

Evaluation intermédiaire

A1 C1 - Maquetter une application

EXTRAIT DU REAC DE DÉVELOPPEUR LOGICIEL

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

A partir de cas d'utilisation ou de scénarios utilisateur, et de la charte graphique, concevoir les maquettes des interfaces utilisateur et leurs enchaînements en adoptant une démarche itérative centrée sur l'expérience utilisateur. Chaque itération permet d'enrichir et de finaliser la maquette, afin que l'utilisateur valide l'interface graphique du logiciel et en retrouve les principales fonctionnalités tout au long du cycle de développement.

Critères de performance

La maquette prend en compte les spécificités fonctionnelles décrites dans les cas d'utilisation ou les scénarios utilisateur

L'enchaînement des écrans est formalisé avec un diagramme d'état

La maquette respecte la charte graphique de l'entreprise

La maquette est conforme aux comportements de l'utilisateur

DESCRIPTION DE LA SITUATION D'ÉVALUATION

Le stagiaire conçoit une maquette de type wireframe à partir de cas d'utilisation (use case) et de scénarios utilisateur (user story).

Il utilise les outils qui permettent de formaliser le diagramme d'enchaînement des écrans et la maquette des écrans.

Il incorpore ensuite ces éléments dans le dossier de conception technique.

Le formateur met à disposition du stagiaire des spécifications fonctionnelles sous forme :

- de cas d'utilisation (use case)
- de scénarios utilisateur (user stories)

Le type de l'interface graphique à développer est une interface web.

MODALITÉ(S) D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

PRODUCTIONS ATTENDUES DU STAGIAIRE

Dossier de conception technique dans un format traitement de texte comportant :

- les maquettes d'écran de type wireframe
- le diagramme d'enchaînement des écrans formalisé avec un diagramme d'état ou d'activité UML

DATE

04 janvier 2018

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Ils sont issus du REAC du titre professionnel de développeur logiciel avec quelques précisions :

Critère	Acquis	En cours	Non acquis
La maquette prend en compte les spécificités fonctionnelles décrites dans le cas d'utilisation ou le scénario utilisateur			
Toutes les spécificités fonctionnelles décrites sont dans la maquette			
Seules les spécificités fonctionnelles décrites sont dans la maquette			
Le formalisme de la maquette est respecté			
L'enchaînement des écrans est formalisé avec un diagramme UML			
Le formalisme du diagramme UML est respecté			
Le diagramme comporte un état initial			
Le diagramme comporte au moins 2 états			
Le diagramme comporte au moins une transition			
Le diagramme comporte au moins un événement			
Les états sont reliés par une ou des transition.s			
Chaque transition est déclenchée par un événement			
L'enchaînement des écrans est logique			
La maquette est conforme aux comportements de l'utilisateur			
La maquette permet de réaliser tous les comportements demandés par l'utilisateur			
La maquette permet de réaliser uniquement les comportements demandés par l'utilisateur			

(Note : le critère 'La maquette respecte la charte graphique de l'entreprise' ne sera pas évalué)