



CONCEVOIR UNE APPLICATION Partenariat en Éducation

Durée estimée : 40 minutes

Concepts : Conception, logos, organigramme, publicité, citoyenneté numérique, médias sociaux

Description de la leçon : Vous définirez et développerez votre propre application pour présenter votre travail.

Ressources et matériel	Apprentissage
<ol style="list-style-type: none">1. Ordinateur2. Hyperlien : Google Slide Deck - App Development3. Papier (pour le prototype)4. Sites de conception d'applications (voir colonne de droite).	<ul style="list-style-type: none">• Développer et gérer des applications permettant de présenter, d'organiser et de commercialiser le travail ou un sujet

Durée	Contenu de la leçon	Ressources
5 minutes	<p>Questions pour vous lancer :</p> <p><i>Qu'est-ce qu'une application? Où trouve-t-on des applications? Pourquoi sont-elles importantes pour nous? Pensez-vous qu'elles pourraient vous aider à commercialiser efficacement un produit ou une création?</i></p>	Consultez les sites suivants :
35 minutes	<p>À faire :</p> <p>Suivez l'ensemble de diapositives pour afficher les différentes sections du développement de l'application que vous devrez suivre.</p> <ul style="list-style-type: none">• Contenu• Conception• Prototype• Plateforme• Fonctionnalité <p>Contenu</p> <p>Il s'agit de l'information que vous devrez inclure dans votre application. Composez tout le contenu avant de commencer à songer à la conception. Rassembler l'information d'abord simplifiera beaucoup le processus de conception de votre application.</p> <p>Conception</p> <p>Vous devrez choisir les couleurs, les images, les animations et la disposition de votre application. Prendre le temps de bien y réfléchir vous aidera énormément à réaliser votre prototype.</p>	<p>Outil d'applications Marvel</p> <p>AppLab</p> <p>MIT App Inventor</p> <p>N'oubliez pas de consulter les conditions d'utilisation des sites susmentionnés avant de les utiliser.</p>

Prototype

Vous devrez créer un prototype. Ce terme désigne le premier exemple ou la première version d'un produit, dans ce cas-ci, votre application. Nous vous recommandons de concevoir un prototype à l'image de votre application. Vous pouvez prendre des photos de votre prototype dans l'application et les téléverser sur la plateforme de votre choix. Prenez vraiment le temps de travailler sur le prototype pour avoir une bonne compréhension du fonctionnement de votre application.

Plateforme

Vous devrez choisir la plateforme que vous voulez utiliser. Ce choix pourrait être facile, en fonction de l'accès aux technologies et des restrictions de site. Prenez le temps d'explorer diverses plateformes. Nous recommandons les plateformes suivantes :

- [Google Slides](#)
- [Outil d'applications Marvel](#)
- [App Lab](#)
- [MIT App Inventor](#)

Fonctionnalité

Vous devez vous assurer que tous les aspects de votre application fonctionnent sans problème, y compris les liens et les médias intégrés. Le processus de développement d'une application demande de mettre à l'essai les fonctionnalités et de travailler jusqu'à ce que tout fonctionne comme prévu.