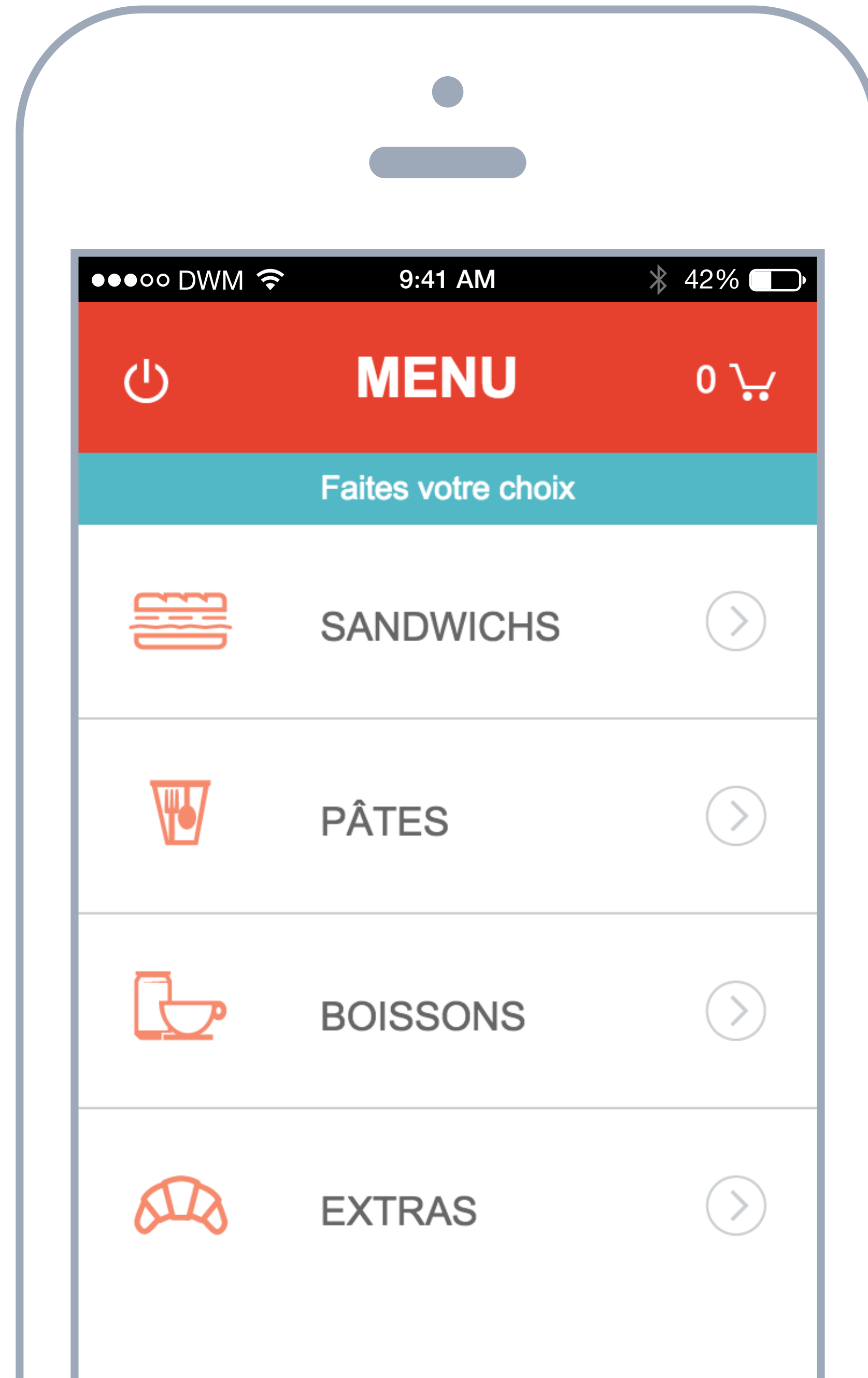






*Have you tried turning it off and on again?*

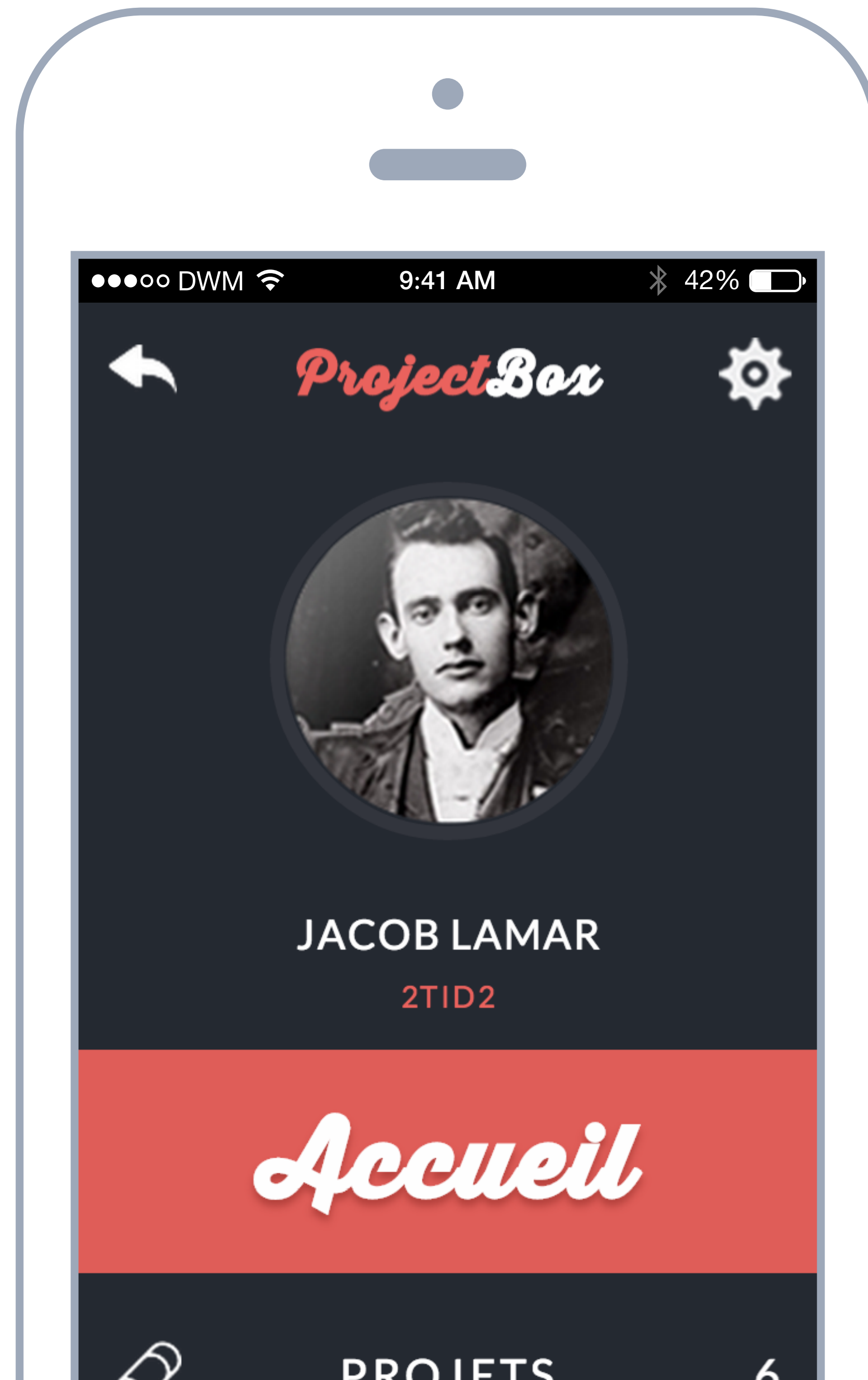
VOTRE WORKSHOP  
SUR LA TECHNOLOGIE MOBILE



# Cafète

Réalisé par Belouh Kamal, Dubay Romain, Gueudre Thomas et Sardari Shervin

Application mobile permettant la commande de nourriture à la cafétéria de l'école.

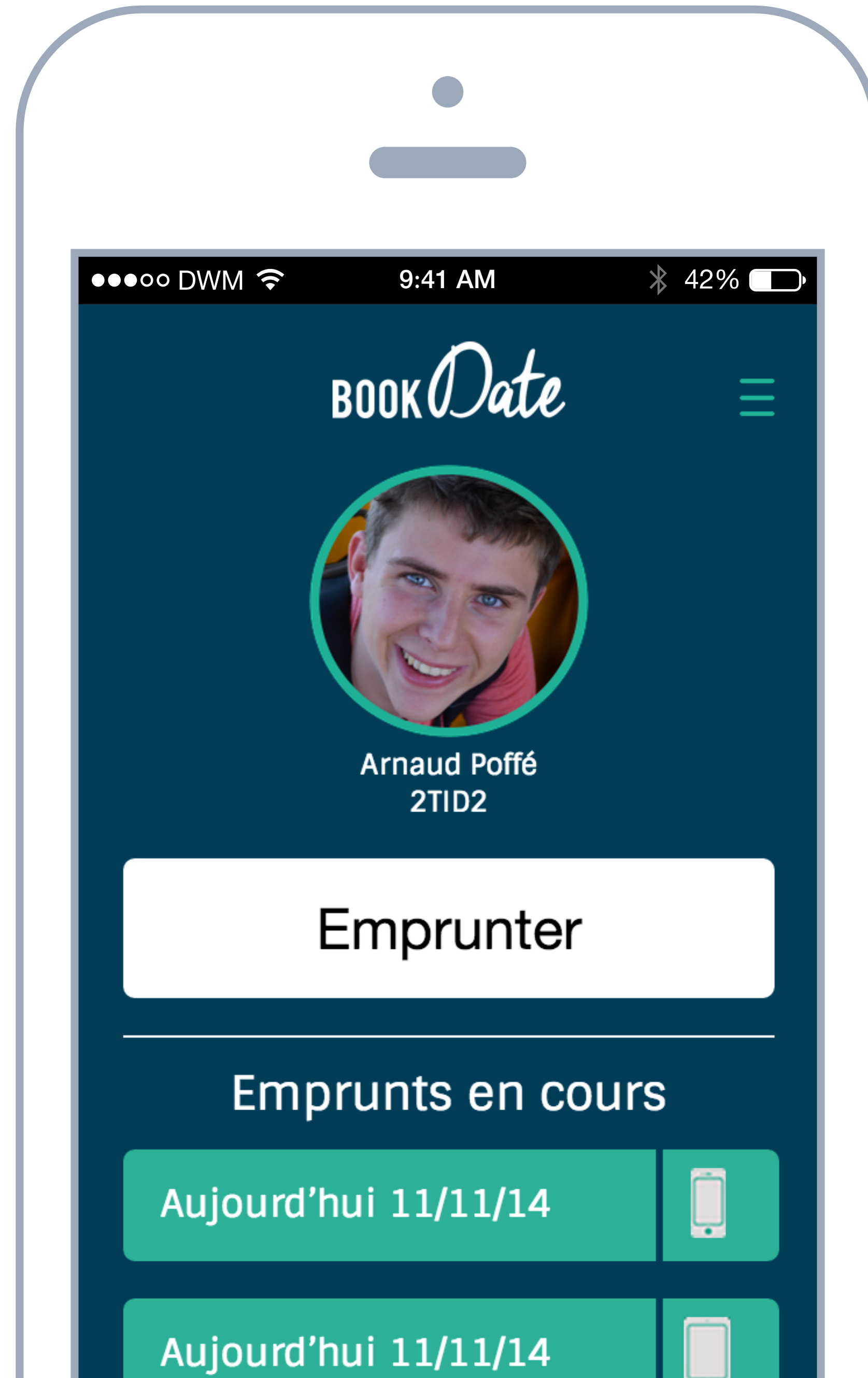


# Project Box

Réalisé par Alexandre Apraxine, Martin Angello, Dessy Thibault, Clément Girault et Manuel Ortiz

Gestion des projets en cours. Briefing en ligne et échanges directs entre les professeurs et les étudiants.





# BookDate

Réalisé par Poffé Arnaud, Rindone Jeremie, Rindone Mikhaël et Tordeur Mike

Réservez le matériel de l'école sans bouger de votre chaise. Vérifiez l'état de vos emprunts ou même l'état des stocks.

Accueil

Présentation

Concept

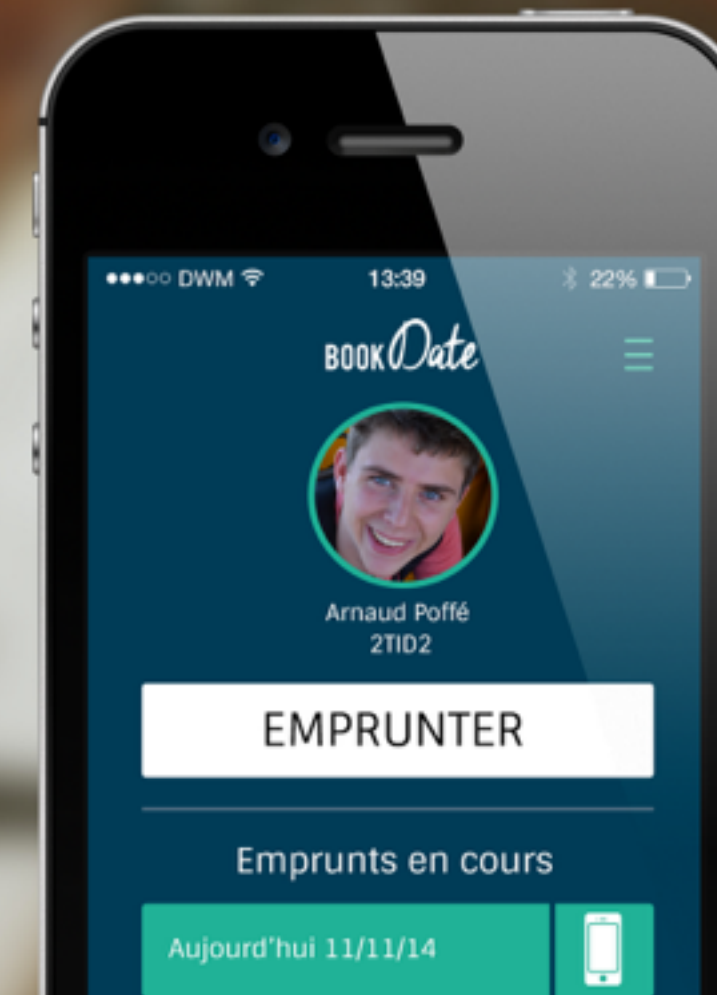
Crédits

# BOOK*Date*

Réserve ton matériel en toute simplicité

## Présentation

Réservez le matériel de l'école sans bouger de votre chaise. Vérifiez l'état de vos emprunts ou même l'état des stocks.



NOS OBJECTIFS



Faire vos premiers pas  
dans le mobile design



Faire vos premiers pas  
dans le mobile design

Développer une idée  
à son maximum

Faire vos premiers pas  
dans le mobile design

Développer une idée  
à son maximum

Adapter votre contenu  
au format mobile

Faire vos premiers pas  
dans le mobile design

Développer une idée  
à son maximum

Adapter votre contenu  
au format mobile

Penser à l'expérience  
utilisateur sur mobile

Faire vos premiers pas  
dans le mobile design

Développer une idée  
à son maximum

Concevoir une identité  
graphique cohérente

Adapter votre contenu  
au format mobile

Penser à l'expérience  
utilisateur sur mobile

Faire vos premiers pas  
dans le mobile design

Développer une idée  
à son maximum

Concevoir une identité  
graphique cohérente

Adapter votre contenu  
au format mobile

Penser à l'expérience  
utilisateur sur mobile

Créer des interactions  
adaptées au mobile



Et surtout que vous vous éclatiez

# FINALITÉ DU WORKSHOP



# Une web app mobile

Vous devez réaliser une web application mobile sur base d'un thème libre mais qui répond à un besoin utilisateur. Concentrez-vous sur un projet simple mais pertinent.

**Ne soyez pas originaux, soyez justes.**

Une web app  $\neq$  app native

## Application native

---

Langage de prog. natif  
(Java, Android; Swift, iOS;  
Visual C++, Windows Phone)

Limité à une seule plateforme

Utilisation de toutes les  
fonctionnalités du device

Publications sur le store  
soumises à validation

Référencement sur un store

## Web app

---

HTML/CSS/JS

Hébergeur web

Cross-platform

Limité en terme de  
fonctionnalités

Pas d'étapes de validation

Référencement google



## Vous devrez aussi fournir

- Une page web responsive qui présente l'application ainsi qu'un lien redirigeant vers celle-ci.
- Un case study reprenant votre design process.
- Une présentation keynote et démo de l'application le jour de la remise.
- Une affiche A3 invitant les étudiants de l'ESIAJ à aller sur la page de votre app.

# LES CONTRAINTES



Une startup image

Une startup image

Device mobile

Une startup image

Device mobile  
(responsive)

Utilisation du SVG et  
images rétina (@2x)



Une startup image

Device mobile  
(responsive)

Utilisation du SVG et  
images rétina

Réaliser une icône  
pour l'écran d'accueil

# Votre site doit être hébergé comme suit:

<http://monurl.be/projets/rebootfactory/>

👉 Le site de présentation à la racine

<http://monurl.be/projets/rebootfactory/app/>

👉 L'application

<http://monurl.be/projets/rebootfactory/casestudy/>

👉 L'étude de cas décrivant votre design process

# CRITÈRES D'ÉVALUATION

---

Pertinence et originalité  
de l'idée développée

Pertinence et originalité  
de l'idée développée

Utilisabilité  
de l'application



Pertinence et originalité  
de l'idée développée

Utilisabilité  
de l'application

Design clair  
et efficace

Pertinence et originalité  
de l'idée développée

Utilisabilité  
de l'application

Design clair  
et efficace

Présentation  
professionnelle

Pertinence et originalité  
de l'idée développée

Utilisabilité  
de l'application

Design clair  
et efficace

Présentation  
professionnelle

Qualité et cohérence  
du case study

Vous recevrez une grille d'évaluation détaillée  
pour chaque point jugé important

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
CONTENU & AI	PLANNING FONCTIONNALITÉS	SEMAINE 1 WIREFRAMES	PROTOTYPES HTML

# PRÉSENTATIONS S01



- Qu'est-ce qu'un case study
- Comment définir une AI
- Card sorting
- Rapid Prototyping
- Présentation GitHub
- Les rudiments d'une webapp
- Présentation des Guidelines iOS et Material Design
- Gestures sur mobile
- JS: Animation SVG

ET MAINTENANT?





Faites des groupes de 2

# Listez 10 projets d'application mobile

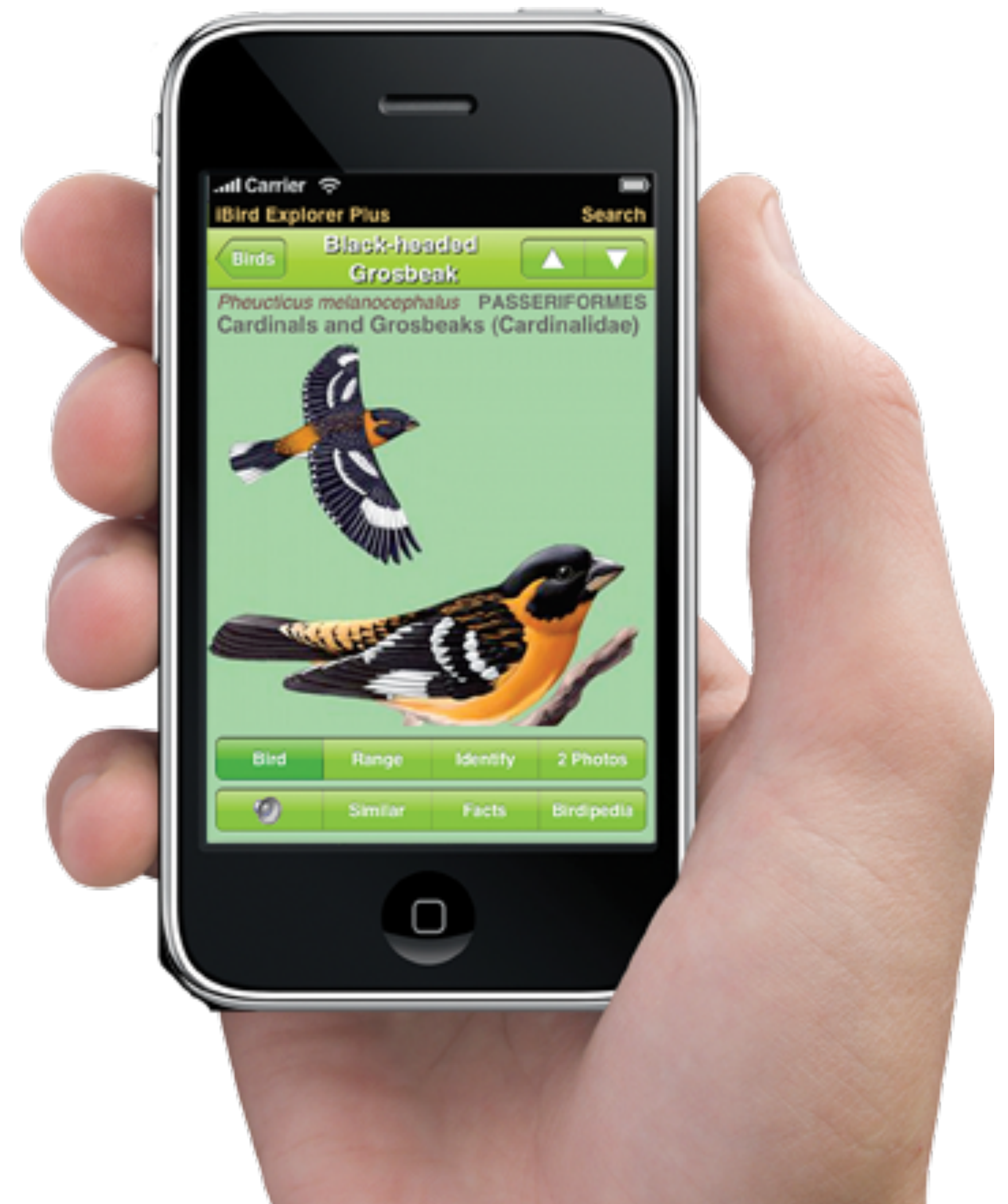
**Vous avez 10 minutes.**

Réfléchissez au projet qui a  
le plus de potentiel

Justifier votre projet grâce aux 5W

## Rappel d'iBird

C'est une app pour les ornithologues **(who)** qui permet de rechercher des infos et des chants d'oiseaux **(what)** ainsi qu'observer leurs amis à plumes à l'état sauvage **(where & when)** pour identifier un oiseau ou l'attirer avec un cri d'oiseau **(why)**.



Venez valider votre projet

Avant 11h

# #dwmreboot

Sur Slack, Twitter

PAUSE

# Faites des groupes de 4

Minimum un 2.5 et un 2.0 par groupe.



Parmi vos 2 projets,  
choisissez-en un

Venez faire valider votre projet avant midi

# #dwmreboot

Sur Slack, Twitter