

# 582-434-MT : CONCEPTION INTERACTIVE : 2017 : EFC

## Compétences & éléments

- 015W : Effectuer le montage des médias à l'aide de logiciels auteurs.
  - Vérifier les fichiers
  - Planifier le montage
  - Assembler les médias
  - Harmoniser le montage
  - Vérifier la qualité du montage

## Tâche

**Individuellement ou en équipe de deux**, faire la conception d'une application **simple** en produisant les documents nécessaires à une éventuelle production : *wireframe*, chemin interactif (schéma) et document de conception. Par la suite, réaliser l'application en fonction de vos documents. **Le choix fait doit être approuvé par l'enseignant avant de commencer.**

**Bonus de 2.5% sur la note finale pour intégrer de façon fonctionnelle SmartfoxServer dans votre application**

**Bonus de 2.5% sur la note finale pour faire une version qui fonctionne aussi sur téléphone intelligent et/ou tablette**

## Responsabilités

- ✓ Conceptualiser l'application et produire un document de conception
- ✓ Produire un *wireframe* (fil de fer) complet de votre application
- ✓ Produire un schéma représentant le chemin interactif
- ✓ Programmer les divers algorithmes nécessaires à l'application
- ✓ Réaliser le design graphique des divers éléments constituant l'application
- ✓ Intégrer au moins deux sons distincts
- ✓ Archiver et remettre les fichiers requis

## Consignes

- **Document de conception (voir exemple fourni)**
  - Ce document doit présenter les points suivants :
    - Les différentes pages écrans
    - Description de l'application, son type, son but ? Limites ? Etc.
    - Objectifs (comment gagne-t-on ? Comment on perd ? À quel besoin/problème ça répond, Etc.)
    - Récompenses (si jeu)
    - Spécifications techniques
    - Public cible
    - Interactivité (possibilités offertes à l'utilisateur)
    - Obligations (conditions) si applicable
    - Éléments de production (prototype minimal & projet final)
    - **Toute autre information que vous jugez pertinente**
  - Avec page de présentation non traditionnelle (aux couleurs de votre application) \*\*
  - Avec pagination\*\*
  - Présentation soignée et professionnelle\*\*
  - **Remis au format .pdf\*\***
- **Wireframe (Fil de fer)**
  - **Chaque page-écran doit être définie**
  - Les informations relatives au contenu de la page-écran en cours doivent être présentes
  - Peut-être dessiné à la main ou à l'aide d'un logiciel
  - Avec page de présentation non traditionnelle (aux couleurs de votre application) \*\*
  - **Remis au format .pdf\*\***
- **Chemin interactif (voir exemple fourni)**
  - À l'aide de LucidChart (gratuit), Visio ou autres (non fait à la main)\*\*
  - Définir les processus et conditions les plus importants dans le chemin interactif de l'application.
  - Processus = rectangle. Décision = losange.
  - **Remis au format .png ou .jpg\*\***

- **Application\*\***

- L'application doit intégrer au moins un son pour les actions posées
- L'application doit intégrer au moins une méthode d'animation (image par image, interpolation, etc.)
- Tous les éléments visuels doivent être créés par vous
- Maintenir un poids minimal en optimisant les divers médias, sans perte de qualité apparente
- Si SmartfoxServer : exporter les configurations utilisées pour la zone de votre application (dans l'admin de SFS)

- **JavaScript et/ou WebGL :**

- Les fichiers qui composent l'application doivent tous être organisés dans des dossiers distincts (images, css, sons, scripts, etc.)
- L'application doit être intégrée dans une page Web HTML5 au final
- Le code principal se retrouve dans des fichiers JS et non directement dans le fichier HTML
- Seules les sources nécessaires au fonctionnement de l'application sont remises

- **Unity**

- Les fichiers qui composent l'application (**assets**) doivent tous être organisés dans des dossiers distincts (images, matériaux, sons, scripts, etc.) et nommés de façon adéquate
- Les différents éléments de la hiérarchie des scènes doivent être nommés correctement
- Application desktop (PC/Mac) ou WebGL seulement (**et mobile pour bonus**)
- **Remettre le projet Unity au complet (en plus d'un *build* fonctionnel .exe pour PC)**

- **Remise & archivage\*\***

- Jeudi le 25 mai 2017 avant minuit dans la chute correspondante
- Compresser les fichiers en inscrivant votre nom et en suivant ce format en exemple: simardjm\_efc\_conception.zip
- Remettre l'évaluation des pairs par MIO ou bien en main propre (pour les équipes de deux)

## Critères d'évaluation

Ce travail compte pour **45%** de la note finale pour la session.

Critères	Insuffisant (0 à .6)	Moyen (.6 à .75)	Bien (.75 à .9)	Excellent (.9 à 1)	%
<b>Détermination exacte des étapes de réalisation du montage à effectuer</b>	Le document de conception présente des informations erronées, incomplètes ou énoncées. Plusieurs questions restent sans réponse. Manque de travail de la part de l'étudiant.	De façon générale, le document de conception donne l'information requise pour la compréhension du concept. Certains éléments importants sont manquants ou erronés. Des améliorations sont nécessaires afin de favoriser la compréhension.	Les informations présentées dans le document de conception sont pertinentes et bien énoncées. Elles permettent de se faire une bonne idée de l'application. Certains éléments sont erronés ou manquant.	Les informations présentées dans le document de conception sont justes, pertinentes et bien énoncées. Elles permettent de se faire une très bonne idée de l'application. Le document démontre un souci du détail de la part de l'étudiant. Aucun détail n'est omis.	20%
<b>Établissement précis d'une stratégie de montage</b>	Le <i>wireframe</i> et le schéma interactif sont incomplets et/ou erronés. Un manque d'effort apparent.	Le <i>wireframe</i> et le schéma pourraient être améliorés. Certains éléments manquent. Certaines contradictions existent.	Le <i>wireframe</i> et le schéma interactif sont en majorité bien réalisés. Certains points sont à corriger.	Le <i>wireframe</i> et le schéma interactif sont complets, clairs et précis. Aucun détail n'est laissé au hasard. Les documents favorisent la compréhension du projet en soi	10%
<b>Adaptation créative de la page-écran en tenant compte de la navigation et de l'interactivité</b>	Peu de créativité dans l'ergonomie de la navigation et de l'interactivité. L'utilisation de l'application se fait difficilement	Créativité discutable en rapport au traitement l'ergonomie de la navigation et de l'interactivité. L'utilisation de l'application se fait assez facilement, mais quelques problèmes importants existent	Créativité intéressante en rapport au traitement l'ergonomie de la navigation et de l'interactivité. L'utilisation de l'application se fait facilement, mais quelques problèmes mineurs existent	Très créatif quant à l'ergonomie de la navigation et de l'interactivité. L'utilisation de l'application se fait de façon intuitive. Aucune question laissée sans réponse	15%

<b>Utilisation de méthodes de travail appropriées</b>	Aucun commentaire(s) dans le code. Commentaires illogiques ou incompréhensibles	Très peu de commentaire(s) dans le code. Les parties importantes sont omises	La majorité des éléments importants est commentée (fonctions, variables, etc.).	Tous les éléments importants sont commentés de façon claire et précise. Commentaires logiques	10%
<b>Correction minutieuse des erreurs de montage</b>	Le fonctionnement de l'application finale est mis en péril à cause du nombre élevé de bogues ou de leur impact respectif sur celle-ci	L'application finale comporte des bogues qui peuvent nuire à l'utilisation et au bon fonctionnement.	L'application finale est exempte de tout bogue majeur mettant en péril son bon fonctionnement.	L'application finale ne comporte aucun bogue (ou presque)	20%
<b>Respect des critères de qualité établis**</b>	Aucun des critères établis (ou presque) n'est respecté	Certains critères importants sont omis.	La majorité des critères établis est respectée	La totalité ou presque des critères établis est respectée. Un souci de la qualité peut être observé	15%
<b>Maîtrise de la langue</b>	L'étudiant démontre certaines difficultés à maîtriser la langue. Plusieurs erreurs d'orthographe grammaire et syntaxe sont présentes. Un trop grand nombre d'erreurs rendent le texte difficile à lire et comprendre.	L'étudiant fait preuve d'une certaine maîtrise de la langue. Un bon nombre d'erreurs d'orthographe, grammaire et syntaxe sont présentes. La compréhension de certains points peut être difficile.	L'étudiant fait preuve d'une bonne maîtrise de la langue. Certaines erreurs existent dans les documents.	L'étudiant fait preuve d'une excellente maîtrise de la langue. Quelques coquilles peuvent être présentes.	10%
<b>Total</b>					<b>/100%</b>

Commentaires :