

## Énoncé

### # Épreuve finale — Livrable de conception complet

La phase de conception tire à sa fin et vous devez maintenant recueillir tout le travail effectué depuis son commencement. \_Il vous est demandé de vérifier la qualité, la validité, l'accessibilité, l'adaptabilité et l'efficacité du rendu final.\_ Pour ce faire, vous devez optimiser puis tester votre code.

### ## Consignes

1. Recueillez chaque livrable intermédiaire qui ait inspiré votre travail. Dans le meilleur des mondes (humhum) vous auriez pris le temps de colliger les idées prises ailleurs (chez vos collègues, par exemple) que vous avez appliquées.
2. Testez, validez puis optimisez votre code. Des rapports de tests devront être joints à votre livrable complet.
3. Rédigez un court texte (1 à 3 paragraphes) synthétisant votre travail, du début jusqu'à la fin. Exprimez-y les enjeux auxquels vous avez été confrontés et comment vous les avez résolus.
4. Assurez-vous que tout est bien présent puis déposez l'archive complète de tout votre travail sur Lea.

### ## Critères d'évaluation

- Identification adéquate des contraintes du projet en fonction du devis / 2
- Qualité de l'analyse de l'interface / 3
- Qualité des propositions et des adaptations de l'interface / 5
- Planification adéquate du montage / 3
- Intégration précise des éléments du design / 5
- Qualité et optimisation correcte du code source / 4
- Respect des critères ergonomiques / 5
- Production de tests de qualité / 3
- Qualité de la proposition finale / 5

### Total / 35

### ## Remise

La remise des travaux se fera sur Léa le jeudi 21 avril avant 09h10. Aucun retard ne sera toléré, un travail remis après 9h10 sera considéré avec un jour de retard.

Politique sur les retards : Un travail en retard sera pénalisé de 5 % de la note maximale pour chaque jour de retard, et ce jusqu'à concurrence de 25 %. Aucun travail ne sera accepté au-delà de 5 jours de retard.

#### Maquette 1 : Catalogue :

- Communication graphique : alignements erratiques.  
p. ex. il y a trop d'alignements différents dans vos cartes. Essayez de simplifier en donnant plus d'espace au bouton de consultation. les alignements dans la barre de filtres sont aussi à revoir
- Expérience utilisateur : confusion dans les fonctionnalités.  
p. ex. à quoi servent les chiffres à la droite de vos filtres ? À clarifier.
- Communication graphique : contraste insuffisant.  
p. ex. « Consulter » est vraiment limite sur le noir...
- Communication graphique : rythme erratique.  
p. ex. pourquoi des espaces vides au bas de vos sections de filtres ?
- Communication graphique : rythme un peu trop lâche.  
p. ex. dans vos cartes il y a trop d'espace vertical entre vos sections de contenus.
- Communication graphique : rythme manquant de variations.  
p. ex. vos métainformations dans vos cartes devraient être traitées ensemble graphiquement. présentement, elles se mélangent au paragraphe de description.

Plusieurs petits problèmes de communication graphique minent votre projet. Réglez-les et vous serez sur la bonne voie. Assurez-vous de produire votre navigation et votre pied de page dans la prochaine maquette. Bien !

#### Maquette 2: Fiche enchère:

- Communication graphique : rythme erratique.  
(p. ex. la description et les infos de mise sont très, très serrées. faudrait espacer et ajuster l'interlignage. Les espacements entre vos « régions de sens » sont très grands. Faudrait à l'inverse ici, resserrer.
- Communication graphique : alignements erratiques.  
(p. ex. vos icônes devraient alignés, et non variables en dimensions comme c'est le cas actuellement. votre champ de recherche pourrait être aligné)
- Expérience utilisateur : éléments associés trop éloignés.  
(p. ex. votre bouton miser et le champ de mises devraient être rassemblés.)
- Communication graphique : l'espace pourrait être mieux occupé.  
(p. ex. la composition en général devrait être resserrée, à plusieurs niveaux. trop d'espace se perd actuellement)

Faudra vite penser à la navigation qui n'est pas complète actuellement. Expérience utilisateur minimale qui pourrait être facilement bonifiée... pourquoi pas une section « Enchères associées », par exemple ? La communication graphique devrait être généralement revue pour mieux occuper l'espace. Fiez-vous au commentaires et suggestions ci-haut. Un travail correct qui a besoin d'être bonifié et raffiné. Bravo pour le fait que ce soit déjà en partie codé.

### Maquette 3 : Vitrine :

- Communication graphique : alignements erratiques.

(p. ex. votre champ de recherche n'est aligné sur rien et lui et les icônes à ses côtés sont verticalement décentrés.)

- Expérience utilisateur : la navigation n'est pas complète ou optimale.

(p. ex. la navigation ne fonctionne pas. ce qui nous attend n'est pas clair et les mots-clés (enchères !) ne sont pas là. À revoir rapidement)

- Communication graphique : rythme trop serré.

(p. ex. les boutons sous votre mission sont beaucoup trop près de celle-ci... un rythme un peu plus lâche nous aidera à les distinguer rapidement.)

- Expérience utilisateur : il manque l'action principale à poser.

(p. ex. dans vos cartes en bas de page, rien ne nous indique qu'on peut miser ou tout simplement ce qui nous attend de l'autre côté. ce doit être plus clair)

- Expérience utilisateur : la scénarisation n'est pas optimale.

(p. ex. les avantages de transiger avec Stampee sont relégués à la toute fin de la page. ils devraient être beaucoup plus haut, voire tout en haut...)

- Communication graphique : lisibilité inadéquate du texte.

(p. ex. la description du Lord présente de trop petits caractères pour la largeur de la section. suggestion : agrandir la taille de caractères et/ou réduire la largeur de la section de texte)

Ça s'en vient bien mais plusieurs petits problèmes graphiques demeurent. Assurez-vous de les adresser en réordonnant votre scénarisation.