

## IDENTIFICATION

## INSTRUCTIONS

## VOS REMARQUES\*

CADRE RÉSERVÉ À L'ÉCOLE. À COMPLÉTER PAR LE PROFESSEUR

**NOTE**

☐ Devoir à refaire

☐ Devoir non conforme

**Barème:**

Demande 1 : 10 points

Demande 2 : 10 points (5 points / sous-demande)

## Devoir n° 2

### OBJECTIFS

Ce devoir a pour objectif de vous faire concevoir un site marchand efficace, intégrant une démarche ergonomique (abordée en cours).

À la fin du devoir, vous aurez démontré un savoir-faire métier par la production d'un story-board et d'une maquette.

### QUELQUES CONSEILS

Voici quelques conseils pour réussir votre devoir :

**Pour le story-board :**

- testez plusieurs scénarios possibles avant de choisir le meilleur d'après vous ;
- vérifiez la cohérence et les transitions des séquences ;
- travaillez sur le support avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

**Pour la maquette :**

- appliquez les critères et principes ergonomiques ;
- soyez créatif ;
- justifiez chacun de vos choix ;
- inspirez-vous des principaux sites de vente en ligne de matériels informatiques.

### LA DEMANDE

Partant du sujet du devoir n° 1, vous devez réaliser la maquette du futur site marchand. L'objectif étant également de démontrer votre expertise et de justifier vos choix, vous devez au préalable réaliser le story-board illustré du site marchand de votre client.

#### 1. Concevoir une maquette

Sur le futur site marchand de votre client, décrivez le scénario d'achat – le plus complet et efficace possible allant de la page d'accueil à la confirmation d'achat – à l'aide d'un **story-board commenté et illustré**.

Commentez explicitement chacune des séquences de votre story-board.

Veillez à prendre en compte les différentes cibles clientes dans cette phase de conception/scénarisation, de manière à proposer l'expérience utilisateur la plus efficace possible.

Vous êtes libre de choisir l'outil avec lequel vous êtes le plus à l'aise. Le travail sur papier est autorisé. Veillez à bien soigner votre travail.

Ce travail doit vous prendre environ 1h.

#### 2. Réaliser une maquette

Nous vous proposons d'utiliser la version d'évaluation d'Axure (<http://www.axure.com/download>) ou tout autre outil de prototypage avec lequel vous vous sentez à l'aise.

Pensez à exporter votre maquette aux formats pdf, png ou jpg (pour Axure, depuis la barre de menu File > Export to image) et à la joindre à votre rendu.

**A.** Réalisez une maquette **haute fidélité** de la page d'accueil du site marchand, **le plus réaliste possible**.

Veillez donc à exploiter de véritables images et descriptions de produits, afficher des prix cohérents, proposer des promotions plausibles, etc.

Nom: .....

MW0902DV01CD02

Prénom: .....

N° d'élève: .....

**B.** Explicitez chacun de vos choix, à l'aide de la grille suivante.

Tableau n°1

DESCRIPTION DE L'ÉLÉMENT	TYPE D'ÉLÉMENT	EMPLACEMENT	OBJECTIF	JUSTIFICATION
<b>Exemple</b> Barre de navigation avec trois liens : blog, mentions légales et panier.	<b>Exemple</b> Barre de navigation	<b>Exemple</b> Situé en haut, sous le logo.	<b>Exemple</b> Faciliter la navigation et le parcours de l'utilisateur à travers le site.	<b>Exemple</b> La barre de navigation est située en haut afin d'être visible et de faciliter le parcours.

Ce travail doit vous prendre entre 2 et 4h.