

Lignes directrices du projet AdMoApp

Temps à disposition

~24 périodes en classe et ~50 périodes de travail personnel en dehors.

Modalités

Dans ce cours vous allez être évalué sur le dossier et la présentation finale de votre projet de cours.

Contraintes :

- Projet par groupe de 2 (ou 3 max)
- Sujet : *Libre*
- Votre application orienté mobile doit être implémenté en Flutter, composé d'une interface graphique, et doit prendre en compte le **contexte** de l'utilisateur (*context-aware*) et avoir au moins un capteur ou plusieurs pour faciliter/améliorer l'interaction.

Planning du projet

Deadlines (dates dans le Moodle):

- Formation groupes et choix du sujet du mini-projet – Semaine 1
- Descriptif du projet (mini cahier de charges) – A remettre avant le cours de la semaine 2
- Validation du projet – semaine 3 – en classe
- Présentations du mini-projet (avec démo) – Semaines 14-15
- Livraison d'un prototype fonctionnel et la rédaction d'un rapport (~15-20 pages). **A rendre le lundi avant la dernière séance**

Cahier des charges

Après 2 semaines (voir dans le Moodle), les étudiants proposent un **cahier des charges** clair comprenant un planning estimé par semaine.

Livrables finaux

- Code source
- Rapport et un manuel d'utilisateur :
 - abstract/résumée,
 - chapitre « Introduction » expliquant la technologie utilisée,
 - chapitre « UX » expliquant les solutions utilisées en lien avec les concepts vus dans le cours,
 - chapitre « Evaluations » explication les évaluations implémentée,
 - chapitre(s) techniques expliquant
 - i. « quoi » et « comment »,
 - ii. problèmes rencontrés et éventuelles solutions,
 - iii. conclusion technique,
 - iv. une auto-critique (+ et -) de votre code.
- Annexes
 - cahier des charges original
 - planning actualisé « avant/après »
 - liste des bugs connus
 - dépendances (si utilisation de bibliothèques)
 - ...
- Les aides extérieures sont autorisées et recommandées (URL, livres, articles, discussions avec un collègue) mais **doivent** être mentionnées, et les documents doivent livrés avec le projet.

Critères d'évaluation du mini-projet

- Idée/Conception/Originalité
- Qualité et volume de travail
- Méthodes de design utilisées (maquettes, senarios, personas)
- Qualité interface/Interaction/Utilisabilité
- Critères d'évaluation utilisés
 - Comment avez-vous évalué l'usabilité et l'UX de votre application ?
- Qualité du rapport
- Présentation/Démo
- Code :
 - Qualité
 - Gestion des erreurs et des exceptions
 - L'application doit être fonctionnelle au moins en 2 langues (Anglais + une autre). Note : L'importante c'est le principe, ce n'est pas obligatoire de traduire toutes les chaînes de caractères