

UE CMIC0002 « Médias interactifs 3 »

Briefing et grille d'évaluation

Session de ☒ janvier ☐ juin ☒ septembre 2024

L'UE est composée des chapitres suivants :

- *Développement front end*
- *Développement back end*
- *UX avancé*
- *Creative application*
- *Conception de projet avancée*
- *Direction artistique*

Équipe enseignante : Thronte Philippe, Therasse François, Terranova Christophe, Marchal Simon, Latour Laura, Zara Dino

Date de remise du travail : vos fichiers sont à remettre dans le dossier de l'UE dans le Teams Briefings au plus tard le premier jour de la session d'examens à 23h59.

CONSIGNES

Il vous est demandé de développer votre présence en ligne. Vous avez la possibilité de travailler sur un portfolio ou sur une expérience numérique originale. Dans les deux cas, les objectifs sont les suivants :

- Réaliser un site internet qui présente de manière professionnelle votre projet.
- Développer une direction artistique unique afin de vous démarquer et d'être identifiable.
- Vous présenter de manière ludique et créative.

L'objectif principal est de créer un projet en ligne qui vous permet d'exprimer votre créativité et de vous démarquer.

Le travail est individuel, et une seule remise par étudiant est attendue.

La validation de l'UE est conditionnée par les critères suivants :

- **Analyse individuelle** de trois portfolios ou de trois expériences numériques, selon le projet choisi. Cette analyse de l'expérience utilisateur doit comprendre :
 - Les fonctionnalités mises en place.
 - L'organisation du contenu.
 - Le "tone & voice".
 - La composante fonctionnelle de l'expérience.
 - La composante émotionnelle de l'expérience.
- **Remise individuelle** d'un document présentant deux pistes de direction artistique en lien avec le projet sélectionné. Cette direction artistique doit inclure :

- Un moodboard.
- Une planche d'introduction.
- Une planche sur la typographie.
- Une planche sur les couleurs.
- Une planche sur l'univers graphique.

Si ces critères ne sont pas rencontrés, la note de l'UE est momentanément bloquée à 0/20 et l'étudiant-e devra se remettre en ordre pour la prochaine session afin de valider la note obtenue à l'épreuve de l'UE. Si l'étudiant-e s'est démarqué-e lors de ces activités, sa note personnelle à l'UE peut être augmentée d'1 à 2 points. Dans le cas contraire, la note peut être diminuée d'1 à 2 points.

En cas d'échec à la session de juin, la remise est identique pour la session de septembre.

CARACTÉRISTIQUES DU LIVRABLE

I. Production de l'expérience digitale

Votre projet sera divisé en plusieurs volets et présentera a minima les contenus suivants :

Slides présentant la direction artistique du projet :

- **Moodboard:**
 - **Inspiration Visuelle :**
Collection d'images inspirantes, captures d'écran, photographies et œuvres d'art reflétant l'atmosphère et l'esthétique recherchées.
Exemples tirés du design graphique, de l'illustration, du cinéma, de la mode et de la nature pour une inspiration diversifiée.
 - **Palette de Couleurs :**
Palette de couleurs incluant des couleurs primaires, secondaires et d'accent.
Justification des choix de couleurs et leur contribution à l'identité visuelle et émotionnelle du projet.
 - **Typographies :**
Exemples de typographies complétant l'esthétique visuelle.
Justification des choix typographiques en fonction de la lisibilité, du style et de leur adéquation avec le ton du projet.
- **Direction artistique :**
 - Introduction du concept artistique avec une description claire de l'intention créative.
Explication des thèmes principaux et des éléments visuels clés.
 - **Typographies :** Présentation de plusieurs familles de typographies choisies pour le projet.
Exemples d'utilisation des typographies dans différents contextes (titres, corps de texte, sous-titres, etc.).
 - **Palette de Couleurs :** Présentation d'une palette de couleurs cohérente avec des couleurs primaires, secondaires et d'accent.
 - **Planche sur l'univers graphique :** Description du style graphique général (minimaliste, illustratif, réaliste, abstrait, etc.). Exemples d'éléments graphiques récurrents (icônes, motifs, illustrations) et leur rôle dans l'univers visuel.
 - **Illustrations et Visuels :** Présentation d'exemples d'illustrations ou d'images utilisées dans le projet. Explication de la relation entre les illustrations et l'histoire ou le message du projet.

L'ordre des éléments ci-dessus peut constituer un plan mais vous pouvez organiser la présentation et la progression de votre dossier selon les spécificités de votre projet.

Prototype :

- **Wireframes :**
Créer des wireframes pour définir la structure de base du site. (Arborescence). Création du contenu propre aux différentes pages composant l'expérience. Assurer une navigation intuitive et une hiérarchisation claire du contenu.
- **Layout des écrans :**
Développer des prototypes haute fidélité sur Figma en intégrant la direction artistique définie.

UX avancé :

- **La capacité à implémenter les standards d'accessibilité à votre prototype :**
L'affordance des boutons, liens et éléments interactifs est respectée ;
les textes sont lisibles sur les versions téléphone, tablette et ordinateur ;
Les contrastes entre couleurs sont valides.
- **La capacité à produire un prototype interactif utilisable :**
Il est responsive et s'adapte sur téléphone, tablette et ordinateur ;
il comporte des éléments interactifs ;
il est ergonomique et la navigation est aisée.

Développement du site web

- **Intégration HTML/CSS/JavaScript :**
 - Convertir les prototypes Figma en code HTML, CSS et JavaScript.
 - Assurer la compatibilité sur différents navigateurs et appareils.
 - Utiliser Webflow pour le développement du site.
- **Optimisation :**
 - Optimiser les performances du site pour une expérience utilisateur fluide.
 - Assurer l'accessibilité et la conformité aux normes web.
- **Test et Déploiement :**
 - Tester le site web sur divers appareils et navigateurs pour garantir son bon fonctionnement.
 - Déployer le site web sur un serveur et assurer sa maintenance.

Votre dossier et votre projet devront partager la même direction artistique
--

GRILLE D'ÉVALUATION

Critères	Commentaires
Conditions de validation	
<p>Les étudiants ont satisfait aux conditions de validation de l'UE :</p> <ul style="list-style-type: none"> Concernant l'analyse individuelle de 3 portfolios ou de 3 expériences numériques, l'analyse est satisfaisante. Concernant le document présentant deux pistes de direction artistique, le document est satisfaisant. 	<p>Si non ou absence de remise : l'UE n'est pas validée (la note de 0 est attribuée jusqu'à la remise en ordre de l'étudiant-e).</p> <p>Si +/- : la note personnelle à l'UE peut être diminuée d'1 à 2 points.</p> <p>Si travail remarquable, la note personnelle à l'UE peut être augmentée d'1 à 2 points.</p> <p>Résultat :</p>
Volet développement	
L'intégration du projet (webflow ou autre) est réalisée et conforme aux consignes vues en cours. L'HTML, le CSS, le javascript sont conformes aux normes et consignes vues en cours.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Le projet est en ligne et optimisé pour les différents navigateurs.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Le code a été conçu par l'étudiant. Si des ressources externes ont été utilisées (tutoriel, exemple de code, IA, etc.) l'étudiant devra indiquer les sources et être capable d'expliquer ce qu'il a utilisé.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Volet UX	
L'affordance des boutons, liens et éléments interactifs est respectée.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Les textes sont lisibles sur les versions téléphone, tablette et ordinateur.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Les contrastes entre couleurs sont valides.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Le prototype est responsive et s'adapte sur téléphone, tablette et ordinateur	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Le prototype comporte des éléments interactifs ;	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Le prototype est ergonomique et la navigation est aisée.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Volet direction artistique	
Le moodboard est conforme aux consignes vues en cours. 3 slides (minimum) sont disponibles présentant l'inspiration visuelle, la colorimétrie et la typographie du projet.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
La direction artistique est conforme aux consignes vues en cours et permet à l'étudiant d'expliquer sa vision en reprenant les différents chapitres listés. L'identité visuelle est cohérente avec un style personnel distinct.	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --

<p>Le layout des différents écrans du projet reprennent les critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en page claire avec une hiérarchie visuelle définie. - Navigation intuitive et structure bien organisée. - Équilibre visuel entre textes, images et espaces. - Impact visuel fort, mémorable 	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
Qualités professionnelles	
<p>L'étudiant a fait preuve d'initiative et démontre une belle capacité d'adaptation. Les interactions ont été régulières et de qualité. L'étudiants tient compte des remarques qui lui sont adressées.</p>	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --
<p>Les contenus sont bien structurés. La langue est soignée et correcte.</p>	<input type="checkbox"/> ++ <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> +/- <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> --

Signification de la note finale proposée :

- **18-20/20** : Plus grande distinction – Travail absolument exceptionnel.
- **16-17/20** : Grande distinction – Travail supérieur à la moyenne, avec à peine quelques insuffisances mineures.
- **14-15/20** : Distinction – Travail généralement bon, malgré un certain nombre d'insuffisances.
- **12-13/20** : Satisfaction – Travail honnête mais comportant des lacunes.
- **10-11/20** : Réussite – Travail répondant juste aux critères minimaux.
- **8-9/20** : Échec tolérable – Travail décevant mais permettant tout de même de créditer l'UE si le reste des UE, selon l'avis du jury, est bien réussi.
- **< 8/20** : Non réussite – Un travail supplémentaire est nécessaire pour l'octroi des crédits.