Objectif : Développer une application mobile et une application pour montre connectée permettant à Yara, une coureuse passionnée, de suivre et d'analyser ses performances sportives, ainsi que de partager ces données avec son coach.
Besoin de l'utilisateur : Yara souhaite un outil qui lui fournisse des données détaillées sur ses séances d'entraînement, au-delà de ce qui est actuellement disponible. Elle désire pouvoir enregistrer et analyser ses courses à l'aide de son Apple Watch et de son iPhone, et être en mesure de partager ses progrès avec son coach sportif.
Fonctionnalités clés :

1. Suivi des séances d'entraînement : Enregistrement des courses, incluant la distance parcourue, la vitesse, le temps, les calories brûlées, etc.
2. Analyse des performances : Visualisation des données sous forme de graphiques et de statistiques pour permettre à Yara de suivre sa progression.
3. Partage avec le coach : Fonctionnalité permettant à Yara de partager ses données d'entraînement avec son coach pour obtenir des conseils et des retours.
4. Interface utilisateur conviviale : Conception d'une interface simple et intuitive pour faciliter l'utilisation de l'application sur les appareils mobiles et les montres connectées.

Échéancier : Phase 1 (UX) : Comprend la recherche utilisateur, la définition du problème, l'idéation et la création d'un prototype de mi-fidélité. Durée estimée : 1 semaine. Phase 2 (UI) : Implique la création d'une moodboard, d'un guide de style, et le développement d'un prototype de haute fidélité. Durée estimée : 1 semaine. Présentation finale : Présentation des résultats de la recherche, du prototype de mi-fidélité et du prototype de haute fidélité, ainsi que des retours des tests utilisateurs. Durée estimée : 30 minutes.

Bien sûr, voici un plan de projet pour les phases UX, incluant les outils choisis et le calendrier :
Phase 1 : UX

1. Recherche utilisateur (2 jours)
   - Interviews avec des coureurs amateurs et des professionnels pour comprendre leurs besoins et leurs défis.
   - Analyse des applications existantes pour le suivi des performances sportives. Outils : Google Forms pour les questionnaires d'entrevue, Airtable pour l'organisation des données de recherche.
2. Définition du problème (1 jour)
   - Synthèse des données de recherche pour identifier les principaux besoins et lacunes des utilisateurs.
   - Création de personas pour représenter les différents types d'utilisateurs, y compris Yara. Outil : Sketch ou Figma pour la création de personas.
3. Idéation (2 jours)
   - Brainstorming d'idées pour les fonctionnalités de l'application.
   - Création d'esquisses et de scénarios d'utilisation pour explorer différentes solutions. Outil : Sketch ou Figma pour les esquisses et les wireframes.
4. Prototype de mi-fidélité (2 jours)
   - Transfert des idées sélectionnées dans un prototype interactif.
   - Test du prototype avec un petit groupe d'utilisateurs pour recueillir des retours initiaux. Outil : InVision ou Marvel pour la création de prototypes interactifs.

Calendrier estimé : 1 semaine

Phase 2 : UI

1. Moodboard (1 jour)
   - Recherche d'inspiration visuelle pour définir le style et l'esthétique de l'application.
   - Compilation d'images, de couleurs et de typographies représentatives du concept. Outil : Pinterest ou Adobe Spark pour créer le moodboard.
2. Guide de style (2 jours)
   - Définition des couleurs, des polices et des éléments visuels de l'application.
   - Création de composants réutilisables pour assurer la cohérence de l'interface. Outil : Sketch ou Figma pour la création du guide de style.
3. Prototype de haute fidélité (3 jours)
   - Conversion des wireframes en designs finaux avec une attention particulière aux détails.
   - Animation des interactions pour rendre le prototype plus réaliste. Outil : Sketch ou Figma pour la conception du prototype de haute fidélité.
4. Test utilisateur (1 jour)
   - Présentation du prototype aux utilisateurs pour recueillir des commentaires sur l'expérience utilisateur et l'attrait visuel. Outil : InVision ou Marvel pour la présentation du prototype aux utilisateurs.

Calendrier estimé : 1 semaine

Nom: Yara
Description:
Yara est une passionnée de course à pied. Elle est une coureuse régulière, s'entraînant cinq fois par semaine. Pour elle, courir est bien plus qu'un simple exercice physique, c'est une source de bien-être et de défi personnel. Yara est motivée par l'idée de progresser constamment et de repousser ses limites.
Démographie:

- Âge : 30 ans
- Sexe : Féminin
- Situation géographique : Ville
- Profession : Ingénieure en informatique
- Niveau de revenu : Moyen

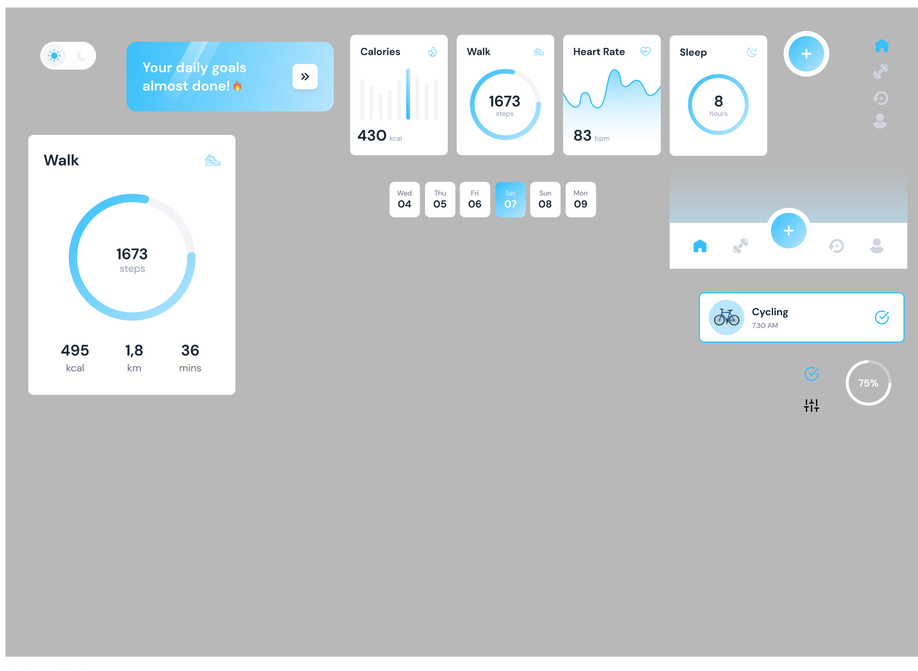
Objectifs:

- Améliorer ses performances en course à pied.
- Suivre de près ses séances d'entraînement pour ajuster son programme en conséquence.
- Trouver motivation et inspiration pour rester engagée dans son programme d'entraînement.

Défis:

- Trouver un moyen efficace de suivre et d'analyser ses performances sans trop de contraintes.
- Garder sa motivation et rester régulière dans ses entraînements malgré un emploi du temps chargé.

Citation:
"Je veux être capable de voir mes progrès au fil du temps et d'identifier les domaines où je peux m'améliorer. Une application qui me permet de suivre mes courses et de comprendre mes statistiques serait vraiment utile."
Besoin principal:
Yara a besoin d'un outil convivial et complet pour suivre ses performances lors de ses séances d'entraînement en course à pied. Elle souhaite également pouvoir analyser ses données pour identifier les domaines où elle peut progresser et rester motivée dans ses objectifs de remise en forme.



Basé sur les recherches effectuées auprès des coureurs, voici un énoncé de problème adapté à la situation de Yara :
Problème : Malgré l'existence d'applications de suivi des performances sportives, les coureurs comme Yara rencontrent des difficultés à trouver un outil qui combine à la fois convivialité, fonctionnalités avancées et analyse approfondie des données. Les applications disponibles sont souvent soit trop basiques et ne fournissent pas suffisamment d'informations pour évaluer la progression, soit trop complexes et difficiles à utiliser au quotidien. En conséquence, les coureurs comme Yara ont du mal à suivre leurs progrès de manière précise, à identifier les domaines à améliorer et à rester motivés dans leurs objectifs d'entraînement.
Adaptation du brief initial : Nous devons concevoir une application mobile et une application pour montre connectée qui répondent aux besoins spécifiques des coureurs comme Yara en offrant une expérience conviviale et intuitive tout en fournissant des fonctionnalités avancées de suivi des performances et d'analyse des données. L'application doit permettre aux utilisateurs de suivre facilement leurs séances d'entraînement, d'accéder à des statistiques détaillées sur leur performance et de recevoir des recommandations personnalisées pour améliorer leurs résultats. En intégrant ces fonctionnalités de manière transparente dans le quotidien des utilisateurs, notre objectif est de les aider à atteindre leurs objectifs de remise en forme de manière plus efficace et plus motivante.

Voici les principaux retours que nous avons reçus lors des tests de convivialité et de désirabilité de notre prototype de haute fidélité :

1. Convivialité :
   - Navigation Intuitive : Les utilisateurs ont trouvé la navigation de l'application très intuitive et ont pu accéder rapidement aux fonctionnalités dont ils avaient besoin sans rencontrer de difficultés majeures.
   - Clarté des Fonctionnalités : Les éléments de l'interface étaient clairs et bien organisés, ce qui a facilité la compréhension de chaque fonctionnalité. Cependant, quelques utilisateurs ont mentionné qu'ils auraient aimé une indication plus explicite sur la manière d'accéder à certaines fonctionnalités avancées.
2. Désirabilité :
   - Esthétique Visuelle : La majorité des utilisateurs ont trouvé l'interface visuellement attrayante et moderne, avec des couleurs agréables et une mise en page bien équilibrée. Cela a contribué à rendre l'expérience utilisateur plus engageante.
   - Motivation à l'Utilisation : Plusieurs utilisateurs ont exprimé leur enthousiasme à utiliser l'application pour suivre leurs performances sportives et à s'engager dans leurs objectifs de remise en forme. Certains ont mentionné que l'interface ludique et motivante les encourageait à rester réguliers dans leurs entraînements.
3. Satisfaction Globale :
   - Expérience Positive : La plupart des utilisateurs ont exprimé une satisfaction générale à l'égard de l'application, soulignant son utilité et sa facilité d'utilisation. Certains ont même déclaré qu'ils préféraient SportsTrack par rapport aux autres applications de suivi des performances sportives disponibles sur le marché.

En résumé, les retours des tests de convivialité et de désirabilité ont été extrêmement positifs, ce qui témoigne de l'efficacité de notre conception en répondant aux besoins et aux attentes des utilisateurs. Les suggestions d'amélioration mineures seront prises en compte pour affiner davantage l'expérience utilisateur et garantir que SportsTrack offre une solution complète et satisfaisante pour les coureurs passionnés comme Yara.

Lors de la phase d'idéation, nous avons exploré différentes idées et concepts pour répondre aux besoins de Yara et des coureurs passionnés comme elle. Après avoir analysé les résultats de nos recherches et évalué les différentes possibilités, nous avons développé un concept qui se distingue par sa convivialité, sa richesse fonctionnelle et son potentiel à motiver les utilisateurs à atteindre leurs objectifs de remise en forme.
Le concept qui est né de cette phase d'idéation est celui d'une application mobile et d'une application pour montre connectée appelée "SportsTrack". L'objectif de SportsTrack est de fournir une expérience complète de suivi des performances sportives tout en restant simple et agréable à utiliser. Voici quelques points clés de ce concept :

1. Interface conviviale : SportsTrack offre une interface utilisateur intuitive, permettant aux utilisateurs comme Yara de démarrer rapidement leur séance d'entraînement et d'accéder facilement à toutes les fonctionnalités de l'application.
2. Suivi des séances d'entraînement : Les utilisateurs peuvent enregistrer leurs courses en utilisant leur Apple Watch ou leur iPhone, en capturant des données telles que la distance parcourue, la vitesse, le temps, les calories brûlées, etc. SportsTrack assure un suivi précis et détaillé de chaque séance, permettant aux utilisateurs de visualiser leur progression au fil du temps.
3. Analyse des performances : L'application offre des outils d'analyse avancés, présentant les données de manière claire et visuelle sous forme de graphiques et de statistiques. Les utilisateurs peuvent ainsi identifier les tendances, les points forts et les domaines à améliorer dans leur pratique de la course à pied.
4. Partage avec le coach : SportsTrack facilite le partage des données d'entraînement avec le coach sportif de l'utilisateur, lui permettant de suivre de près les progrès de ses clients et de fournir des conseils personnalisés pour les aider à atteindre leurs objectifs.

En résumé, le concept de SportsTrack vise à combler le fossé entre les applications de suivi des performances sportives trop basiques et celles trop complexes, en offrant une expérience optimale qui répond aux besoins spécifiques des coureurs passionnés comme Yara.

1. Que retenez-vous de cette présentation ?
   - J'ai trouvé la présentation très informative et bien structurée. J'ai particulièrement apprécié la manière dont les différentes phases du processus de conception ont été expliquées de manière claire et concise.
2. Sur une échelle de 0 à 10, à quel point le discours était-il clair ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 9 au discours en termes de clarté. Les présentateurs ont utilisé un langage simple et des exemples concrets pour expliquer chaque étape du processus, ce qui a facilité ma compréhension.
3. Sur une échelle de 0 à 10, à quel point la présentation était-elle engageante ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 8 pour l'engagement. Les présentateurs ont maintenu mon intérêt tout au long de la présentation en utilisant des exemples pertinents et des visuels attractifs. Cependant, il y avait quelques moments où j'ai ressenti une légère baisse d'attention.
4. Sur une échelle de 0 à 10, à quel point la présentation était-elle cohérente ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 9 pour la cohérence. La présentation a suivi une progression logique, en commençant par l'explication du brief initial, puis en détaillant chaque phase du processus de conception. Cela m'a aidé à suivre le déroulement de la présentation sans confusion.
5. Sur une échelle de 0 à 10, à quel point les visuels étaient-ils impactants ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 8 pour l'impact visuel. Les visuels étaient bien conçus et ont aidé à illustrer les concepts présentés. Cependant, il y avait quelques slides qui étaient un peu trop chargées en informations, ce qui rendait la lecture un peu difficile.
6. Sur une échelle de 0 à 10, à quel point le problème était-il clair ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 10 pour la clarté du problème. Les présentateurs ont bien expliqué le défi auquel je faisais face en tant que coureuse passionnée et ont montré comment leur solution pouvait y répondre de manière efficace.
7. Sur une échelle de 0 à 10, dans quelle mesure le prototype répond-il au problème ? Pourquoi ?
   - Je donnerais un 9 pour la réponse au problème. Le prototype présenté semble répondre à mes besoins en tant que coureuse, offrant des fonctionnalités de suivi avancées tout en restant convivial et motivant.
8. Quelles recommandations feriez-vous pour améliorer cette présentation ? Pourquoi ?
   - Je recommanderais de rendre certains concepts plus interactifs en utilisant des démonstrations en direct ou des animations pour rendre la présentation plus dynamique. Cela aiderait à maintenir l'attention de l'audience tout au long de la présentation.

Voici les principaux retours que nous avons reçus lors des tests de convivialité de notre prototype de mi-fidélité :

1. Interface intuitive : Les utilisateurs ont trouvé l'interface de l'application intuitive et facile à naviguer. Les éléments de navigation étaient clairs et bien organisés, ce qui leur a permis de trouver rapidement les fonctionnalités dont ils avaient besoin.
2. Enregistrement des séances d'entraînement : La fonction d'enregistrement des séances d'entraînement était simple à utiliser et offrait des options flexibles pour démarrer, mettre en pause et arrêter l'enregistrement. Les utilisateurs ont apprécié la possibilité d'utiliser soit leur Apple Watch, soit leur iPhone pour enregistrer leurs courses.
3. Visualisation des données : Les utilisateurs ont trouvé les graphiques et les statistiques de suivi des performances clairs et informatifs. Cependant, certains ont suggéré d'ajouter des options de personnalisation pour permettre aux utilisateurs de choisir les métriques qu'ils souhaitent afficher.
4. Partage avec le coach : La fonction de partage des données d'entraînement avec le coach a été bien accueillie, mais certains utilisateurs ont exprimé des préoccupations quant à la confidentialité de leurs données. Ils ont suggéré d'ajouter des options de confidentialité pour contrôler quelles données sont partagées avec le coach.
5. Performance et stabilité de l'application : Dans l'ensemble, l'application était stable et réactive, mais certains utilisateurs ont signalé des retards occasionnels lors du chargement des données ou des animations. Cela souligne l'importance d'optimiser les performances de l'application pour offrir une expérience fluide à tous les utilisateurs.

En résumé, les retours des tests de convivialité étaient globalement positifs, avec des suggestions constructives pour améliorer encore l'expérience utilisateur. Ces commentaires seront pris en compte dans le développement du prototype de haute fidélité pour garantir que l'application répond aux besoins et aux attentes des utilisateurs comme Yara.