

Travail pratique 2

Site web interactif

IND8845A

Design graphique et
interactivité

Remise

Partie 1 (10%) mercredi 14 juin à 19h avec présentation orale

Partie 2 (15%) lundi 19 juin à 19h

Mise en contexte

Ce dernier travail pratique consiste à produire le prototype interactif « responsive » d'un site web en équipe. Un prototype interactif comporte des interactions, animations et transitions. On peut naviguer à travers le site comme sur internet. Un site « responsive » peut être consulté sur différents appareils (desktop, tablette et mobile). Le contenu s'adapte au format de l'écran pour en favoriser la lecture, notamment par une grille réactive et le redimensionnement. Comme un site web peut comporter plusieurs pages, il devient important de réutiliser des composantes, faire appel au gabarit de page et à la feuille de style.

Objectifs

À la suite de ce travail pratique, l'étudiant :

- a développé un regard critique sur la qualité graphique d'une interface,
- a conçu des maquettes d'interfaces interactives et réactives (« responsive ») à l'aide d'un logiciel de prototype,
- a respecté avec discernement les règles et les normes typographiques en vigueur,
- a appuyé et défendu ses choix de conception de manière convaincante.

Consignes générales

En partant des « one pager » réalisés dans le TP1, il s'agit de consolider les pages de différentes personnalités du design dans un tout cohérent, tant dans la forme que le contenu. Vous devez faire votre choix sur Moodle sous "Formation des équipes TP2". Ce travail se fait donc en équipe de 3. Votre site web contient au minimum :

- Une page d'accueil qui présente le regroupement de vos personnalités du design et qui conduit vers la page de chaque personnalité.
- Une page par personnalité (3 pages).
- Une entête, un pied de page et un menu de navigation communs à toutes les pages.

La page des personnalités comporte les 4 mêmes sections que le TP1 (introduction, carrière, approche et rayonnement). Vous devrez cependant uniformiser vos contenus, libellés et style graphique entre les pages. Le défi est d'exprimer chaque personnalité tout en réutilisant les mêmes éléments.

Partie 1 (10%)

Consignes

Cette première partie du travail, comme nous l'avons vu en TP1, vous permet d'articuler vos intentions graphiques sous forme d'esquisses et de mood board. Vous devez :

- réaliser **3 sketches x 2 types de page** (total de 6 esquisses) démontrant les différentes options de grille et de disposition de l'information au format desktop seulement :
 - Il y a 2 « types » de page : la page d'accueil et la page d'une personnalité.
 - Vos sketches sont réalisés à la main, au crayon.
 - Assurez-vous d'un bon contraste avec vos traits pour une bonne numérisation.
- concevoir un **mood board** présentant le style et les choix graphiques fédérateurs de vos différentes personnalités. Au minimum, votre mood board contient :
 - Le jeu de typographie
 - La palette de couleurs
 - Les éléments graphiques de l'interface comme les boutons, icônes, images, etc.
- trouver un **surnom** qui représente votre groupe de personnalités (ex. Les modernistes).
- identifier qui fait quoi entre vous, les **rôles et responsabilités** de chacun :
 - Product manager : présenter, argumenter, coordonner et livrer sur Moodle
 - Product designer : faire le design et rendus finaux
 - Engineer : développer le prototype et les interactions
- remettre un **argumentaire** concis et percutant justifiant vos choix de design.

Livrable

Vous devez remettre un « pitch deck » de présentation 16:9 (Powerpoint ou Figma) exporté au format PDF qui combine tous les éléments requis dans l'ordre suivant :

1. surnom en page titre,
 2. membres de l'équipe, leur rôle et responsabilités,
 3. argumentaire,
 4. sketches,
 5. mood board.
- Utilisez la nomenclature suivante pour nommer votre fichier PDF : GroupeNuméro_TP2p1 (ex. Groupe01_TP2p1).
 - Déposez votre fichier PDF sur Moodle dans TP2 partie 1 au plus tard mercredi le 14 juin à 19h. Une seule remise par équipe.
 - Le poids maximum sur Moodle est de 100 mo.
 - Vous aurez 5 min chronométré pour présenter votre « pitch deck ».

Grille de correction¹

	D	C	B	A
Clarté de l'intention dans les sketches (30%)	Sketches insuffisants ou absents. Ne correspond pas à un sketch.	Les sketches pourraient être plus élaborés. La grille n'est pas tout à fait claire.	Les pistes proposées sont claires. On comprend l'intention de grille.	Les pistes proposées sont pertinentes et diversifiées.
Clarté de l'intention dans le mood board (30%)	Mood board absent ou ne correspond à un mood board.	Le mood board pourrait être plus élaboré. Certains éléments sont manquants.	L'intention graphique est claire. On comprend le style envisagé.	L'équipe maîtrise la technique. On peut anticiper le rendu final.
Qualité de l'argumentaire et de présentation (30%)	Argumentaire absent ou non pertinent avec les intentions présentées.	L'argumentaire reste en surface. Il n'appuie pas assez les choix de design.	L'argumentaire est concis et clair. On comprend les choix de design.	L'argumentaire est convaincant, nuancé et pertinent. La présentation est soignée.
Respect des consignes (10%)	Non respect des consignes.	Plusieurs consignes ne sont pas respectées.	L'équipe respecte la plupart des consignes.	L'équipe respecte toutes les consignes.

¹ À titre indicatif seulement. Les notes seront majorées en fonction du groupe d'étudiants.

Partie 2 (15%)

Consignes

Cette partie consiste à livrer votre prototype de site web interactif.

- Votre prototype est entièrement navigable entre les différentes pages au format desktop.
Vous n'avez pas à livrer un prototype « responsive ». Le format mobile est livré en statique seulement.
- Toutes les pages doivent être déclinées. Si vous exploitez bien les notions de gabarit, de composantes et de feuille de style, c'est rapide et facile à faire.
- La page d'accueil présente le groupe avec son surnom (ex. Les modernistes) et introduit les différentes personnalités.
- Toutes les pages ont une entête et un pied de page :
 - L'entête comprend le surnom à gauche et un menu de navigation.
 - Le pied de page inclue navigation utilitaire et/ou paillasson.

Livable

Vous devez remettre tous les écrans dans un seul fichier PDF.

- En page couverture de votre fichier PDF :
 - numéro de l'équipe,
 - vos noms,
 - surnom du groupe de personnalités (ex. les modernistes),
 - le lien web vers votre prototype interactif.
- Toutes les pages statiques au format desktop et mobile (4 pages x 2 formats différents), les largeurs étant :
 - 1440 px desktop
 - 360 px mobile
- Utilisez la nomenclature suivante pour nommer votre fichier PDF : GroupeNuméro_TP2p2 (ex. Groupe01_TP2p2).
- Déposez votre fichier PDF sur Moodle dans TP2 partie 2 au plus tard lundi 19 juin à 19h.
Une seule remise par équipe.
- Le poids maximum sur Moodle est de 100 mo.

Grille de correction²

	D	C	B	A
Capacité d'itérer (10%)	L'équipe n'a pas tenu compte des rétroactions et/ou les itérations ne concordent pas avec les intentions.	Itérations minimales suite aux rétroactions et/ou moins cohérentes avec les intentions.	Évolutions adéquates et cohérentes avec les intentions.	Évolution remarquable vers un rendu final peaufiné.
Choix graphiques (20%)	Ne représente pas visuellement le regroupement de personnalités.	Choix graphiques discutables. Les personnalités auraient pu être mieux représentées.	Choix de design en adéquation avec les personnalités.	Choix de design mettant en valeur les personnalités.
Respect des règles et des principes de design (30%)	Le rendu ne respecte pas les règles vues en classe.	Le rendu contrevient à quelques règles de design. La grille réactive n'est pas pleinement exploitée.	Le rendu respecte adéquatement la plupart des règles de design. Bonne compréhension et utilisation de la grille.	L'équipe maîtrise les règles de design dans le rendu final et fait une utilisation impeccable de la grille réactive.
Qualité du prototype et de la présentation (30%)	Il est difficile d'interagir voire impossible d'utiliser le prototype. Argumentaire faible ou absent.	Le prototype comporte quelques anomalies dans le fonctionnement ou dans les interactions. Argumentaire en surface.	Le prototype est navigable et les interactions sont justes. Argumentaire concis et clair.	Le prototype est robuste. Les interactions sont fluides et intuitives. Argumentaire percutant.
Respect des consignes (10%)	Non respect des consignes.	Plusieurs consignes ne sont pas respectées.	L'équipe respecte la plupart des consignes.	L'équipe respecte toutes les consignes.

² À titre indicatif seulement. Les notes seront majorées en fonction du groupe d'étudiants.

Références

Aubry, C. (2017). *Responsive Web Design, mises en page et grilles : les techniques modernes de conception web*, 2^e édition. Éditions Eni.

Fessenden, T. (2019). Footers 101: Design Patterns and When to Use Each. Nielsen Norman Group.

Marcotte, E. (2017). *Responsive web design: A book apart numéro 4*. Éditions Eyrolles.

Whitenton, K. (2015). Menu Design: Checklist of 15 UX Guidelines to Help Users. Nielsen Norman Group.

Usabilis (2018) Qu'est-ce que le responsive web design ou adaptive design?