

Activité : Modélisation avec des maquettes conceptuelles

Les concepteurs d'applications mobiles et d'autres interfaces comme des sites Web créent souvent des **maquettes conceptuelles** pour modéliser les écrans qu'ils veulent créer. Une maquette conceptuelle est un dessin d'un écran montrant là où les différents éléments, y compris les en-têtes, les images et les boutons, seront situés.

Dans cette activité, les élèves feront la maquette conceptuelle d'un site Web ou d'une application mobile existant déjà. La création d'une maquette conceptuelle d'un site Web ou d'une application mobile permet aux élèves de se concentrer sur la technique de création et renforce leur compréhension de l'idée que les sites Web et les applications se divisent en petites parties (d'abord avec des écrans séparés, puis avec des éléments individuels à l'écran).

Aperçu de l'activité

Durée approximative : 1 h

Matériel pour l'enseignant :

- Ordinateur ou appareil mobile
- Accès à Internet
- Projecteur et écran

Matériel pour chaque élève :

- Crayon
- Deux gabarits de navigateur, deux gabarits de tablette et un gabarit de téléphone selon le type d'appareil que les élèves utiliseront
- Ordinateur ou appareil mobile (facultatif)
- Accès à Internet (facultatif)
- Feuille d'autoévaluation (facultatif)

Préparation:

- Choisissez un ou plusieurs sites Web ou applications mobiles pour lesquels faire une maquette.
- Préparez le matériel, y compris l'ordinateur, le projecteur et l'écran qui serviront à afficher des exemples.
- Si les élèves utilisent des ordinateurs ou des appareils mobiles, assurez-vous qu'ils sont à leur disposition pour l'activité.
- Imprimez les gabarits de maquette comme il est indiqué ci-dessous selon le type d'appareil que les élèves utiliseront.
- Imprimez une feuille [d'autoévaluation](#) pour chaque élève. (facultatif)

Remarque pour l'enseignant :

Si vous utilisez des ordinateurs, imprimez deux copies du gabarit de navigateur (avec ou sans la grille) par élève : <http://sneakpeekit.com/download/sneakpeekit-browser/>.

Si vous utilisez des tablettes, imprimez deux copies du gabarit de tablette (avec ou sans la grille) par élève : <http://sneakpeekit.com/download/sneakpeekit-browser/>.

Si vous utilisez des téléphones, imprimez deux copies du gabarit de téléphone (avec ou sans la grille) par élève : <http://sneakpeekit.com/download/sneakpeekit-browser/>.

Réchauffement : Qu'est-ce qu'une maquette conceptuelle ? (10 minutes)

À l'aide du projecteur, affichez les maquettes conceptuelles suivantes :

- Maquette de l'application Time Bank :
<https://www.flickr.com/photos/interactivemark/15033569833/>
- Maquette (dessin) d'OnlyJames :
<https://www.flickr.com/photos/jamesmowery/4155129641/>
- Prototype d'un magasin en ligne : <https://www.flickr.com/photos/painz/4702327527/>

Invitez les élèves à participer à une discussion en grand groupe ou demandez-leur de réfléchir en petits groupes à propos des questions suivantes :

- Selon les maquettes conceptuelles, quel est le but de chaque site Web ou application ?
- En quoi les vraies versions des sites Web ou des applications seraient-elles différentes des maquettes ?
- Quels sont les éléments qui ne sont pas sur la maquette, mais qui seraient sur les vrais sites Web ou applications ?

Activité : Créer une maquette (40 minutes)

Fournissez les appareils aux élèves, si possible. Assurez-vous que chaque élève a un crayon et possède les gabarits appropriés selon les consignes précédentes.

Expliquez aux élèves que leur but est de créer la maquette d'un site Web ou d'une application existant déjà. Affichez le site Web ou l'application de votre choix à l'aide du projecteur. Vous avez aussi l'option de donner une sélection de sites ou d'applications aux élèves et ceux-ci choisiront le site ou l'application duquel ils souhaitent faire une maquette.

Les élèves utilisant les gabarits de navigateur et de tablettes doivent faire la maquette de deux écrans : l'écran ou la page principale du site ou de l'application ainsi qu'un écran ou une page supplémentaire accessible à partir de l'écran ou de la page principale.

Les élèves utilisant les gabarits de téléphone doivent faire la maquette de quatre écrans : l'écran ou la page principale du site ou de l'application ainsi que trois écrans ou pages supplémentaires accessibles à partir de l'écran ou de la page principale.

Réflexion : L'importance de la maquette (10 minutes)

Donnez aux élèves la chance de partager leurs maquettes. Invitez les à participer à une discussion en grand groupe ou demandez-leur de réfléchir individuellement ou en petits groupes à propos des questions suivantes :

- En quoi cela nous aide-t-il à créer une maquette avant de créer le site ou l'application ?
- Si tu étais le concepteur du site ou de l'application, à qui montrerais-tu cette maquette ?
- Quelles améliorations ferais-tu aux maquettes que tu as créées ?

Évaluation

Critères	En voie d'atteindre les exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
L'élève a partagé au moins une idée à propos des maquettes conceptuelles pendant le réchauffement.			
L'élève a créé des maquettes conceptuelles qui reflétaient l'arrangement du site ou de l'application en général et qui comprenaient des éléments essentiels.			
L'élève a partagé ses réflexions à propos de ses maquettes individuellement ou en groupe.			

Pour aller plus loin

Expérimenter avec InVision

Invitez les élèves à créer des versions numériques de leurs maquettes conceptuelles. Pour ce faire, vous pouvez numériser les maquettes ou en prendre des photos. À l'aide d'InVision, les élèves peuvent téléverser leurs maquettes et les rendre interactives. Visitez le site Web d'InVision pour plus d'informations : <https://www.invisionapp.com/>

Feuille d'autoévaluation

Donne un exemple ou une preuve pour démontrer comment tu as accompli les objectifs ci-dessous pendant l'activité. Ces exemples et preuves peuvent être des dessins, des descriptions écrites ou des références à une photo ou à une vidéo.

Énoncé	Exemple ou preuve
Au début de l'activité, j'ai participé activement à la discussion en partageant au moins une idée à propos des maquettes conceptuelles ou en écoutant les idées des autres.	
À la fin de l'activité, j'ai réfléchi à la raison pour laquelle les maquettes conceptuelles aident au processus de conception et aux améliorations que je ferais au site Web à l'application ou selon mes maquettes.	