
Web Design – Métier N°17

42^{ème} Olympiades des Métiers
Sujet Régional

01 Introduction

La Société Minnesota Mining and Manufacturing Company, plus connue sous le nom 3M est l'inventeur de la marque Scotch®, Scotch-Brite ou encore Post-it®.

Afin de promouvoir l'un de ses produits phares, le fameux pense-bête autocollant, 3M a décidé de créer un site web dédié au phénomène « Post-it® War »

L'objectif du site est de mettre en place un écosystème permettant aux utilisateurs de consulter une base répertoriant des photographies de mosaïques élaborées à partir de post-it®, également nommées Post-it® Art, de les localiser à travers le monde, de les commenter et de les partager avec ses amis.



02 Travail demandé

Vous êtes l'agence sollicitée par la société 3M pour créer le site. Pour cela, vous devez

- créer l'identité graphique du site,
- concevoir l'interface
- assurer la réalisation technique de ce service.

Pour ce faire, on vous a remis un Brief ainsi qu'un premier kit graphique que vous devrez exploiter (cf annexes).

Brief:

Le site aura une identité propre. La marque Post-it® sera présente à travers le respect de la typographie de ce nom de marque, la société 3M ne souhaite pas être mise en avant de façon explicite. Le terme « Post-it® war » étant lié à un phénomène spontané et européen, 3M préfère l'utilisation du terme « Post-it® art » pour éviter d'être accusé de récupération et avoir un site qui ne soit pas basé sur un phénomène de mode.

Les points importants sont :

- *L'accès rapide au contenu,*
- *La possibilité de compléter, commenter et partager le contenu*
- *La déclinaison possible vers d'autres terminaux (Smartphones / tablettes) sans devoir revoir toute l'interface (une application mobile sera en effet développée en déclinaison de votre travail sur la partie web.)*

Vous disposez de 14 heures réparties en trois modules pour réaliser ce sujet.

Jour 1 (7h30)

Module 1 : Création de l'identité du service

Module 2 : Conceptualisation et Maquettes graphiques

Jour 2 (6h30)

Module 3 : Intégration HTML/CSS

A l'issue de chaque journée de compétition, vous devrez présenter de manière argumentée votre travail devant le jury. Il ne vous est pas autorisé durant la deuxième journée de revenir sur le travail de la veille. En revanche, vous pouvez commencer le module 3 le premier jour si vous estimez le travail des autres modules terminé.

02 Travail demandé : Jour 1, Module 1

Module 1 : Création de l'identité du service (~2h):

- Proposer un logotype pour le site.
- Choisir les couleurs / typographies utilisées sur les pages web.
- Éléments graphiques (types de cadres, boutons, icônes) et règles de disposition graphique.

Cette identité doit prendre en compte le brief et les éléments graphiques communiqués par les porteurs du client (dans le répertoire /ressources).

Livrable à remettre à la fin du jour 1 :

- Logotype sur 1 page A4
- 1 charte graphique en 1 page A4

Ces 2 documents également rendus de façon numérique au format PDF.

02 Travail demandé : Jour 1, Module 2

Module 2 : Conceptualisation et Maquettes graphiques (~5h30)

Durant ce deuxième module, il vous est demandé de concevoir l'interface du service à travers la création de 3 écrans :

- Un écran de la page d'accueil.
- Un écran de la partie visualisation des photos sur une carte.
- Un écran de la partie visualisation d'une photographie, ses informations et commentaires.

Livrable à remettre à la fin du jour 1 :

- Grille de mise en page du site (wireframing et description des principes de navigation)
- Maquettes graphiques (mockups) des trois écrans imprimés et en version numérique (*01_accueil.jpg / 02_geolocalisation.jpg / 03_details.jpg*)

02 Travail demandé : Jour 2, Module 3

Ce troisième module consiste à réaliser en XHTML/CSS (Strict) les maquettes graphiques proposées la veille.

Livrable à remettre à la fin du jour 2 :

- Le site permettant d'accéder aux 3 parties maquettées.

03 Evaluation / Remarques générales

Evaluation

Vous serez évalué sur vos capacités :

- Créatives (votre force de conceptualisation et vos idées...)
- Graphique (pertinence des choix, qualité graphique, exécution...)
- A prendre en compte l'utilisateur (ergonomie, simplicité d'utilisation...)
- Techniques (fidélité de l'intégration, utilisation des bonnes balises...)

Les critères **subjectifs** représentent **40%** de la note globale.

Les critères **objectifs** représentent **60%** de la note globale.

Remarques générales

- Vous ne disposez pas de connexion à l'internet pour ces épreuves
- Vous pouvez utiliser comme bon vous semble les ressources graphiques du répertoire « éléments graphiques »
- Le temps joue contre vous, ne vous laissez pas surprendre.
- Soyez créatifs, dans votre travail comme dans sa restitution.