

Rapport du laboratoire 7

Conception et analyse du design d'un site web

Travail écrit par:

Rafael Villacorta

Université d'Ottawa

4 juillet 2021

Introduction

Après m'avoir inspiré du site pour un musée virtuel, j'ai décidé de concevoir un site de musée virtuel à propos l'histoire de l'informatique appelé « Monde de l'informatique ». Ce site possède des fonctionnalités similaires exigés durant les laboratoires précédents et comportera des pages pour voir les expositions, effectuer des recherches, commander d'un magasin, donner de la rétroaction et apprendre davantage à propos du musée. Les expositions seront en forme d'articles à propos certains thème vus parmi d'autres cours (SEG/CSI/CEG) de l'université. Par la suite, la page de recherche permettra à l'utilisateur de trouver des articles selon ses préférences. Le magasin permettra à l'utilisateur de commander des souvenirs, après avoir entré ses données correctement. La page de rétroaction permettra à l'utilisateur d'exprimer ses opinions et laisser des commentaires. Finalement, la dernière page sera utilisée pour inclure des détails à propos du site, citer des sources, etc.

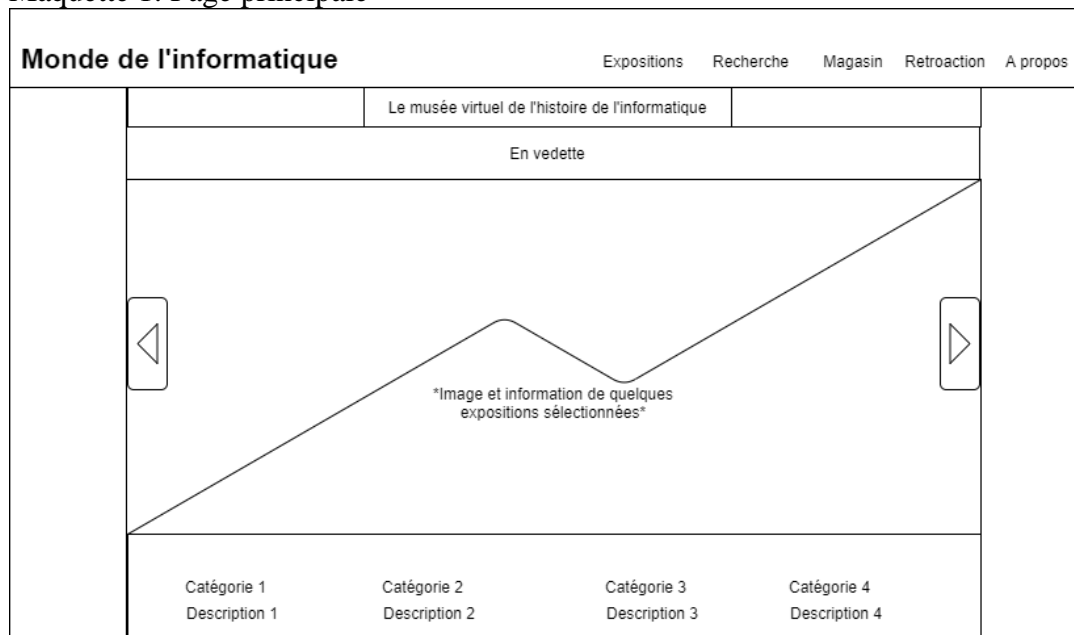
Le type de usagers potentiels seraient des gens qui ont un intérêt pour l'informatique et voudraient apprendre ou revoir de la matière à ce sujet. Il n'y aura pas d'expositions trop compliqués donc les usagers n'auront pas besoin d'un haut niveau d'éducation pour comprendre.

Processus interactifs

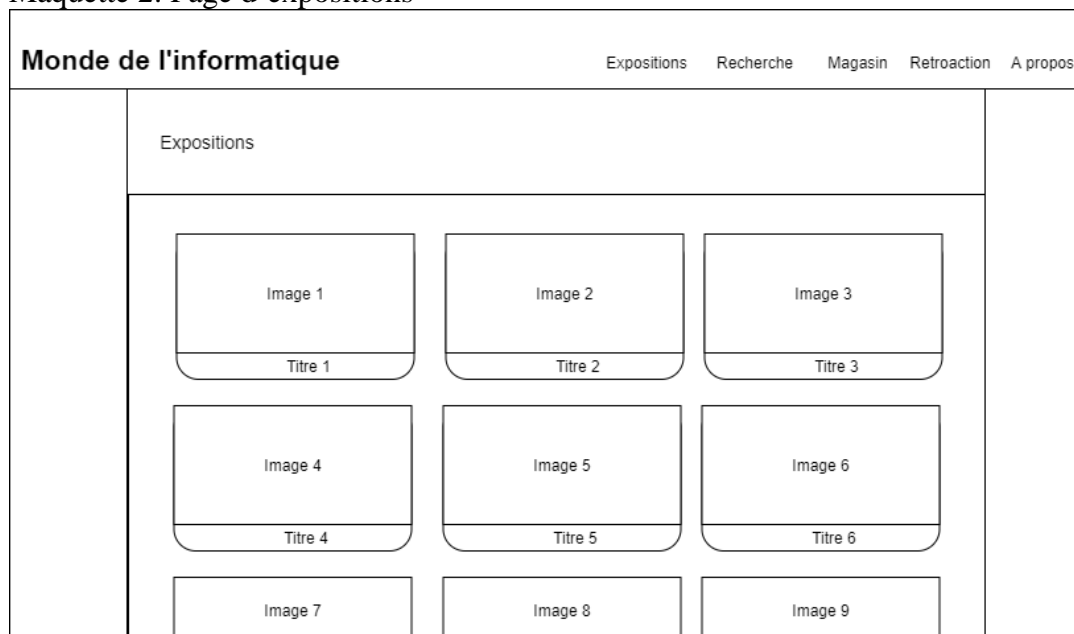
Les quatre processus interactifs choisis sont : suivre des instructions, absorber de l'information, analyser des résultats et communiquer. En ce qui concerne suivre les instructions, l'utilisateur sera demandé de remplir des paramètres (Maquette 6) lors de la commande de souvenirs. Comme mentionné auparavant, chaque exposition (Maquette 3) se dédiera à un thème dont il peut apprendre ou revoir des concepts pour absorber de l'information. Pour analyser des résultats, la page de recherche (Maquette 4) permettra

l'utilisateur de filtrer des expositions et en trouver une en particulier. Finalement pour la communication, l'utilisateur aura l'opportunité d'exprimer son opinion et rédiger des commentaires/suggestions à propos du site (Maquette 7).

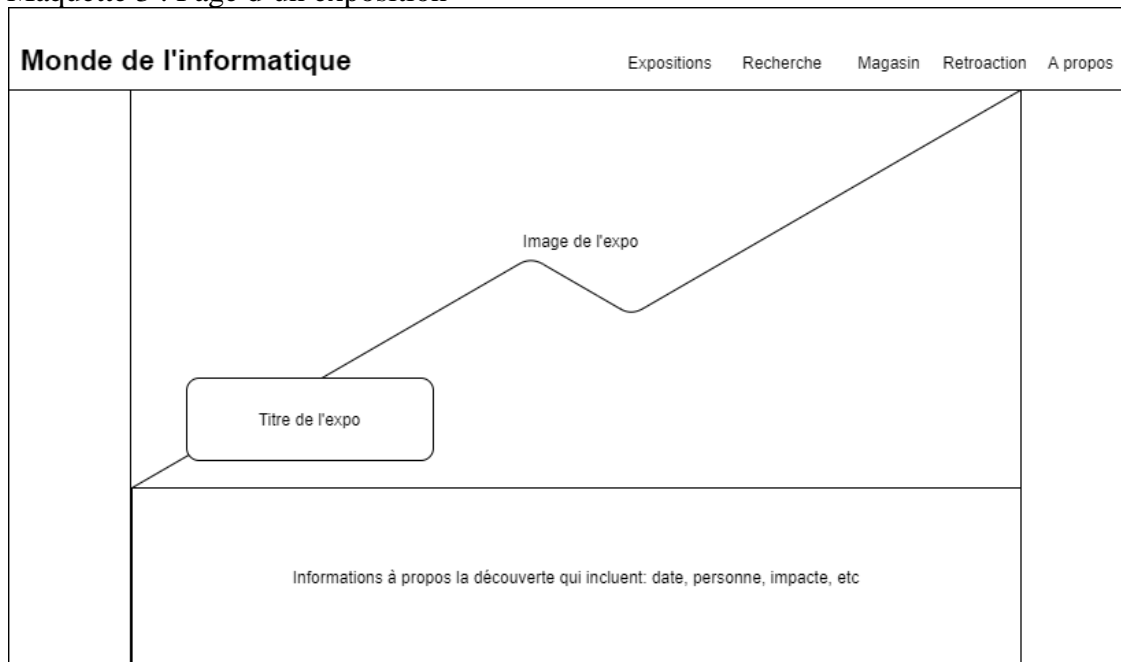
Maquette 1: Page principale



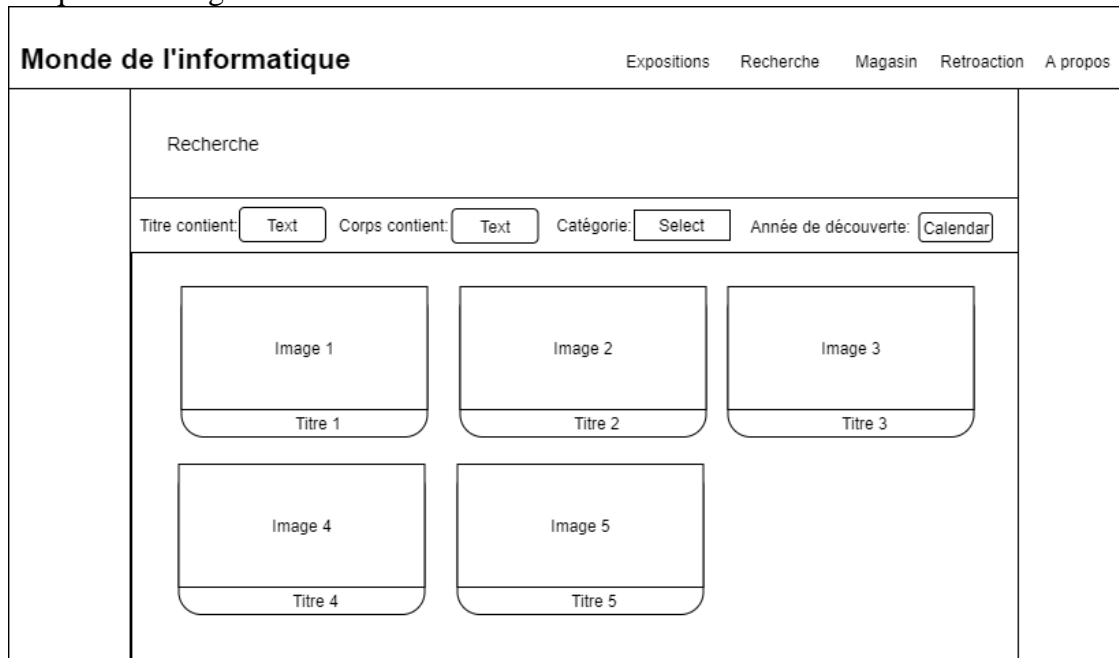
Maquette 2: Page d'expositions








Maquette 3 : Page d'un exposition



Maquette 4 : Page de recherche



Maquette 5 : Page d'articles du magasin

Monde de l'informatique			Expositions	Recherche	Magasin	Retroaction	A propos
	Magasin						
	Articles			Panier			
	Trier par: <input type="text" value="Select"/>						
	 Titre 1		 Titre 2		 Titre 3		
	 Titre 4		 Titre 5				

Maquette 6 : Page du panier du magasin

Monde de l'informatique			Expositions	Recherche	Magasin	Retroaction	A propos
	Magasin						
	Articles			Panier			
	<div>*Liste d'articles sélectionnés*</div>						
	Votre total est: ____						
	S.V.P. remplir les paramètres suivants pour commander vos articles						
	Données de contact						
	Prénom et nom		<input type="text"/>	Adresse Courriel		<input type="text"/>	
	Numéro de téléphone		<input type="text"/>	Adresse		<input type="text"/>	
	Données de paiement						
	Numéro de carte de crédit		<input type="text"/>	CVV		<input type="text"/>	
Nom sur la carte		<input type="text"/>	Date d'expiration		<input type="text"/>		
<div>Commander</div>							

Maquette 7 : Page de retroaction

Monde de l'informatique		Expositions	Recherche	Magasin	Retroaction	A propos
	Retroaction					
	Prénom et nom	<input type="text"/>	Adresse Courriel	<input type="text"/>		
	Quelle est votre expo favoris?	<input type="text"/>				
	Que devrait être notre prochaine expo?	<input type="text"/>				
	Commentaires					
	<div>*Section commentaires*</div>					
	<input type="button" value="Soumettre"/>					

Dix heuristiques

- Cohérence : Les couleurs ainsi que les polices de caractères à travers le site seront très limité pour maintenir une bonne cohérence esthétique afin d'être plaisant à regarder. (Maquette 1, on peut pas voir les couleurs dans les maquettes puisqu'elles sont monochromes)
- Langage familier et métaphores : Le panier du magasin (Maquette 6) est une métaphore tel qu'appris en classe car c'est un « panier » virtuel.
- Design simple : Chaque ligne dans la page d'exposition (Maquette 2) ne comportera pas plus que trois colonnes d'expositions pour éviter d'encombrer l'interface avec trop d'éléments.
- Liberté : Le site web n'oblige pas l'utilisateur d'entrer de l'information lorsqu'il explore les pages du site. Seulement lorsqu'il veut commander des souvenirs ou soumettre de la rétroaction. L'utilisateur peut explorer autant d'expositions qu'il veut. (Maquette 2)

- Flexibilité et efficacité : Lorsque l'utilisateur veut rechercher une exposition en particulier, il a le choix d'utiliser plusieurs attributs pour trouver une même exposition. (Maquette 4)
- Reconnaissance sur le rappel : Lorsque l'utilisateur veut rechercher une exposition en particulier, les différentes méthodes de recherche utilisent de la reconnaissance sur le rappel. Ceci est le cas puisqu'il est facile de reconnaître le fonctionnement des entrées comme l'entrée texte, sélection et datepicker. (Maquette 4)
- État clair : L'utilisateur est toujours en contrôle grâce à la barre de navigation en haut qui lui permet d'avoir une bonne visibilité et changer de page rapidement. (Maquette 1 en haut de chaque page)
- Prévention d'erreurs : Similairement au dernier laboratoire, la section de des données personnelles et paiement va contraindre les entrées de l'utilisateur pour éviter des erreurs. (Maquette 6)
- Récupération d'erreurs : Lorsqu'un utilisateur ne remplit pas l'information correctement pour commander des souvenirs, l'arrière-plan de la boîte de texte changera de couleur à rouge. (Maquette 6, on ne peut pas voir ce changement de couleur dans la maquette puisqu'elles sont monochromes)
- Aide : Ce site est un simple et facile à utiliser qui est déjà clair sans documentation supplémentaire. (Maquette 2)

Conclusion

Ce rapport décrit et résume le processus de design avec maquettes. Il implémente des concepts des processus interactifs ainsi que les dix heuristiques. Ces éléments vont me

permettre de commencer programmation du site ainsi que d'avoir un site web facile à utiliser pour l'utilisateur.