

Application HEI Ænologie

Maquette IHM

A l'attention des superviseurs, voici le lien vers nos maquettes sur inVision :

<https://invis.io/CXE34MZ9N>

Références du document :

Référence	DAT Application Ænologie HEI	
Référence	Cahier des charges	
Nom du projet	Application Ænologie HEI	
Emetteur	Monsieur Pierre PETIT Président de l'association	Tél. : 06.70.58.11.34 Mail : p.petit@hei.yncrea.fr
Date d'émission	03/12/2017	

Versions :

Numéro de Version	Date	Etat	Auteur(s)	Remarque(s) / modification(s) majeure(s)
Version 1.2	04/12/2017	Finie	Chevalier /Le Bourlout	

Table des matières

I) Pourquoi ce projet ?	2
II) A quoi sert ce projet ?	2
III) A qui sert ce projet ?	2
IV) Le contexte d'utilisation ?	2
V) Guideline	3

I) Pourquoi ce projet ?

Nous voulions faire un projet d'application mobile. Nous avons pu constater que l'association d'œnologie n'avait pas de support de séance. Ils n'utilisaient que des Power Points pour animer les séances. Cela nous a paru dommage, pour cela nous avons eu l'idée de faire cette application.

II) A quoi sert ce projet ?

Cette application aura pour rôle de dynamiser les séances d'œnologie et de les digitaliser. Il n'y aura plus que le simple Power Point de présentation, mais aussi un support digital sur smartphone. Les participants trouveront dans cette application :

- Une présentation de la séance (son déroulement, les vins présentées, l'œnologue, les vignerons)
- Une carte interactive des différents cépages français avec leurs caractéristiques.
- Un quizz spécifique pour la séance, accessible par le biais d'une page d'authentification avec le code pin du quizz et un pseudo
- Une gestion de stock pour les admins
- Une page de notation de la séance.

III) A qui sert ce projet ?

Ce projet sert aux membres de l'association d'œnologie d'HEI mais aussi aux élèves participants aux séances et également à tous les élèves d'HEI désirant participer aux séances.

IV) Le contexte d'utilisation ?

Son utilisation se fera principalement dans le cadre des séances d'œnologie. Les admins pourront aussi l'utiliser pour préparer les séances, pour gérer les stocks et les questions du quizz. L'application peut aussi être utilisée avant les séances afin de faire de la publicité pour la prochaine séance.

V) Guideline

- Conception : L'application présente une page d'accueil et un menu permettant de naviguer entre les pages. L'ensemble des pages est composé essentiellement de texte. La page de quizz est dynamique, elle indique si l'utilisateur a répondu juste ou non à la question, il pourra aussi consulter son score à la fin du quizz. Une page de notation de la séance est aussi comprise dans l'application.
- Le menu est accessible à partir d'un bouton burger en haut à gauche de chaque page. C'est une méthode qui est très commune parmi beaucoup d'application. L'utilisateur ne sera pas dérouté, il est habitué à cela.
- Pour les couleurs, nous sommes partis sur du blanc, du noir et du vert. Nous avons choisi ces couleurs pour rester le plus sobre possible dans le but de plaire au plus grand nombre de personnes. Le noir sur fond blanc reste le principal duo utilisé dans les applications, c'est pour cela que nous l'avons choisi. Le vert quant à lui correspond à la couleur des feuilles de vignes, cela rappellera donc le thème de l'association.
- Toutes les pages de l'application ont la même charte graphique, elles auront toutes l'image en fond et du texte en premier plan. L'image en arrière-plan aura une opacité pour faire ressortir le texte. L'image prend la moitié inférieure de l'écran. Nous avons fait ce choix pour ne pas surcharger l'affichage.
Les textes et les icones sont en noir. La police du texte est MyriadPro Regular. C'est une police sans sérif.
- La carte interactive est une carte de France des différents vignobles, différenciés par des couleurs. En appuyant sur une des couleurs, une page apparaît avec les caractéristiques du vignoble. La carte est blanche et les couleurs des zones qui définissent les cépages sont vives dans le but d'identifier les zones correctement.