

Production multimédia V | Exercice 2

"Adaptive Web Design"

1. Objectifs

- Concevoir un questionnaire interactif selon l'approche «Adaptive Web Design» ;
- Concevoir une page-écran qui favorise la traduction d'une atmosphère et une bonne hiérarchisation des contenus ;
- Concevoir un design selon les principes des approches «Responsive Web Design» & « Mobile-First »;
- Explorer et utiliser avec créativité les CSS pour adapter un concept pour mobile et de table ;
- Intégrer et programmer le questionnaire interactif en appliquant la méthode de l'amélioration progressive;

2. Mandat

Votre mandat consiste à concevoir puis réaliser une page Web proposant une interactivité riche et contemporaine, tout en respectant la perspective de l'«Adaptive Web design». Thème au choix, vous aurez à concevoir un quiz interactif selon des exigences précises. Dans le cadre de cet exercice, vous :

- Choisissez un thème, décidez de la direction visuelle, répertoriez des images, rédigez trois questions ayant chacune un minimum de trois réponses possibles. Vous devez respecter le canevas de rédaction;
- Développez un concept visuel original. Réalisez une tuile de conception (choix de couleurs, traitement des images, choix typographique, direction visuelle, traitement des boutons, etc). Des photos accompagnent nécessairement les questions et les réponses. Choisissez un thème en conséquence.
- Réalisez quatre esquisses fonctionnelles précises qui présentent l'organisation ergonomique du quiz. Évaluez le besoin de transposer ces esquisses dans un format pour une résolution d'un poste de table. Ces esquisses seront utiles à la tenue de tests utilisateurs au cours 13. Ces pages sont composées des éléments suivants :
 - La page initiale :
Titre, sous-titre, un texte introductif, no de question (exemple : question 1 de 3), la question elle-même, 3 à 6 choix de réponses, bouton «valider mon choix».
 - La page réponse :
Titre, sous-titre, la question initiale, la rétro («Bravo, bonne réponse !», ou «Désolée, ce n'est pas cela.»), court texte plus explicite de la bonne réponse. État du questionnaire et pointage (ex : il vous reste 2 questions. Votre pointage est de 1/3) Bouton «Prochaine question»

- Dernière page :

Titre, sous-titre, message de fin (ex : Bravo ! Votre pointage final est de 3/3)

- La page questionnaire (javascript désactivé) :

Titre, sous-titre, affichage de l'ensemble des questions (dans notre cas, 3 questions), bouton «Valider mes choix».

- Réalisez une maquette précise du concept seulement si cela vous est nécessaire.
- Exploitez de manière créative les différentes propriétés des CSS 3 dont celle de @fontface.

3. Spécifications techniques

- Votre mise en page doit être bien composée pour des résolutions écran standards pour appareils de table et mobile étroit.
- Les données du quiz doivent être saisies dans un fichier quiz.xml conforme et valide au schéma quiz.xsd fourni.
- L'intégration se fait en html 5, en respect des techniques d'accessibilité (WCAG 2) et au besoin d'ARIA.
- Découper les CSS de manière modulaire (typographie, liens, formulaires, mise-en-page-table...). Les modules doivent être identifiés par des entêtes de commentaires et une table des matières doit être présente au début du fichier css.
- Utiliser Sass pour optimiser l'écriture des CSS et gérer l'importation des modules.
- Utiliser les *media queries* pour servir des règles CSS spécifiques à chacune des versions.
- Utiliser @font-face (pour lier des polices de caractères autres que celles des systèmes).
- Utiliser le système de grilles fluides du cadriceel Foundation. La mise en page doit être fluide entre les points d'arrêt de sorte que les versions de table et mobile s'afficheront correctement sur des résolutions voisines.
- Utiliser les images fluides (techniques de base du max-width ou servir des background-image spécifiques à chacun des médias de sortie ; élément picture).
- La mise en page doit être à son meilleur dans les navigateurs récents incluant IE9. Les tests pour le mobile doivent être faits avec des appareils iPhone ou Android et/ou le simulateur iOS et l'émulateur d'Opéra mobile (Samsung Galaxy SII).
- Le quiz doit être fonctionnel à l'aide d'un clavier ; d'un lecteur vocal ; sans les images ; sans les css.
- Sans JavaScript, le quiz doit afficher toutes les questions et fournir un bouton submit "Valider mes choix".
- Avec JavaScript, l'interactivité sera enrichie de manière à présenter les questions une à la fois et à donner une rétroaction chaque fois que l'utilisateur valide un choix de réponse.

4. Modalités de remise

Groupe A : mardi 25 septembre à 23h55

Groupe B : mercredi 26 septembre à 23h55

La remise comprend les éléments suivants :

- Sur archiviste dans le répertoire personnel :
<http://archiviste.cegep-ste-foy.qc.ca/git/timA14-usager/>
- Sur le serveur Tim WinNT
 - Les page Web finales selon l'URL : **timunix/~usager/prod5/awd/**
- Sur le réseau Novell>Eve>Remise (identifiée au nom de l'étudiant "**gra_adamM_awd.zip**")
 - La structure complète de travail de l'exercice



5. Critères d'évaluation

L'exercice compte pour 15 % de la session.

Voici les critères de correction :

- Organisation équilibrée et lisible de la page-écran (design) (1.5 pt)
- Adaptation créative de la page-écran (originalité) (1.5 pt)
- Organisation fonctionnelle et cohérente des composantes de l'interface (utilisabilité) (1.5 pt)
- Positionnement précis des médias selon le design de la page-écran (intégration) (3 pts)
- Optimisation des médias (optimisation) (.75 pt)
- Adaptation correcte de la page-écran aux différents logiciels de navigation (portabilité) (.75 pt)
- Respect des spécifications techniques : (1.5 pt)
 - utilisation adéquate des stratégies de performance et d'interopérabilité
 - structure de données (fichier .xml valide selon le .xsd fourni)
- Qualité du codage html et css (2.5 pts)
 - utilisation du système de grilles fluides de Foundation, media queries Mobile First, images fluides
 - utilisation de Sass ; modularisation des CSS et table des matières
- Qualité de l'interactivité avec et sans JavaScript (2 pts)