128 PM

INNOVATION UTT 2020
CRUNCHTIME

1 Upload my photo

☐ Mr ☐ Miss ☐ Mrs

Nom: Prénom:

Age: N° Etudiant:

N° Téléphone:

2 Identifiant:

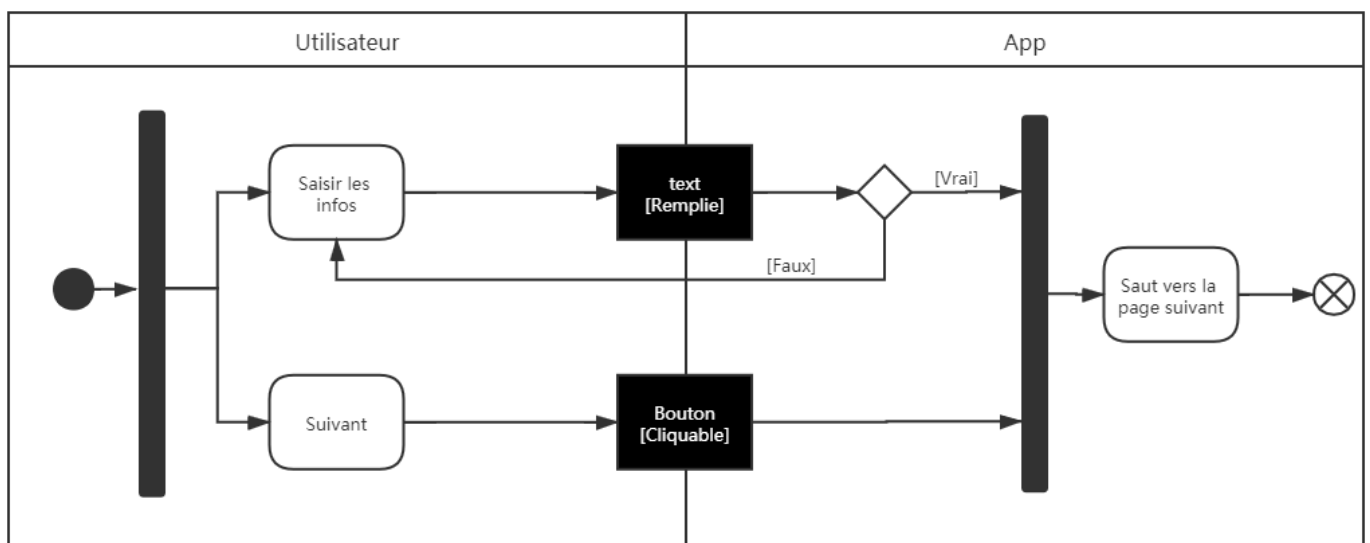
Mot de passe:

Confirmation:

Adresse e-mail:

Code de vérification: Envoyer

Retour 3 Suivant



Description :

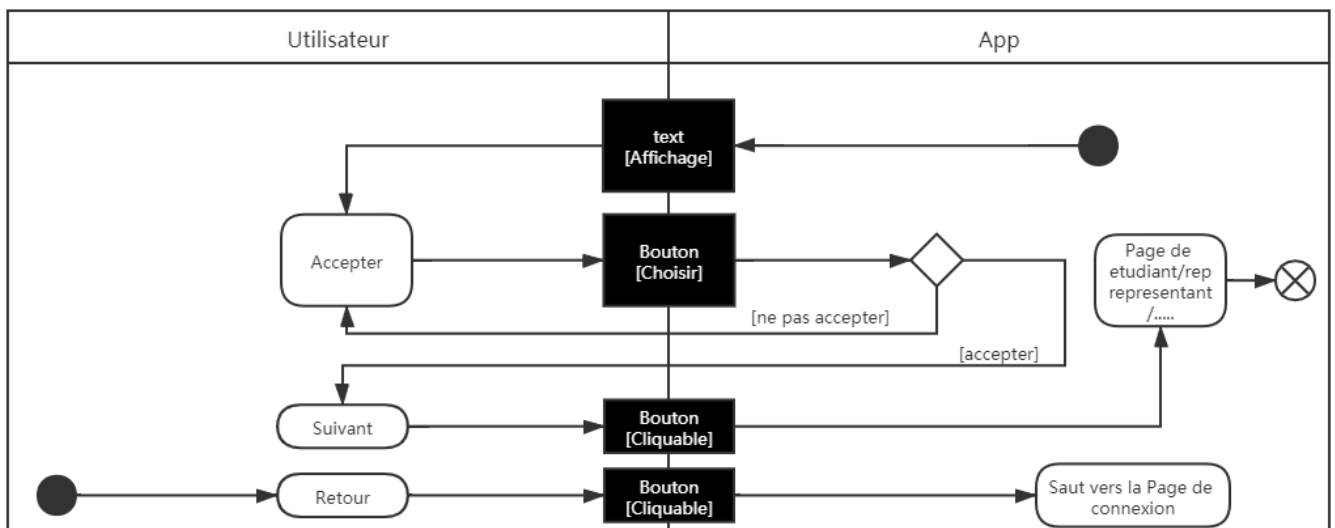
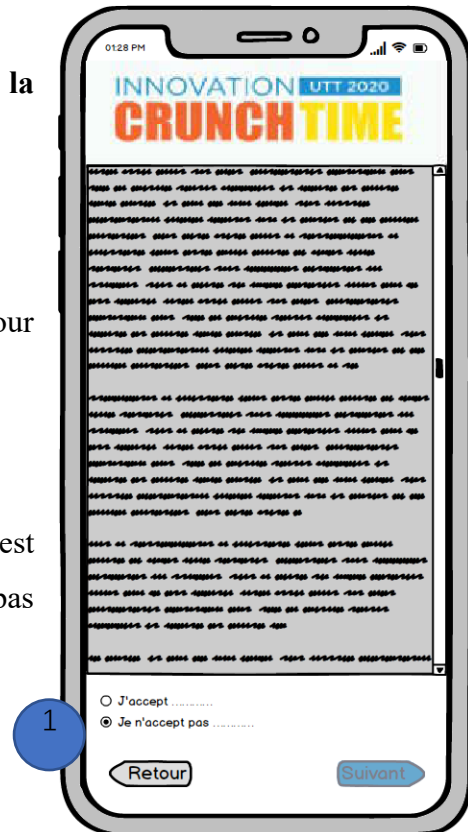
- Nom de la fenêtre : **Page de liste de la condition ;**
- Fenêtre-père : **Page de connexion.**

Éléments :

- 1. Les conditions et le radio bouton pour choisir ;
- 2. Les boutons poussoirs.

Retour : Saut vers la page précédente

Suivant : Il faut accepter les conditions. Il est indisponible soit les conditions ne sont pas acceptées.

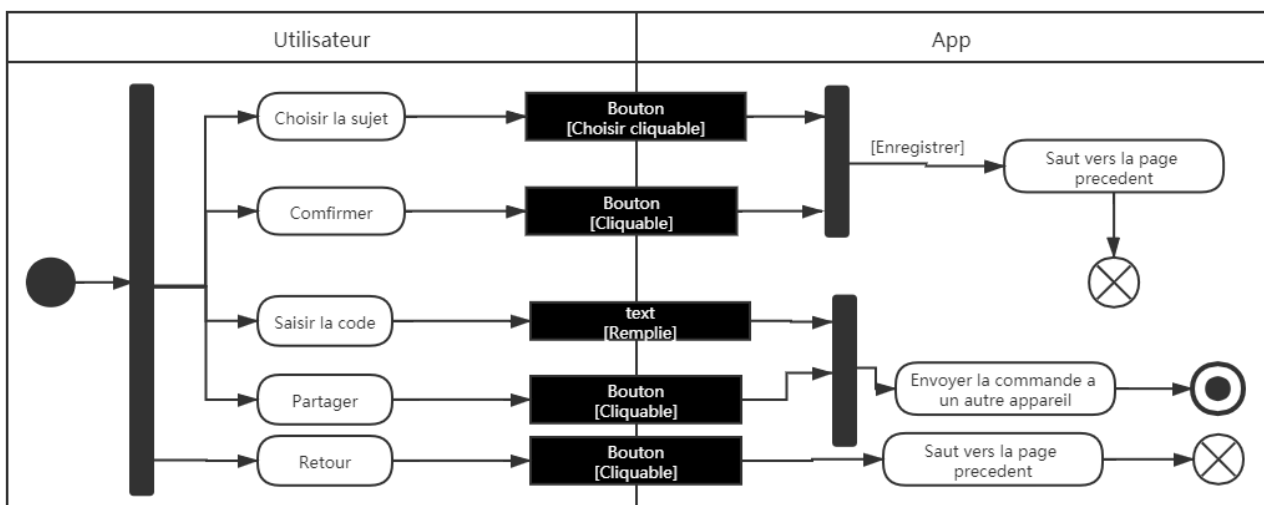
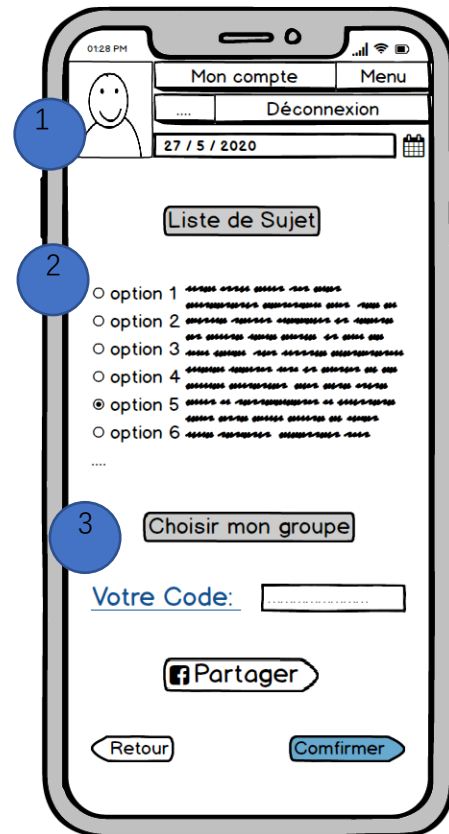


Description :

- Nom de la fenêtre : Choix de sujets et Ajouter votre Partner
- Fenêtre-père : Page de liste de la condition.

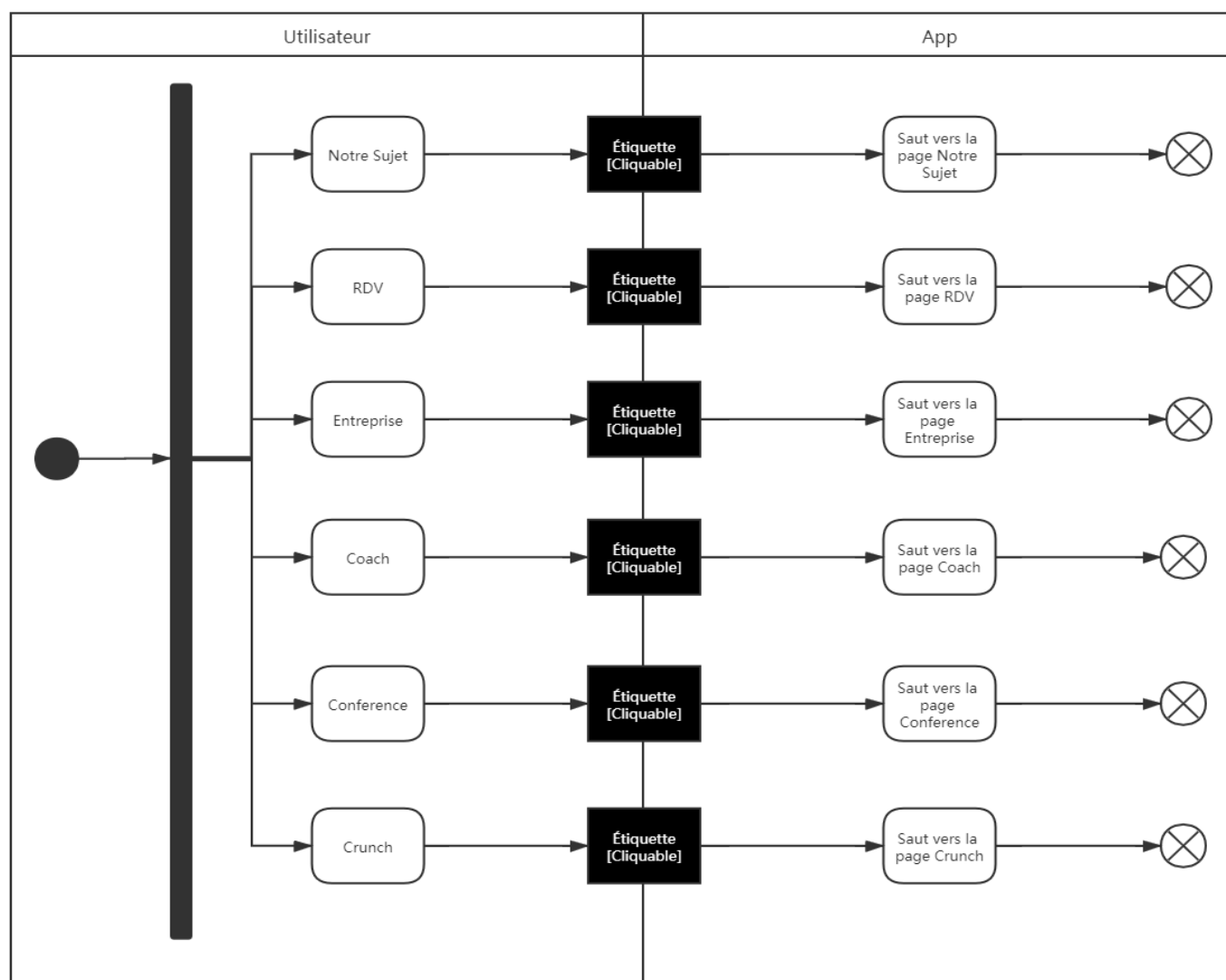
Éléments :

- 1. L'entête principale, elle contient 6 sous-éléments.
 - Une image de l'utilisateur
 - Mon compte : saut vers les infos de votre compte pour modifier.
 - Crédit(s) : Vos crédits restent.
 - Le numéro de votre siège.
 - Un bouton poussoir pour déconnecter.
 - La date actuelle.
- 2. La liste de sujet pour choisir par votre group.
- 3. Un panel pour ajouter vos Partner. Pour cette étape, il faut tous les membres de groupe de taper le même code, et puis le système va vous met dans votre salle de communication. Par ailleurs, vous pouvez appuyer Partager pour partager votre code par les réseaux sociaux avec vos amis.



3.2 La partie d'étudiant

Pour cette partie-là, je créer un menu contient 6 étiquettes. Chaque étiquette sert à une sorte de fonctionnement. Alors, je faire un diagramme pour cette partie-là avant les sous-parties.

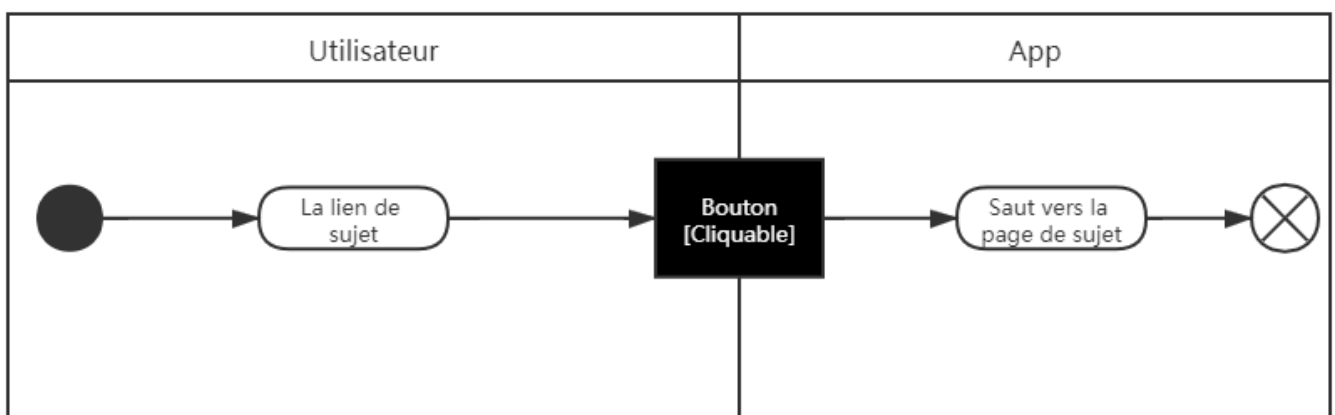
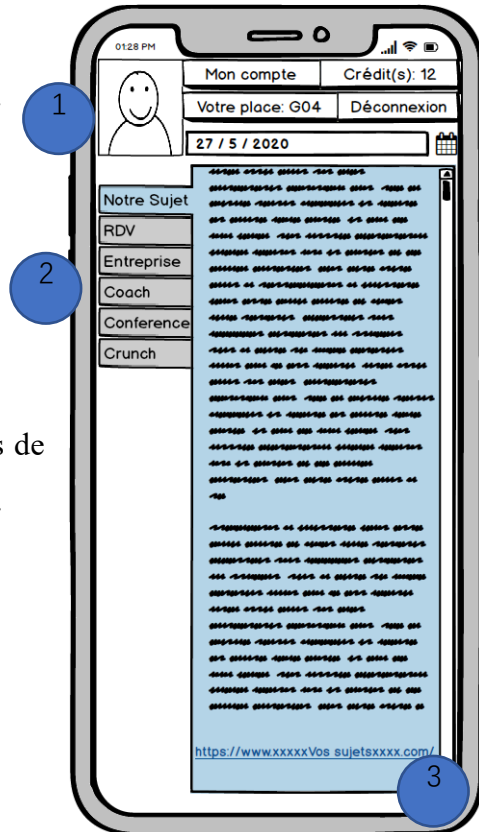


Description :

- Nom de la fenêtre : **Page d'étudiant_Sujet.**
- Fenêtre-père : **Page de connexion.**

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Les contenants de panel : Les documents de sujet, et des liens vers les documents en bas.

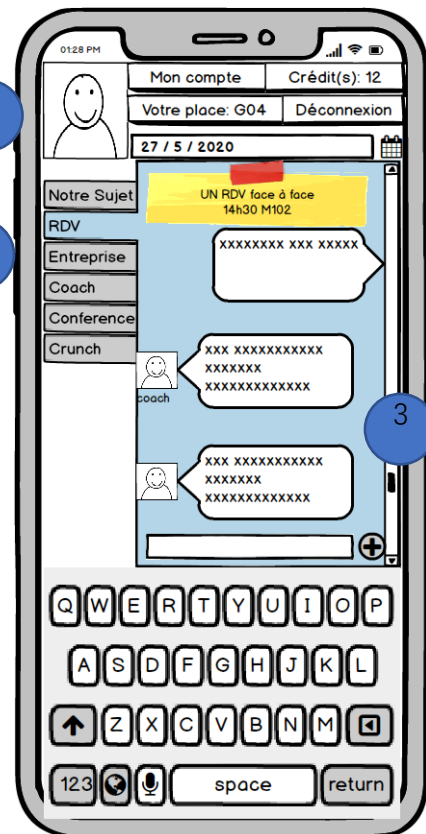


Description :

- Nom de la fenêtre : **Page d'étudiant_RDV1**
- Fenêtre-père : **Page de connexion.**

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. La fenêtre de communication avec des membres du groupe, et en haut, il y a une étiquette qui est écrit le temps et la position du prochain RDV.

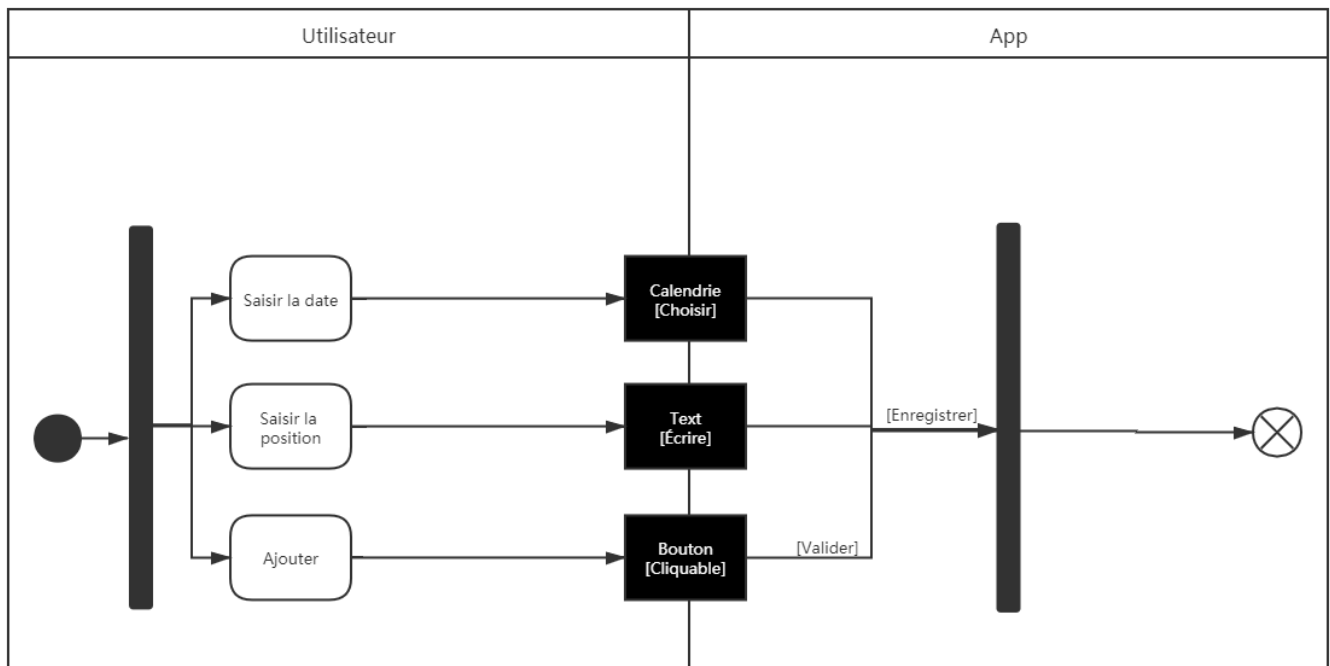
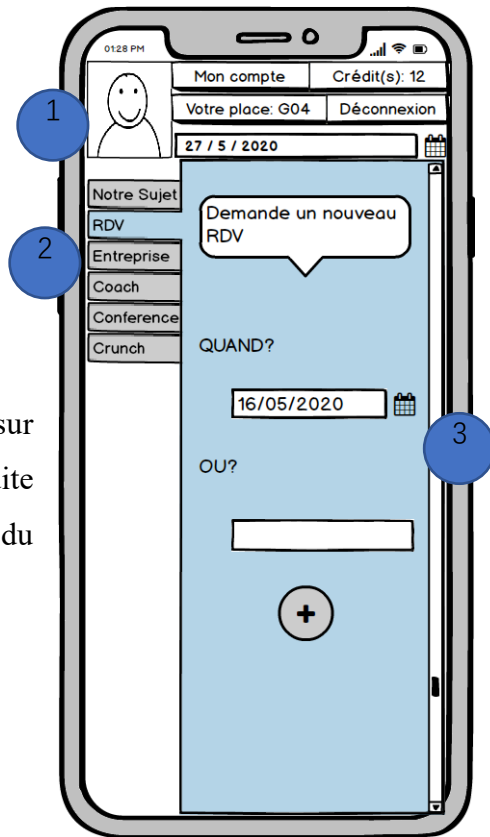


Description :

- Nom de la fenêtre : Page d'étudiant_RDV2.
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Ici, vous pouvez demander un RDV sur l'App, et choisir le temps et la position, ensuite le système va le partager avec vos membres du groupe.

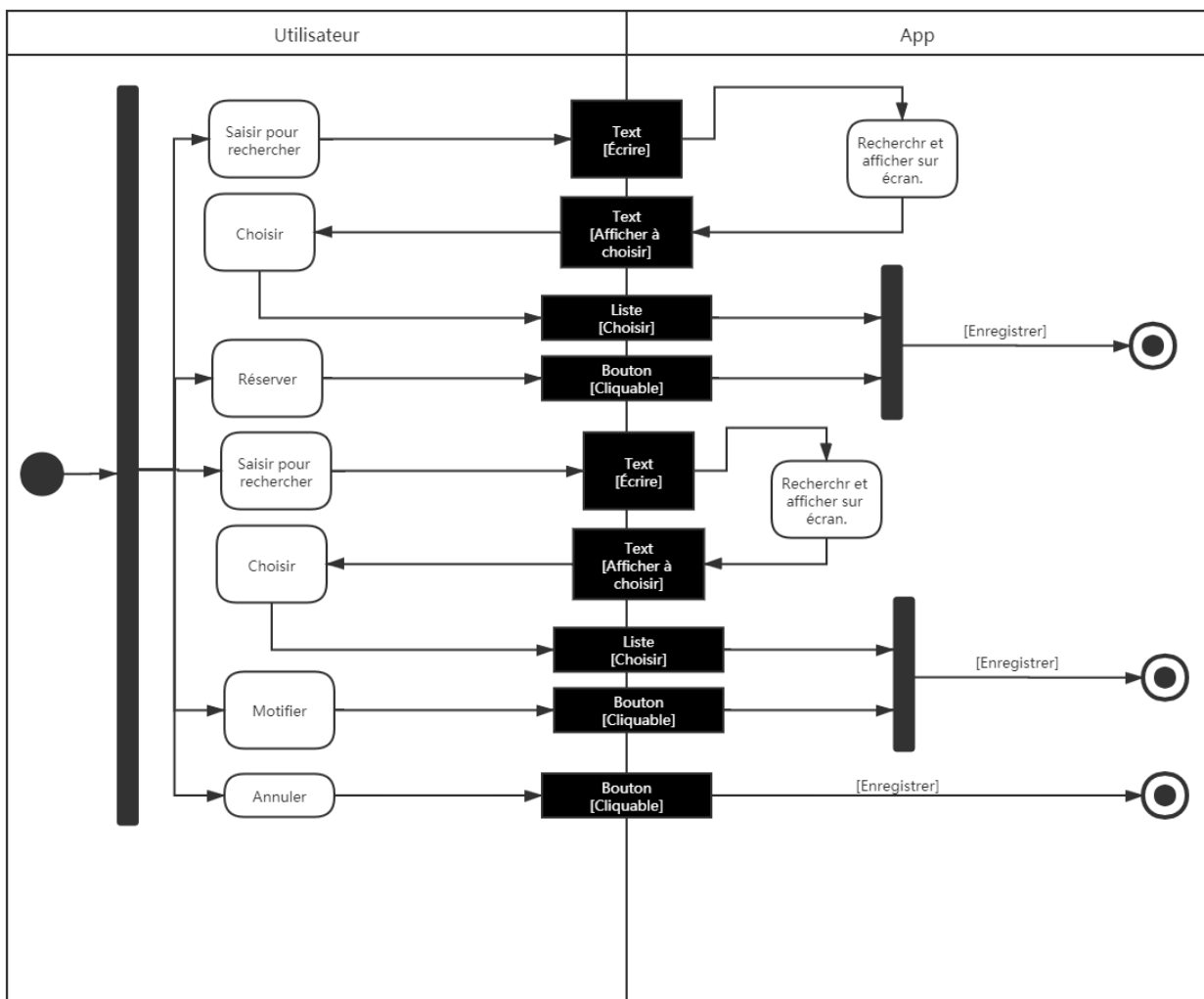
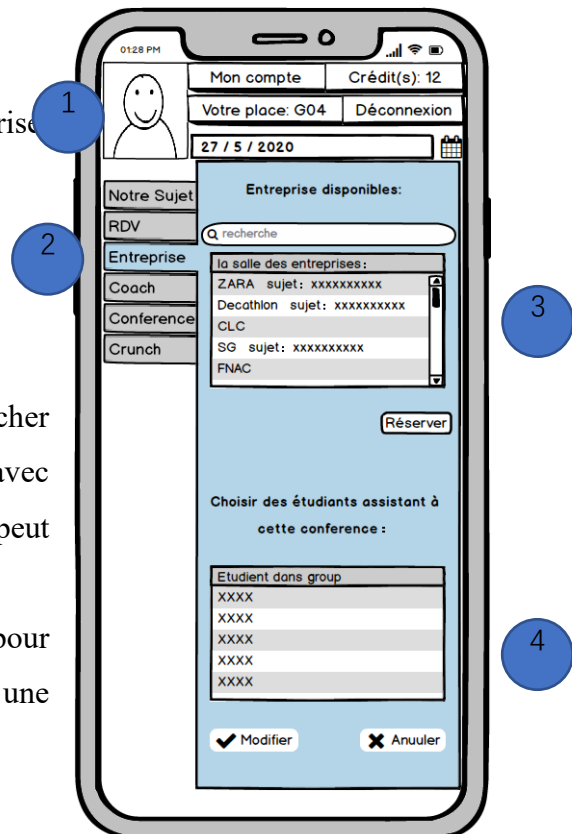


Description :

- Nom de la fenêtre : Page d'étudiant_Enterprise
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Ici, un champ de recherche pour chercher l'entreprise, et puis la liste de l'entreprise avec le sujet qui est posé par lui. À droite, on peut appuyer pour réserver.
- 4. La fenêtre pour choisir des candidates pour assistant à cette conférence. On peut faire une modification et l'annulation.

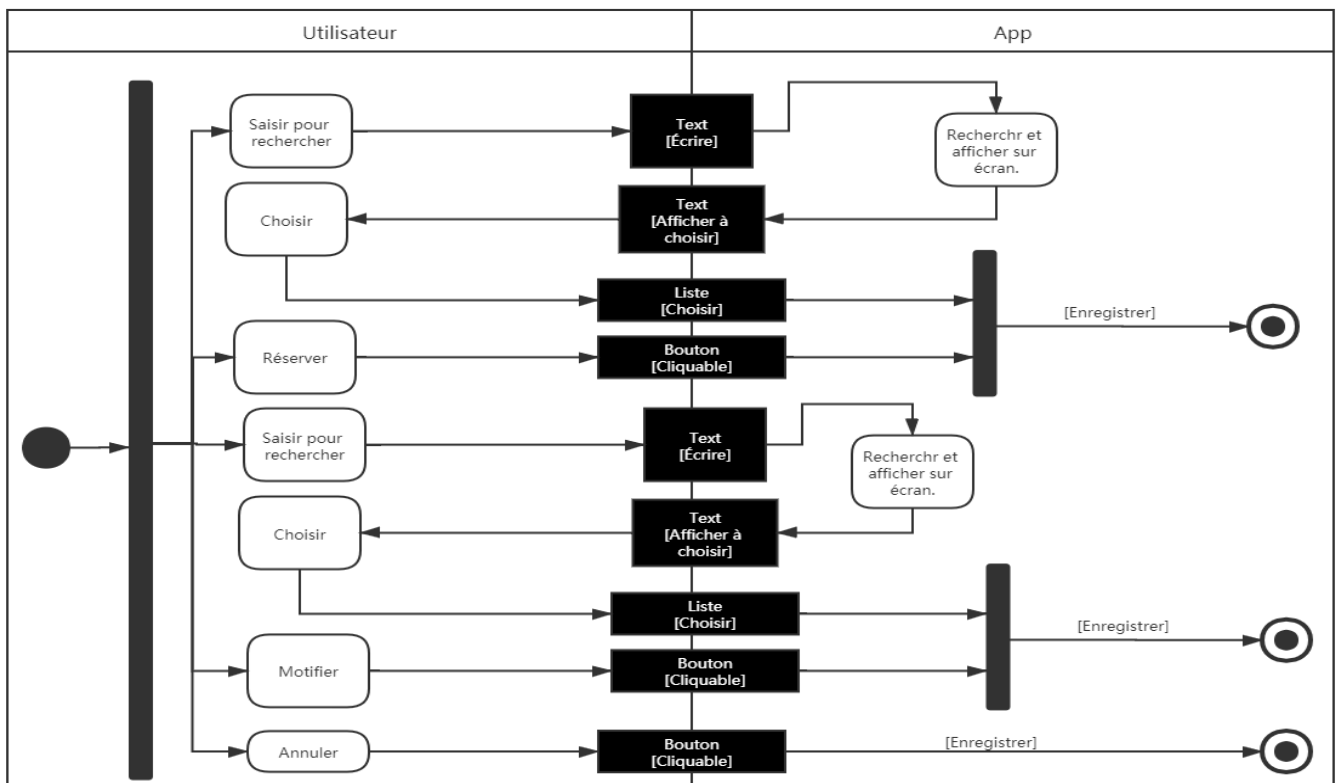
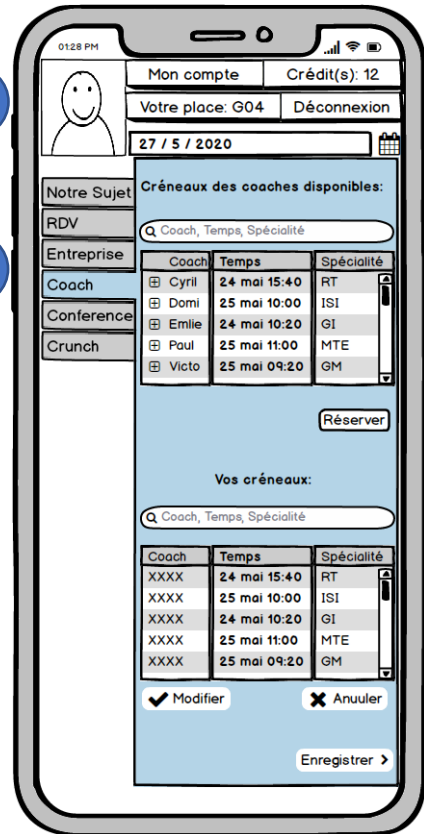


Description :

- Nom de la fenêtre : Créneaux des coches
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Tout à bord, nous pouvons saisir ce que nous voulons rechercher dans le champ de recherche. Ensuite, on se trouve un tableau de créneaux des coches au choix. Elle contient le nom du coche, son temps disponible, et son domaine. Nous pouvons appuyer le signal plus pour choisir et appuyer réserver en bas pour faire une réservation.
- 4. Premièrement un champ de recherche en haut, ensuite le tableau de créneaux de coche qui est réservé. En bas il y a deux boutons, le bouton modifier sert à confirmer la modification ; le bouton Annuler sert abandonner la.

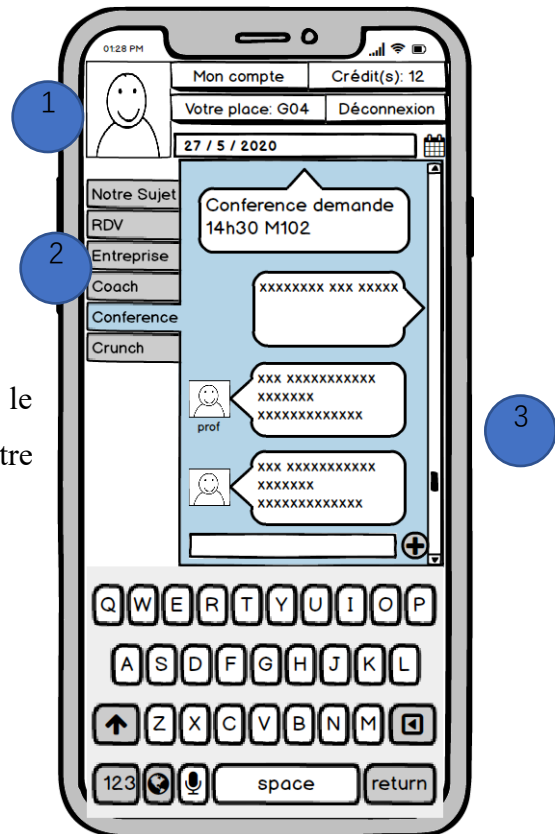


Description:

- Nom de la fenêtre : Créneaux des coches
- Fenêtre-père : Page de connexion.

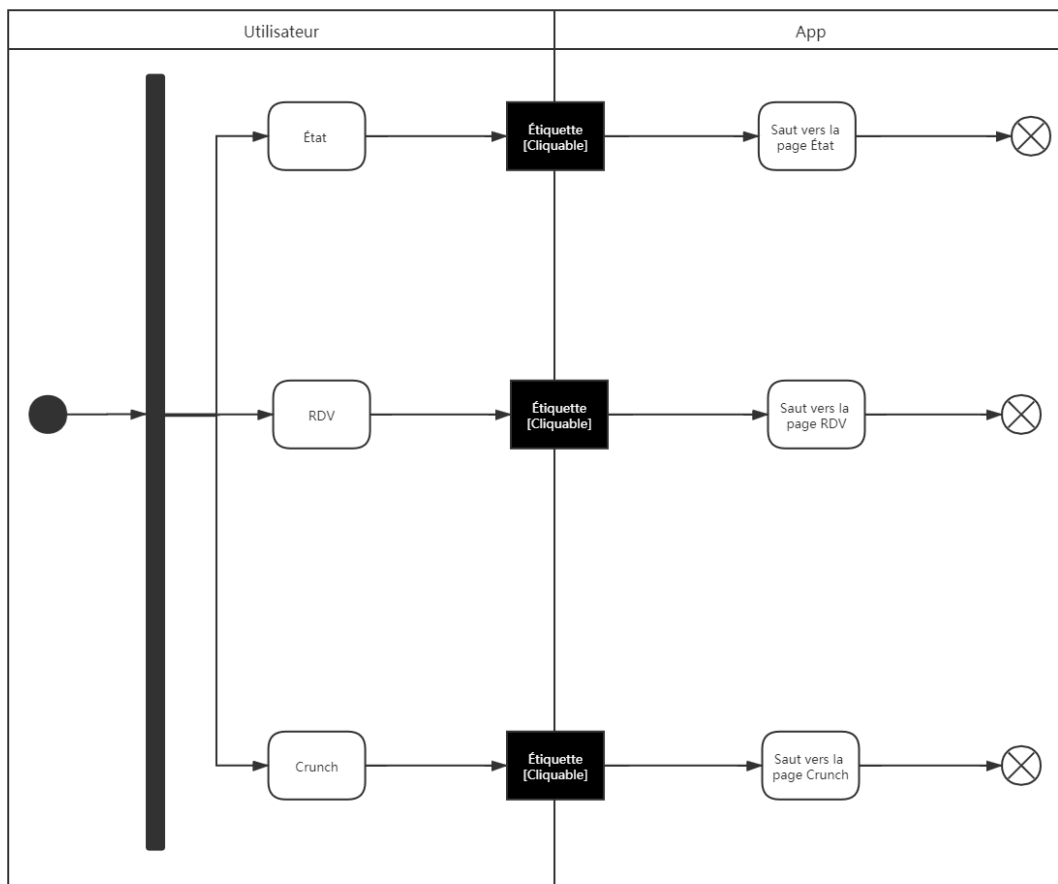
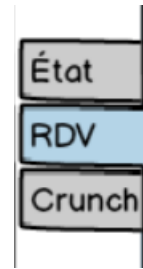
Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Ici, dans la fenêtre, vous pouvez regarder le temps de la prochaine conférence, et puis être notifié quand la conférence est arrivée.



3.2 La partie de coche

La partie de coche contient trois grande partie

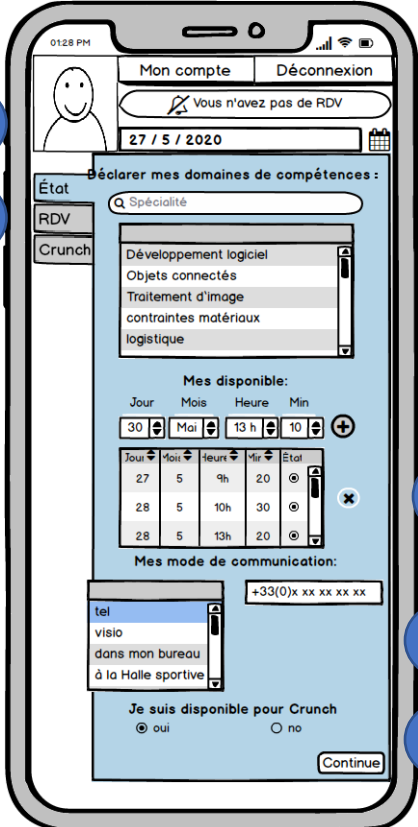


Description:

- Nom de la fenêtre : Coche-état
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Ici, dans la fenêtre, les coche peuvent Choisir leurs domaines de compétence.
- 4. Et puis choisir leurs créneaux disponibles.
- 5. Leurs modes de communication et complémenté.
- 6. Ici, déclarer la disponibilité pour Crunch.



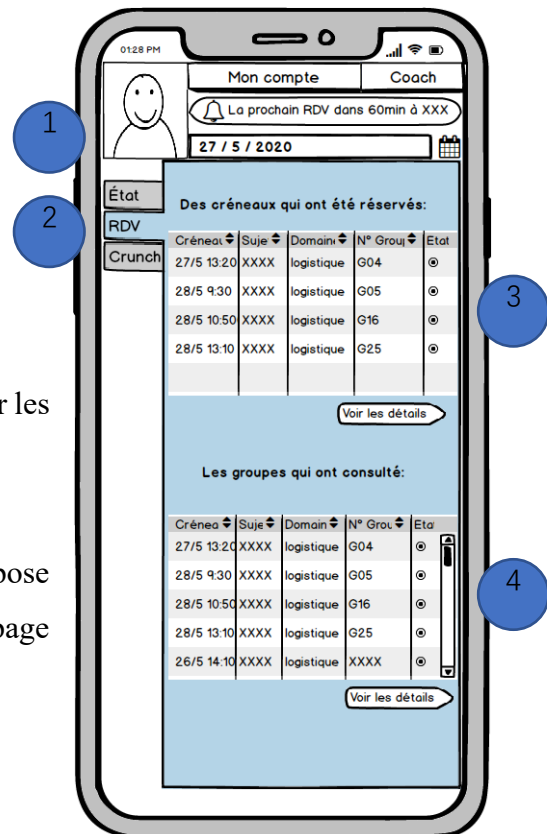
The image shows a mobile application interface for 'Coche-état'. It features a top header with 'Mon compte' and 'Déconnexion'. Below this is a status bar indicating 'Vous n'avez pas de RDV' and the date '27 / 5 / 2020'. The main content area is titled 'Déclarer mes domaines de compétences :'. It includes a search bar for 'Spécialité' with a list of options: 'Développement logiciel', 'Objets connectés', 'Traitement d'image', 'contraintes matériaux', and 'logistique'. Below this is a section for 'Mes disponible:' with a calendar and time slots. The calendar shows dates 27, 28, and 29. The time slots are 9h, 10h, 13h, and 20h. The status is set to 'État'. Below the calendar is a section for 'Mes mode de communication:' with a list of options: 'tel', 'visio', 'dans mon bureau', and 'à la Halle sportive'. At the bottom, there is a section for 'Je suis disponible pour Crunch' with radio buttons for 'oui' and 'no'. A 'Continue' button is at the very bottom.

Description:

- Nom de la fenêtre : Coche-RDV
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. La liste de créneau qui ont été réserver par les groupes, N° de groupe, le sujet et domaine.
- 4. La liste de créneau qui ont consulté déjà.
 - Pour le bouton 'Voir les détails', je propose que saut la page qui est comme la page suivant.

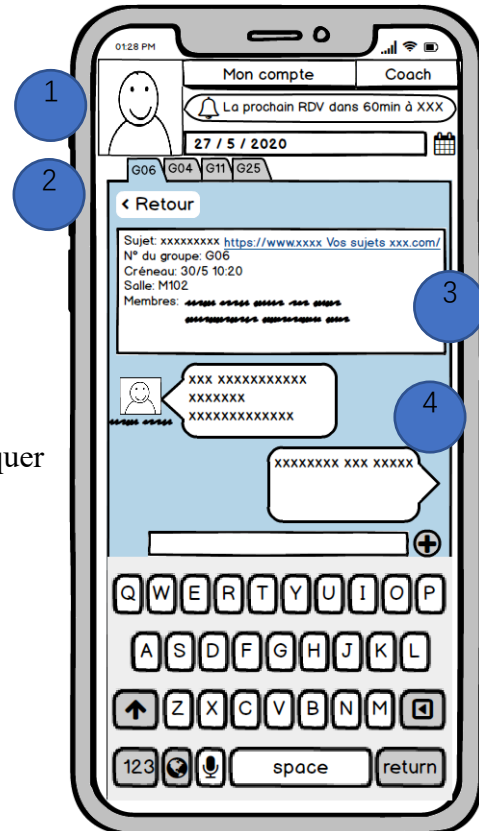


Description:

- Nom de la fenêtre : Coche-Rdv-Détails
- Fenêtre-père : Coche-RDV.

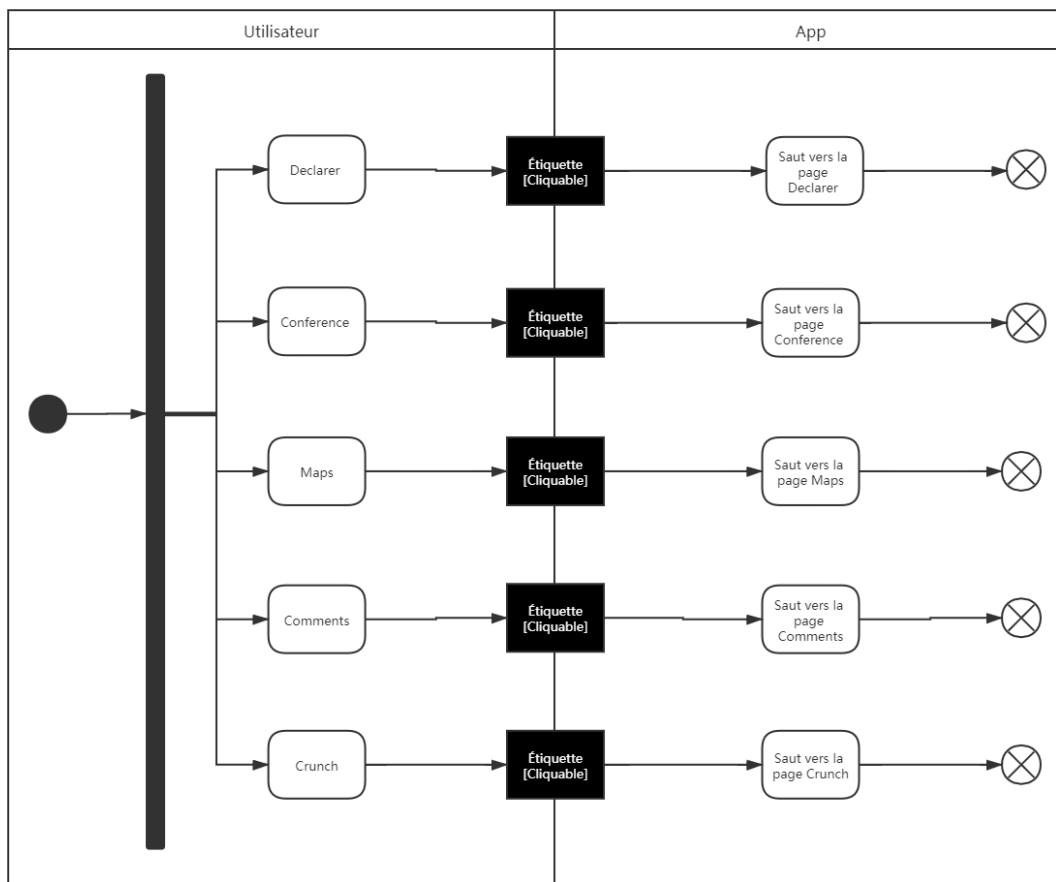
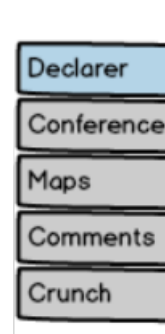
Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les N ° groupe qui ont réservé.
- 3. Les détails sur le sujet.
- 4. Ici, les coches peuvent communiquer simplement avec le groupe.



3.3 La partie de conférencier

Je le sépare en 5 parties comme la partie étudiant : Déclarer ;
Conférence ; Maps ; Comment ; Crunch.

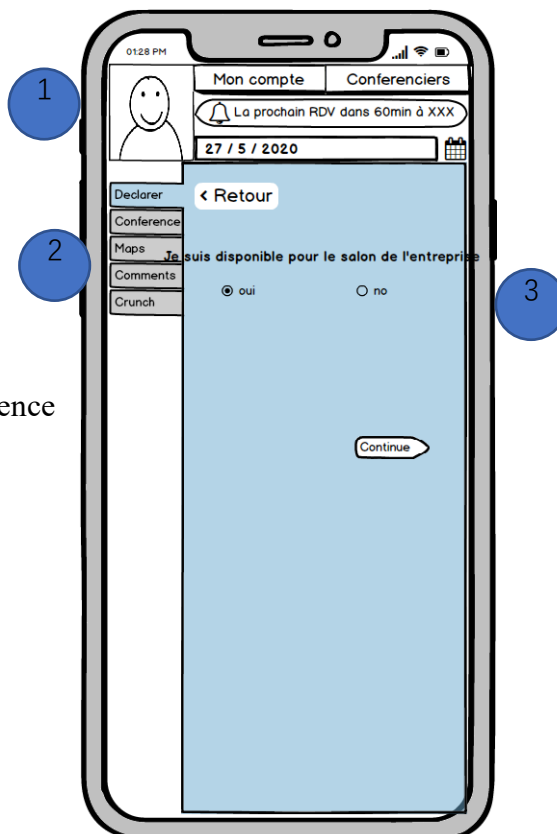


Description:

- Nom de la fenêtre : Conférencier-Déclarer
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Indiquer que la disponibilité pour la présence au salon de l'entreprise.

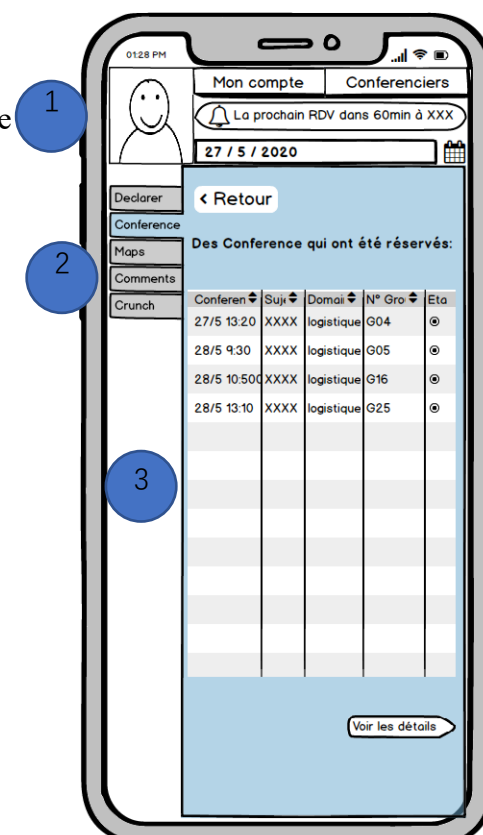


Description:

- Nom de la fenêtre : Conférencier-Conférence
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix
- 3. Afficher les créneaux de conférence.

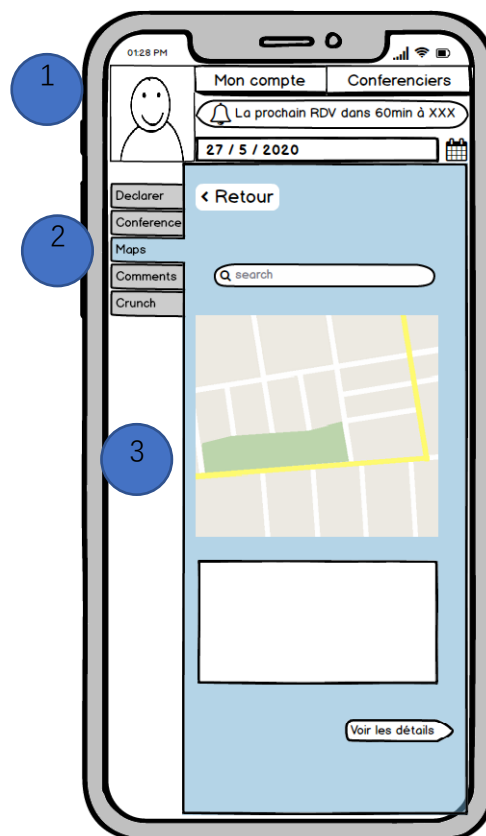


Description:

- Nom de la fenêtre : Conférencier-Maps
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Indiquer la localisation de l'amphi.
-

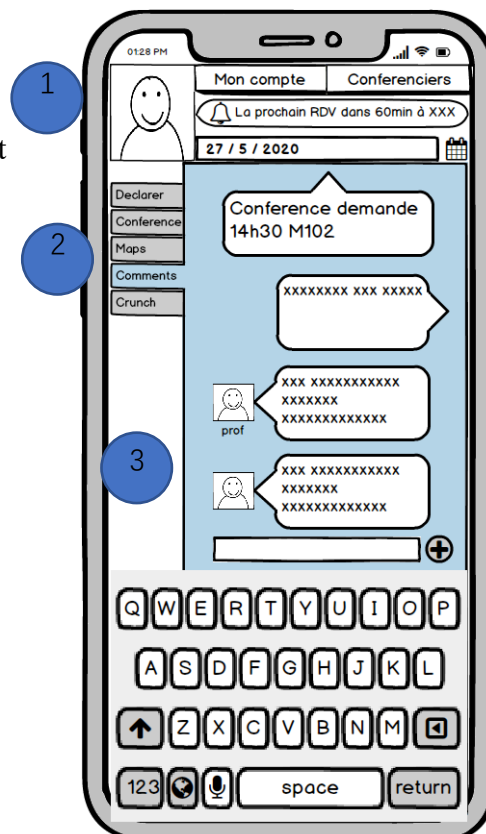


Description:

- Nom de la fenêtre : Conférencier-Comment
- Fenêtre-père : Page de connexion.

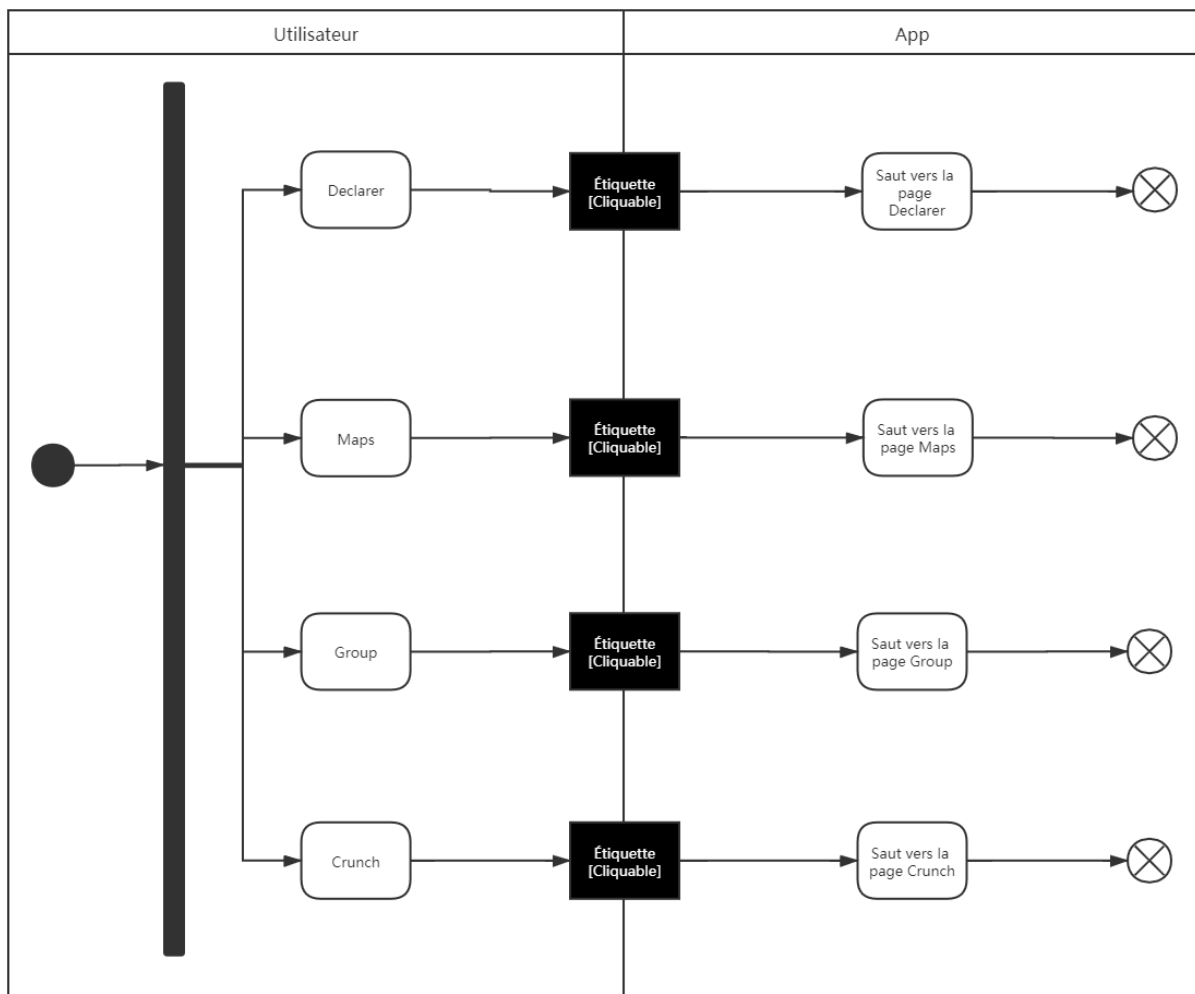
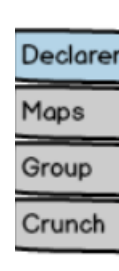
Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Voir les appréciations de la conférence.



3.4 La partie de représentant

Je le sépare en 5 parties.

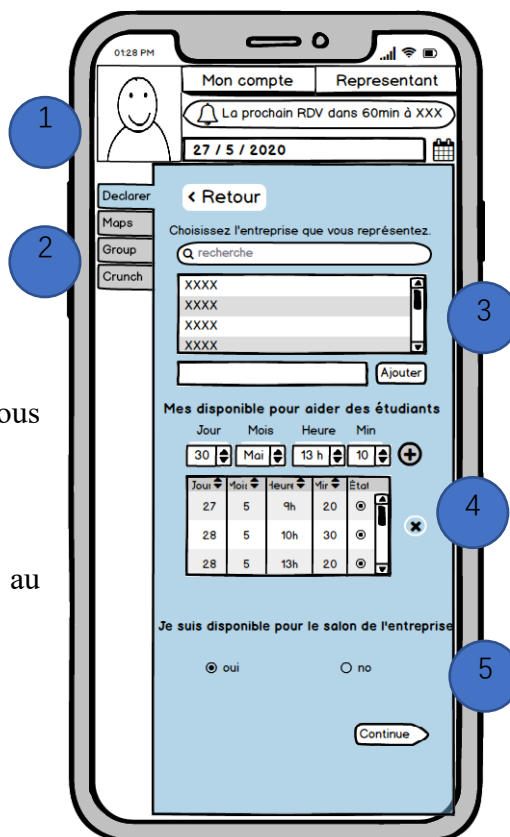


Description:

- Nom de la fenêtre : Représentant-Déclarer
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Choisissez quelle entreprise vous représentez.
- 4. Choisir vos créneaux disponibles.
- 5. Déclarer la disponibilité pour la présence au salon de l'entreprise.



Description:

- Nom de la fenêtre : Représentant-Maps
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Voir le plan avec la disposition des tables numéroté à la Halle Sportive (salles Poly + Gymnase)

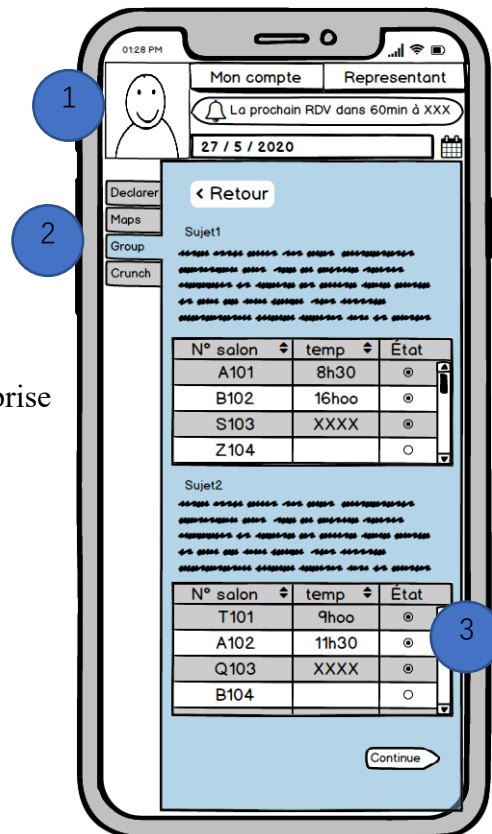


Description:

- Nom de la fenêtre : Représentant-Group
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

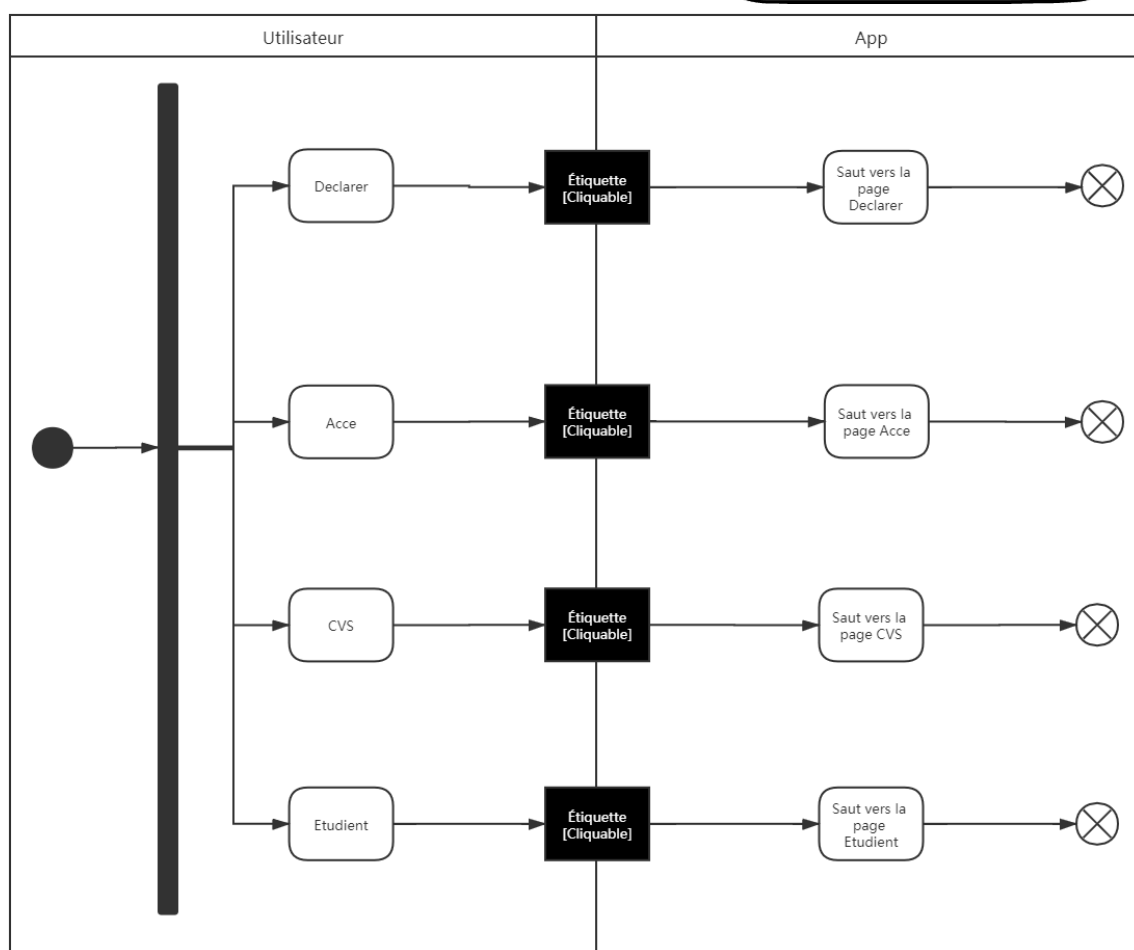
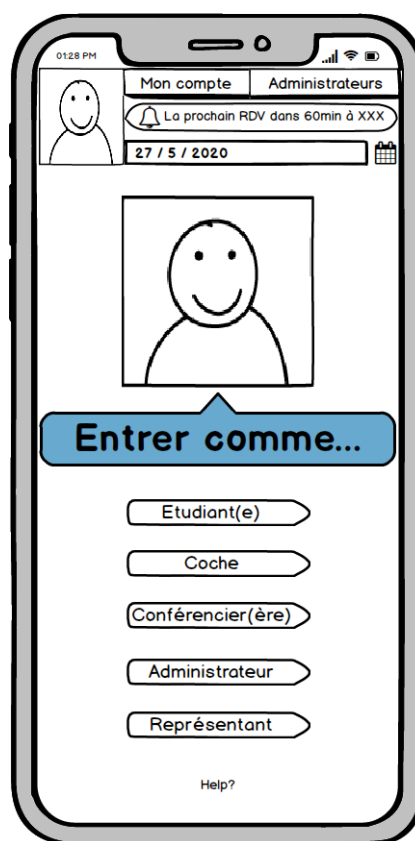
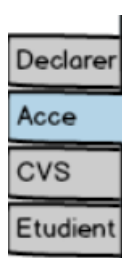
- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. La liste des sujets déposés par son entreprise avec les groupes qui y sont affectés.



3.4 La partie d'administrateur

Au début, il faut choisir l'identité sous laquelle vous entrerez dans le programme. Pour les choix étudiant, coche, conférencier, et représentant, vous pouvez passer directement dans la page respectivement. Ici je ne répèterai pas.

Je vais faire les fonctionnements d'administrateur spécialement.

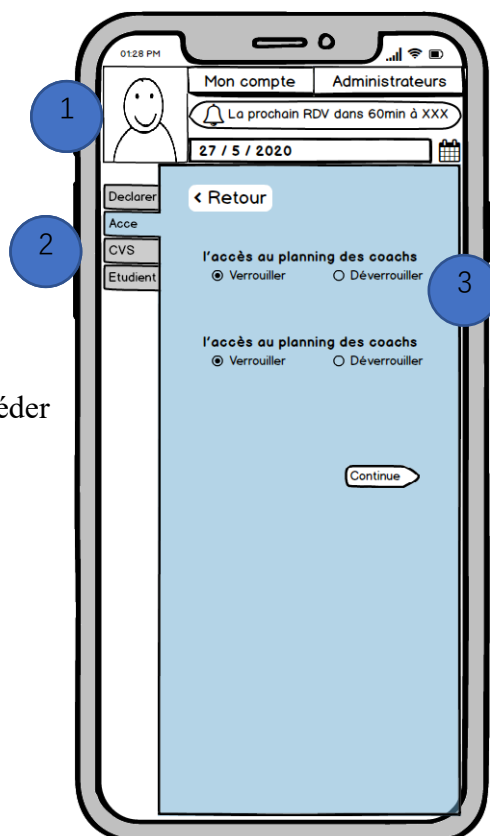


Description:

- Nom de la fenêtre : Administrateur-Accès
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Choisir pour contrôle la capacité d'accéder dans les domaines.

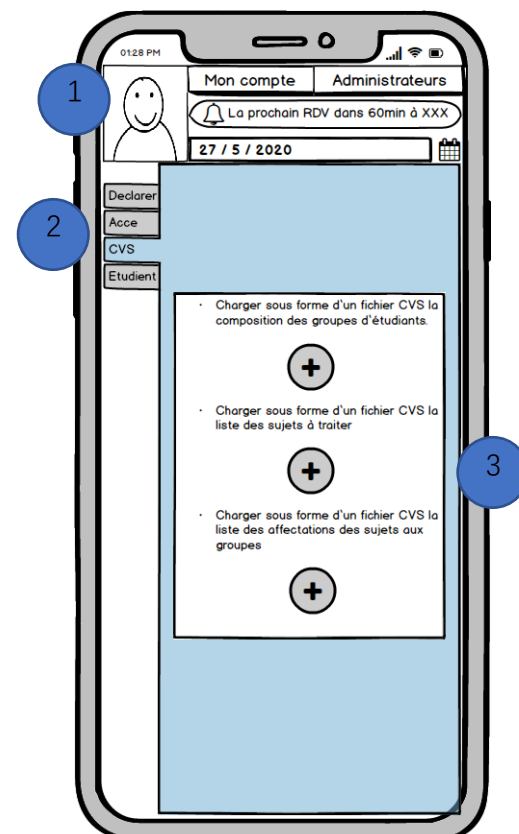


Description:

- Nom de la fenêtre : Représentant-CVS
- Fenêtre-père : Page de connexion.

Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. La zone de charger des documents.

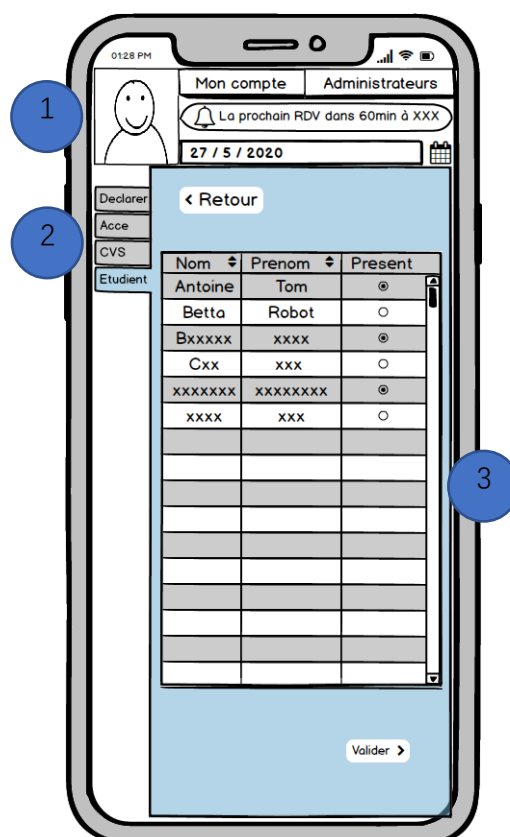


Description :

- Nom de la fenêtre : Représentant-étudiant
- Fenêtre-père : Page de connexion.

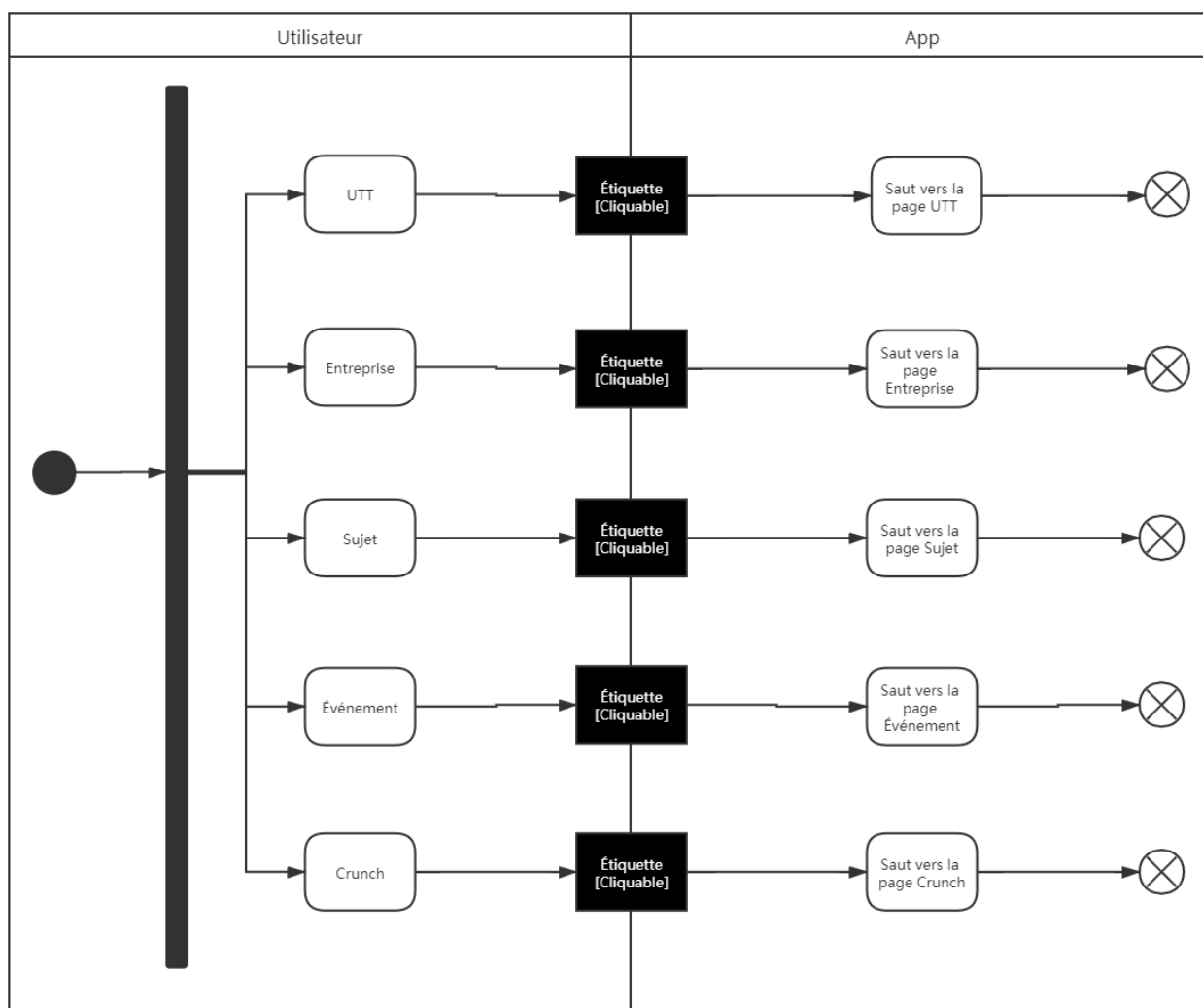
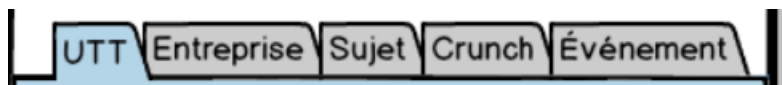
Éléments :

- 1. L'entête principale.
- 2. Les panels au choix.
- 3. Consulter le nombre de présence d'étudiant.



3.5 Tous les intervenants

Je le sépare en 5 parties avec une panel de 5 étiquettes.



Description:

- Nom de la fenêtre : Crunch-UTT
- Fenêtre-père : Page de Crunch pour tous les intervenants.

Éléments :

- 1. Les panels au choix.
- 2. La localisation de l'UTT, vous pouvez cliquer pour découvrir dans un outil map.
- 3. La panel de texte, pour écrire une MSG pour contact avec l'UTT.

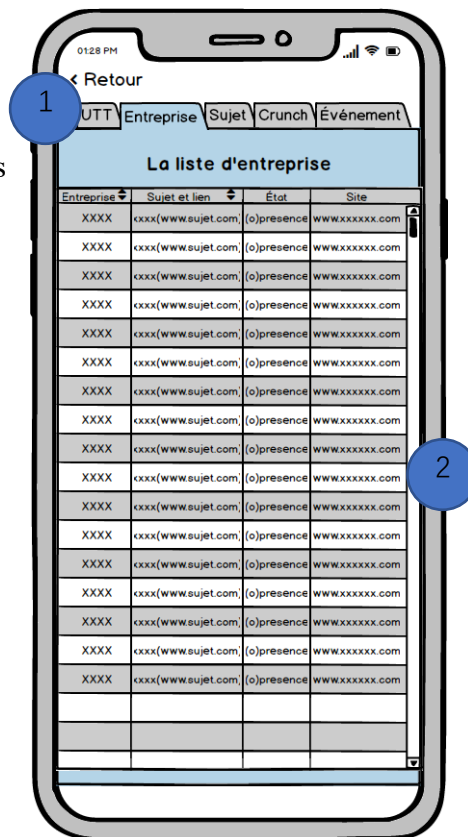


Description:

- Nom de la fenêtre : Crunch-UTT
- Fenêtre-père : Page de Crunch pour tous les intervenants.

Éléments :

- 1. Les panels au choix.
- 2. Découvrir la liste d'entreprise

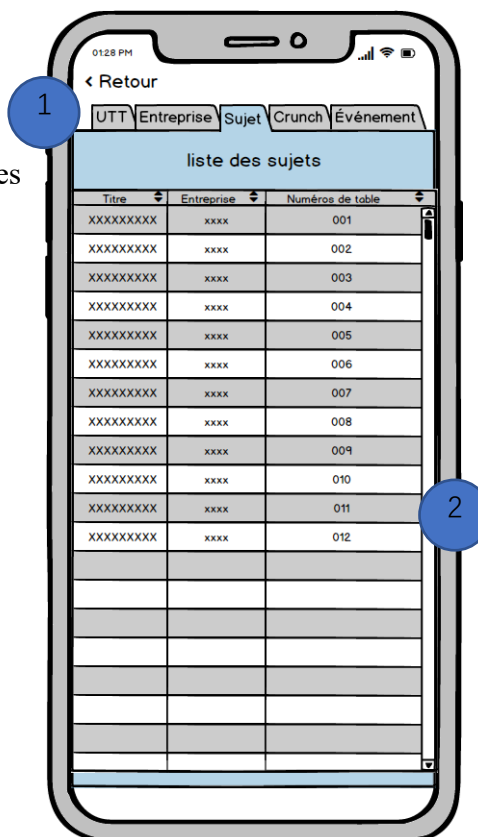


Description:

- Nom de la fenêtre : Crunch-UTT
- Fenêtre-père : Page de Crunch pour tous les intervenants.

Éléments :

- 1. Les panels au choix.
- 2. Découvrir la liste des sujets.

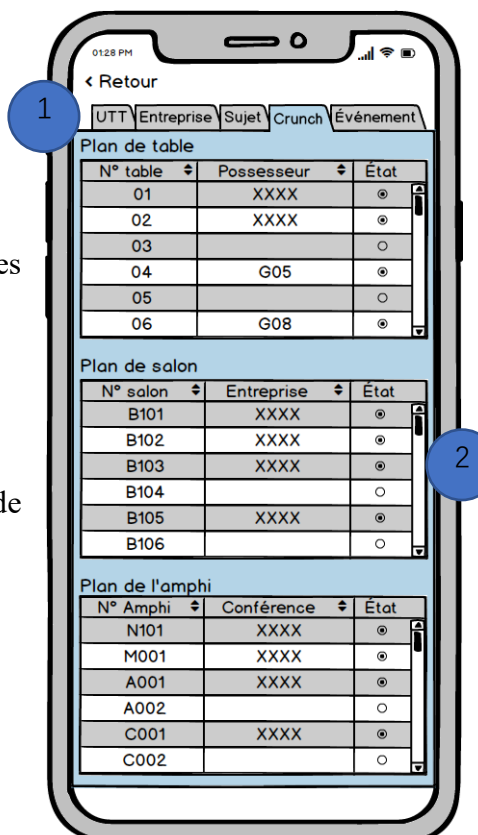


Description:

- Nom de la fenêtre : Crunch-UTT
- Fenêtre-père : Page de Crunch pour tous les intervenants.

Éléments :

- 1. Les panels au choix.
- 2. Découvrir la plan de table, de salon, de l'amphi.

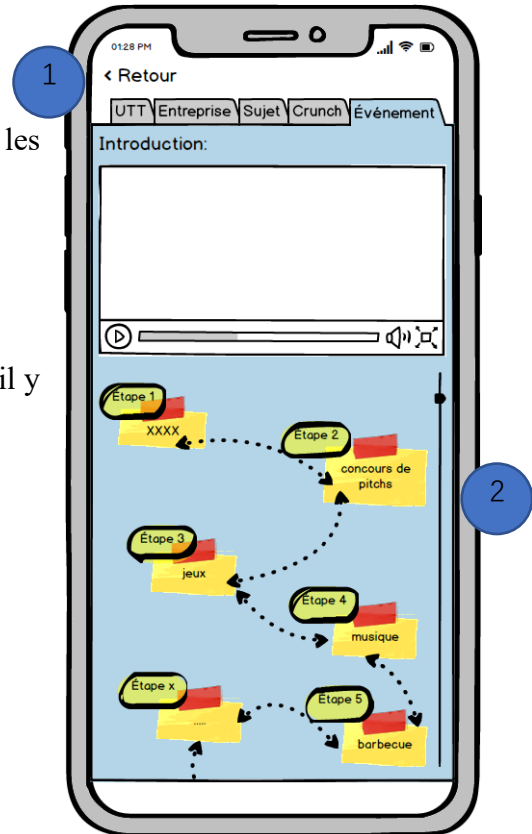


Description:

- Nom de la fenêtre : Crunch-UTT
- Fenêtre-père : Page de Crunch pour tous les intervenants.

Éléments :

- 1. Les panels au choix.
- 2. Découvrir la paln d'événement, en haut, il y a un vidéo palyer pour introduir la plan.



3.6 L'annexe

L'alert

Pour notifier l'avenir du conférence ou un RDV, je propose une boîte d'invite qui apparaît et reste en haut.

| | |
|-----------------------------|-----|
| Alert | |
| Vous avez un RDV dans 10min | |
| No | Yes |

4. Conclusion

En bref, nous connaissons la première étape du développement d'un prototype : Conception d'interface. Dans le même temps, nous avons mené une analyse, conception du prototype en choisissant une méthode de développement. De zéro, du simple au complexe, cela nous permet de mieux comprendre l'importance de ces connaissances et de cette pratique dans le futur processus d'apprentissage et de travail.