

# Grille d'évaluation rendu écrit Ergonomie - Design

Licence DAWIN 2023

Afin d'évaluer le module d'ergonomie, 4 dispositifs d'évaluations sont mis en place : une note de participation aux cours, une note basée sur un ensemble de QCM, une note sur l'explication orale des choix ergonomiques du webdesign et un rendu écrit de l'ensemble des exercices effectués en cours. Cette grille d'évaluation concerne le rendu écrit.

A noter : le projet fil rouge "Foodtruck" permet de réaliser l'ensemble des exercices sur ce module.

Attendu global : il est demandé à ce que l'**ensemble des exercices effectués** pendant le module soient rendus. Pour les exercices effectués en groupe, il est demandé à ce que chacun puisse écrire un court paragraphe sur les décisions prises individuellement. Il est également possible d'écrire un paragraphe sur la **prise de recul** liée à un exercice (ce qui aurait pu être fait autrement, ce qui change avec l'avancée du projet, etc).

A savoir qu'il n'y a pas un rendu type à fournir, vous êtes libres de le rendre dans le format souhaité. Néanmoins, il est important que le rendu soit professionnel et organisé. Doit figurer dans le titre du fichier de livraison : **Ergonomie - NOM Prénom** . Il est nécessaire de lire le rendu à partir de n'importe quel ordinateur.

Date de rendu :

- Pour le groupe A : **mercredi 07 juin 2023 à 12H00** .
- Pour le groupe B : **mercredi 14 juin 2023 à 12H00** .

A envoyer à : charlene.verrier@gmail.com

Critère d'évaluation	Noté sur
<b>Organiser le rendu du projet et avoir une forme professionnelle</b> <i>Le fichier peut être un PDF organisé, un ensemble de dossier et/ou de fichier etc. Il est essentiel de savoir se repérer une fois le rendu reçu. De plus, une attention particulière à donner pour les fautes d'orthographe, la pagination, la mise en page homogène.</i>	1
<b>Capacité à argumenter sur les choix effectués tout au long de l'exercice</b> <i>Sens donné au travail, prise de recul, esprit critique.</i>	2
<b>Comprendre votre projet et son contexte</b> <i>Si je me mets à la place d'une personne qui ne le connaît pas alors je dois être en mesure de le comprendre. Cela se rapporte notamment à l'exercice du brief créatif et du benchmark.</i>	3
<b>Créer et développer des idées</b> <i>Utiliser une méthode de brainstorming effectuée en classe. Est évaluée la capacité à créer de la cohérence entre la décision prise au bout du brainstorming et le brief</i>	2

<i>client. Cela se rapporte également à l'exercice sur la réalisation des 2 moodboard pour la cliente. La livraison peut être en .jpg, .png ou .pdf.</i>	
<b>Créer une charte graphique cohérente</b> <i>Respecter le brief client, prendre en compte les remarques effectuées en cours et faire évoluer le projet graphique. Cela se rapporte à l'exercice de la charte graphique : la livraison du logo (.svg, .png, .jpg, .ai) et de ses règles d'utilisations, la palette de couleur utilisée (code hexadécimal, RVB et CMJN), et le choix typographique et son utilisation (corps de texte et titres).</i>	3
<b>Créer un support de communication</b> <i>Référence à l'exercice sur la création d'une campagne de publicité. L'essentiel est de savoir pourquoi ce support est créé et s'il touche la cible donnée lors du brief client.</i>	2
<b>Créer de la logique dans la navigation du site internet</b> <i>Cela fait référence à l'exercice fait en cours, le wireframe doit être livré dans le format de son choix. Est évaluée la cohérence entre le brief client et l'ergonomie donnée.</i>	2
<b>Réaliser le webdesign de la page du site internet choisi</b> <i>Créer de la cohérence entre la charte graphique et le design proposé pour la page web. Une version bureau et une version mobile sont à livrer (.pdf, .jpg, .png). Respecter les règles d'ergonomie donné durant les cours</i>	3
<b>Prendre du recul sur la réalisation de la maquette</b> <i>Tester le webdesign réalisé auprès de quelques utilisateurs et en prendre les retours. Expliquer quels retours seront traités ou non.</i>	2
<b>Note globale</b>	<b>20</b>