

## Conception d'une application d'achat/vente de vêtements et d'accessoires de prêt à porter

---

### *Fil conducteur des exercices de TP*

---

Vous devez concevoir et développer une application d'achat/vente de vêtements et d'accessoires de prêt à porter en utilisant les techniques de conception centrée utilisateur étudiées en cours et cours-TD. La première partie du travail doit être effectuée pour un **utilisateur acheteur** et la seconde pour un **utilisateur vendeur**. Vous serez guidés lors des séances de TP et devrez remettre plusieurs livrables.

#### Objectifs

Cet exercice a pour but de vous faire appliquer les techniques de conception centrée utilisateur enseignées dans l'UE d'introduction à l'IHM.

#### Moyens mis à disposition

Techniques enseignées en cours et TDs (prototypage, évaluation), licence Balsamiq Mockup.

#### Travail à effectuer

Vous devez mener les travaux suivants :

- Identifier les différents rôles pour les utilisateurs
- Analyser les besoins et l'activité attendue des utilisateurs pour les différents rôles possibles (fonctionnalités nécessaires, tâches et actions menées par les utilisateurs)
- Rédiger au minimum un scénario d'utilisation par type d'utilisateur
- Concevoir la représentation externe (interface) de l'application pour les différents rôles, incluant la présentation des différents "écrans" rencontrés pendant la manipulation de l'application.
- Concevoir l'enchaînement de l'affichage des représentations externes en fonction des actions effectuées par l'utilisateur sur l'interface graphique.
- Programmer un prototype haute-fidélité en utilisant Java/Swing dans l'environnement Netbeans - **présentation (composants graphiques, layout) et dialogue (activation/désactivation de composants graphiques en fonction des actions utilisateur) de l'application, vous n'avez pas à programmer le noyau fonctionnel (lecture/écriture des données, requêtes réseau, calculs, tri...)**. Ce prototype haute-fidélité devra permettre d'enchaîner les différentes étapes du scénario d'utilisation fourni dans la section Travaux Pratiques de l'espace de cours moodle.

Une partie de ces travaux sera encadrée pendant les séances de Travaux Pratiques.

## Conception d'une application d'achat/vente de vêtements et d'accessoires de prêt à porter

Chaque étudiant doit rendre les documents suivants de manière individuelle, dans la zone de dépôt Moodle prévue à cet effet, la liste des livrables suivants :

Livable	Dates	
CCTP1 Prototypes basse-fidélité annoté	16 octobre	Zone de dépôt moodle
CCTP2 Prototype moyenne-fidélité annoté	25 octobre	Zone de dépôt moodle
CCTP3 Résultats de l'évaluation prédictive de l'efficacité et de l'efficience	13 novembre	Zone de dépôt moodle
CCTP4 Prototype haute-fidélité	29 novembre	Zone de dépôt moodle
CCTP5 Assiduité		