

SAE2.0[1256] - Conception niveau interface d'une plateforme d'hébergement d'événements

Table des matières

1	<i>Introduction</i>	<i>4</i>
2	<i>Définition des Personas.....</i>	<i>5</i>
3	<i>Critères ergonomiques à respecter</i>	<i>8</i>
4	<i>Maquettes des différentes pages.....</i>	<i>9</i>
4.1	Création et consultation d'évènements	9
4.2	Consulter un évènement :.....	10
4.3	Consulter l'annuaire :.....	11
4.4	Consulter les informations personnelles :.....	13
4.5	Créer un évènement :	14
4.6	Consultation des archives :	17

Table des illustrations

Figure 1 : Premier Persona de Wedding Planner	5
Figure 2 : Deuxième Persona	6
Figure 3 : Troisième Persona	7
Figure 4 : Création et consultation d'évènement	9
Figure 5 : Consulter un évènement	10
Figure 6 : Annuaire fenêtre initiale	11
Figure 7 : Annuaire fenêtre de confirmation suppression	12
Figure 8 : Annuaire fenêtre de modification de contact	12
Figure 9 : Annuaire création de contact	13
Figure 10 : Informations personnelles consultées	13
Figure 11 : Informations personnelles modifiées	14
Figure 12 : Création d'évènement	15
Figure 13 : Ajouts éléments de l'évènement	16
Figure 14 : Archives fenêtre initiale	17
Figure 15 : Archives confirmation de facture	18
Figure 16 : Archives confirmation de suppression	18

1 Introduction

Après avoir défini l'évènement qui sera pris en charge par notre application, les mariages, nous avons réalisé un dossier de conception sur la structuration « back-end » de notre application.

L'objectif de nos clients est d'organiser, en prenant en compte toutes les étapes nécessaires des mariages. Cela comprend la gestion des mariés, des différents invités importants (témoins, famille...), des repas proposés par le traiteur, potentiellement d'une voiture à louer ou non, des lieux à réserver pour la journée, des groupes de musiques invités et enfin des différents intervenants (photographe, maquilleurs, dj...)

Nous devons désormais nous concentrer sur la réflexion et la mise en place d'interfaces utilisateur adaptés aux besoins de nos futurs utilisateurs. Nous allons pour ce faire, définir des personas, c'est à dire des profils stéréotypés de nos futurs utilisateurs pour comprendre quels éléments sont à prendre en compte dans la réalisation de ces interfaces.

Ensuite nous nous concentrerons sur l'ergonomie de ces interfaces, nous utiliserons pour cela les critères de *Bastien-Scapin* que nous étudierons pour comprendre lesquels sont les plus importants dans notre cas.

2 Définition des Personas

L'évènement pris en charge par notre application étant les mariages, nous avons compris que nos utilisateurs seraient des professionnels, les Wedding Planner. Il s'agit souvent d'auto-entrepreneurs assez jeunes (dans la majorité des cas) selon ce que l'on a pu comprendre par différentes recherches. Les Wedding planners sont des professionnels de l'évènementiel, ils connaissent les spécificités de leur métier et les éléments à prendre en compte lors de l'organisation d'un mariage.

Ils ont parfois l'habitude de travailler avec des outils informatiques, par leur jeunesse ils sont souvent plus à l'aise avec des outils virtuels que dans certains autres secteurs « plus vieux ». Mais il existe tout de même des profils plus âgés dont nous devons tenir compte. Notre outil doit être utilisable pour n'importe quel Wedding planner *qu'importe son âge*.

En prenant en compte tout cela, nous avons donc pu définir des profils types de Wedding planners afin de pouvoir ensuite penser aux critères que cela induira dans l'application.

	Moyen de communication préféré Actuellement il note chacun de ses contacts dans des tableaux qu'il a lui-même structurés.	Outils nécessaires au quotidien Il utilise des logiciels permettant de structurer son activité tel Excel pour harmoniser les coûts de chaque mariage. Il note également les différentes caractéristiques dans des documents structurés tel que word ou libreoffice
Nom Jeremy Charles	Expériences <ul style="list-style-type: none">- 2 ans Assistant organisateur de conventions- Wedding Planner depuis 3 ans	Objectifs Le but de son activité est de réaliser un profit doublé d'une satisfaction client parfaite afin de pouvoir gagner en popularité dans son secteur et obtenir de nouveaux clients.
Intitulé de poste Wedding Planner	Expérience informatique Bien qu'il sache utiliser des outils de base au quotidien, il perd souvent un temps précieux à rechercher des informations précises sur un évènement spécifique. Le fait qu'il doive organiser plusieurs évènements en parallèle ne l'aide pas à structurer tout cela et il peut facilement se perdre parmi ses dossiers. Il fait également facilement des erreurs car il n'a pas tendance à relire ses documents et essaye plutôt d'être rapide.	
Âge 27 ans		
Taille de l'entreprise Auto-entrepreneur		

Figure 1 : Premier Persona de Wedding Planner

Pour ce premier persona, nous avons défini un profil assez jeune et assez peu expérimenté dans l'évènementiel. Il est cependant très habitué des outils informatiques et sait utiliser les logiciels les plus courants. Il s'agit d'un profil type que nous avons pu voir notamment dans une interview que nous avons trouvé sur Youtube.

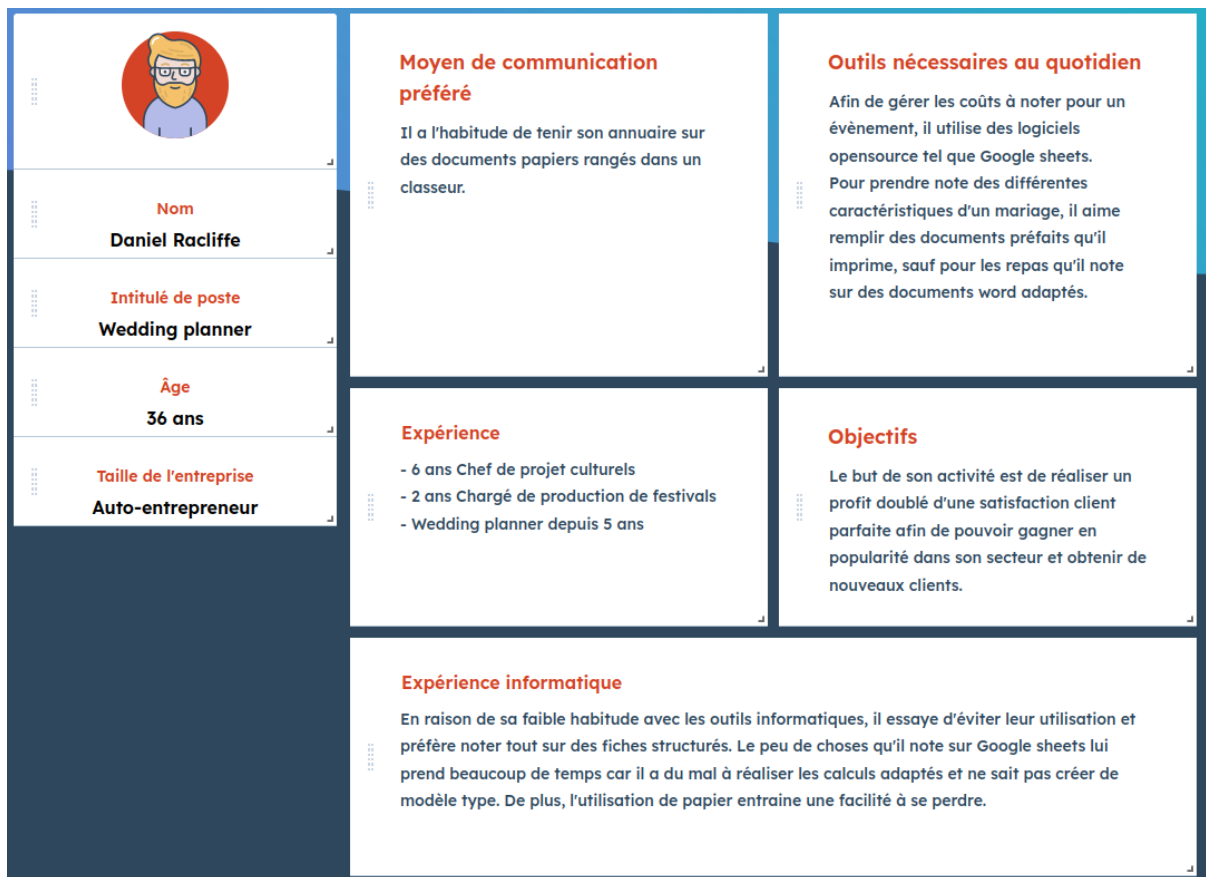


Figure 2 : Deuxième Persona

Pour ce deuxième persona, nous avons choisi un profil légèrement plus âgé et plus expérimenté. Il est focalisé sur un fonctionnement hybride comment certains peuvent le faire, c'est à dire qu'il fonctionne à moitié en travaillant sur ordinateur et à moitié en travaillant sur papier. Il s'agit d'un type de profil que nous avons rencontré, à la fois habitué mais manquant d'efficacité.


	<p>Moyen de communication préféré</p> <p>Elle a l'habitude de prendre contact avec ses fournisseurs par des applications telles que Whatsapp. Tout en les répertoriant dans un annuaire papier. Elle n'a pas de rigueur envers son mail et les lit rarement.</p>	<p>Outils nécessaires au quotidien</p> <p>Elle a l'habitude d'utiliser son téléphone pour gérer ses contacts. Pour le reste de l'organisation, elle focalise son activité sur des écritures papier.</p>
<p>Nom Sophie Guilbaud</p>	<p>Expérience</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 ans événementiel - 5 ans directrice artistique de mariage - 5 ans cheffe coordinatrice de gestion de mariages 	<p>Objectifs</p> <p>Le but de son activité est de réaliser un profit doublé d'une satisfaction client parfaite afin de pouvoir gagner en popularité dans son secteur et obtenir de nouveaux clients.</p>
<p>Intitulé de poste Wedding planner</p>	<p>Expérience en informatique</p> <p>Elle est assez à l'aise avec l'utilisation de son téléphone portable mais préférerait tout stocker dans une application simple d'utilisation, ce qui lui faciliterait la planification tout en étant organisée. Bien qu'elle ne soit pas à l'aise avec les ordinateurs, elle s'entraîne parfois à manipuler cet outil. En terme de connaissances dans les mariages, rien ne lui échappe, c'est pour cela qu'elle se pense prête à utiliser un outil simplifié.</p>	
<p>Âge 49 ans</p>		
<p>Taille de l'entreprise Travailleuse indépendante</p>		

Figure 3 : Troisième Persona

Pour ce troisième persona nous avons choisi un profil plus rare mais qui pourtant peut être rencontré, un profil plus âgé mais bien plus expérimenté. Elle n'aura pas forcément de soucis avec le vocabulaire du métier mais aura plus de mal à prendre en main un outil informatique.

3 Critères ergonomiques à respecter

Afin d'orienter notre application nous avons prioriser certains critères ergonomiques qui étaient de manière évidente plus importants que d'autres. Ici nous avons pris en compte le profil type de nos utilisateurs : des professionnels de l'évènementiel. La plupart d'entre eux ont le même genre d'outils comme des tableurs, des annuaires, des fiches récapitulatives. Ils connaissent tous le vocabulaire de leur métier et n'ont donc pas tant besoin d'être guidé dans leur activité, ils savent tout ce dont ils ont besoin.

Nous pouvons donc déjà exclure quelques critères comme **l'adaptabilité**, la **flexibilité** et la **prise en compte de l'expérience** qui ne seront pas nécessaire sachant que nos utilisateurs auront tous le même profil et la même utilisation de notre logiciel.

Les critères que nous comptons traiter particulièrement seraient donc :

- **L'incitation** : bien que nos utilisateurs connaissent leur domaine mieux que quiconque, nous pensons que les mener à faire certaines actions leur feraient gagner un temps considérable. En sachant que ce sont des personnes avec des emplois du temps chargés, plus l'utilisation de notre application est efficace, mieux c'est.
- Le **groupement** : Regrouper efficacement les informations est pour nous une priorité, la planification d'un évènement se fait en imbriquant différents domaines et de ce fait nous regrouperons les différents points clés stratégiquement.
- **Protection contre les erreurs** : Ce critère est à prioriser pour des actions vraiment importantes tel que la suppression d'évènements ou la modification d'informations.
- **Brièveté** : En tenant compte des emplois du temps très chargés de nos utilisateurs, il est évident que nous devons rendre l'utilisation la plus rapide et efficace possible.
- **Densité informationnelle** : Étant donné que certains de nos utilisateurs ont l'habitude de travailler sur des documents papiers, nous devons mettre l'accent sur une densité informationnelle minimale pour faciliter l'utilisation comme ils en ont l'habitude.
- **Signifiante des codes** : Afin de faciliter l'utilisation et de rendre l'activité de gestion moins ennuyante, nous offrirons une interface familière à leur activité et harmonieuse.
- **Compatibilité** : Il s'agit du critère le plus important, la plupart des utilisateurs ont l'habitude de travailler avec des tableurs et des fiches à remplir, nous mettrons l'accent sur une structure leur étant familière. Ils connaissent également très bien leur domaine, nous leur fournirons le vocabulaire auquel ils s'attendent.

4 Maquettes des différentes pages

Au sein de toutes les pages, nous avons choisi un visuel assez simple et avons essayé de ne pas remplir les pages d'éléments inutiles. Nous avons également organisé celles-ci de manière à ressembler aux outils habituels des utilisateurs, pour cela nous avons gardé des icônes parlants et dont la signification est évidente. De ce fait nous avons garanti que chaque page respectait une compatibilité maximale pour que chacun de nos utilisateurs puissent l'utiliser en prenant en compte leurs habitudes d'utilisation, leurs potentielles différences d'âge et leur compétence qui diffèrent beaucoup vis à vis de l'informatique. Nous avons également priorisé une lisibilité adaptée à tous, une qualité des messages d'erreurs et une homogénéité de chaque fenêtre.

4.1 Création et consultation d'évènements

Sur cette fenêtre qui sera la fenêtre par défaut de l'application, nous avons groupé les différentes actions disponibles sur les évènements créés, les couleurs permettront à l'utilisateur de comprendre l'impact de son action. En bleu, ce sont des actions sans réel impact, en rouge ce sont des actions entraînant des messages de confirmation afin de protéger contre les erreurs et en vert des actions entraînant des changements qui sont sans conséquence direct. Chaque mariage est reconnaissable par le minimum d'informations requis ce qui limite la densité informationnelle.

Cette fenêtre permet également à l'utilisateur de créer un évènement. L'utilisateur est incité à réaliser cette action dans la fenêtre. Cette action est également mise en évidence par le symbole "+" qui donne une signification évidente à l'action.

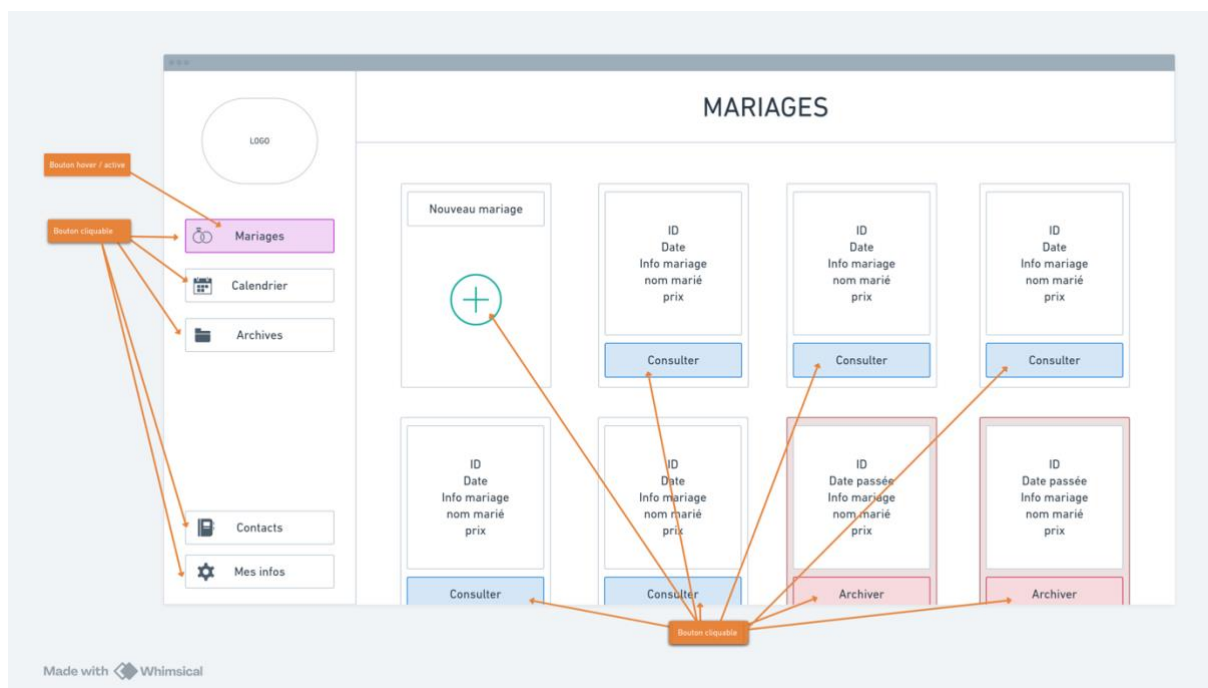


Figure 4 : Création et consultation d'évènement

4.2 Consulter un évènement :

Sur cette fenêtre l'utilisateur sera amené à visualiser un évènement ainsi que tous les éléments qui le compose. Nous gardons une homogénéité avec la fenêtre de création d'évènement afin de rendre cela évident pour l'utilisateur.

La signification des codes et couleurs reste la même, en cas de demande de suppression une fenêtre de confirmation identique aux autres fenêtres sera alors affichée afin de protéger contre une telle erreur.

The screenshot shows a web application titled 'MARIAGES'. On the left is a sidebar with a user profile and navigation links: 'Mariages', 'Calendrier', 'Archives', 'Contacts', and 'Mes infos'. The main content area is titled 'MARIAGES' and shows a list of 'Nouveaux Mariages'. One event is selected, and the 'Consulter' (View) window is open. This window displays the following information:

- Mariés**: Two boxes for 'Marié 1' and 'Marié 2', each containing fields for Nom, Prénom, email, prix, Chasseur, prix Vêtement, and prix alliance.
- Invités**: A section for 'nombre d'invités' followed by four boxes for guest details (nom, prénom, âge, fonction (demain...)).
- Repas**: A section for meals and drinks, with multiple boxes for 'nom plat', 'prix', 'repas (midi, soir...)', 'nom boisson', and 'prix'.
- Musique**: A section for music, with boxes for 'nom groupe', 'prix', 'genre', and 'heure passage'.
- Lieux**: A section for venues, with boxes for 'nom lieux', 'adresse', and 'prix'.
- Intervenant**: A section for the officiant, with boxes for 'nom intervenant', 'métier', and 'prix'.
- Voiture**: A section for transportation, with boxes for 'voiture' and 'prix'.

At the bottom of the 'Consulter' window are four buttons: 'Modifier' (blue), 'Supprimer' (red), 'Générer devis' (grey), and 'Générer facture' (grey). The footer of the application says 'Made with Whimsical'.

Figure 5 : Consulter un évènement

4.3 Consulter l'annuaire :

Sur cette fenêtre qui apparaît sous la forme d'un annuaire tel que l'on pourrait le voir sur papier, l'utilisateur peut visualiser une liste de ses contacts. Pour réduire la densité d'informations nous avons limité l'affichage par numéro de téléphone et nom. Les informations de chaque contact sont regroupées dans un menu à droite après avoir cliqué dessus. Chaque action respecte une brièveté importante. Le code des couleurs est évidemment gardé.

La deuxième version de cette fenêtre représente l'affichage si l'utilisateur souhaite supprimer un contact et permet de prévoir une potentielle erreur.

La troisième fenêtre représente l'état après avoir demandé à modifier un contact où l'on conserve les critères généraux, les champs obligatoires sont indiqués pour donner un feedback à l'utilisateur.

La quatrième fenêtre montre l'état lorsque l'utilisateur souhaite ajouter un contact, une gestion des erreurs et un feedback sont mis en place avec des messages informatifs sur les informations à saisir et les champs obligatoires.

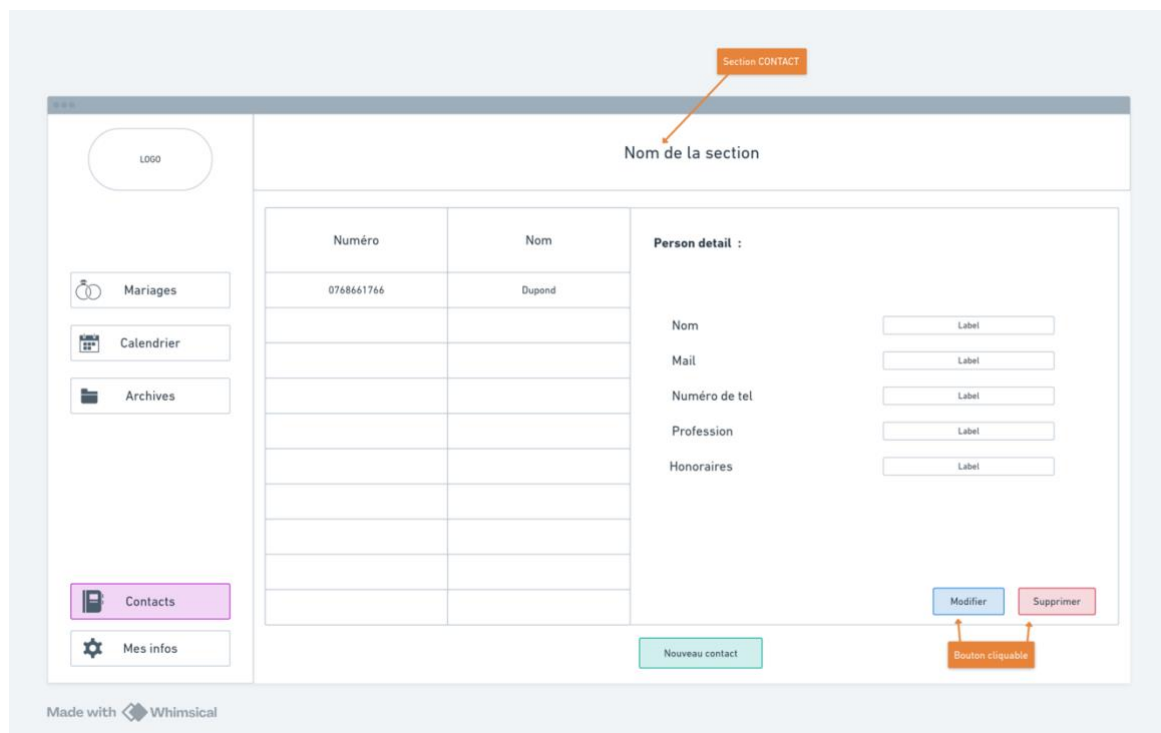


Figure 6 : Annuaire fenêtre initiale

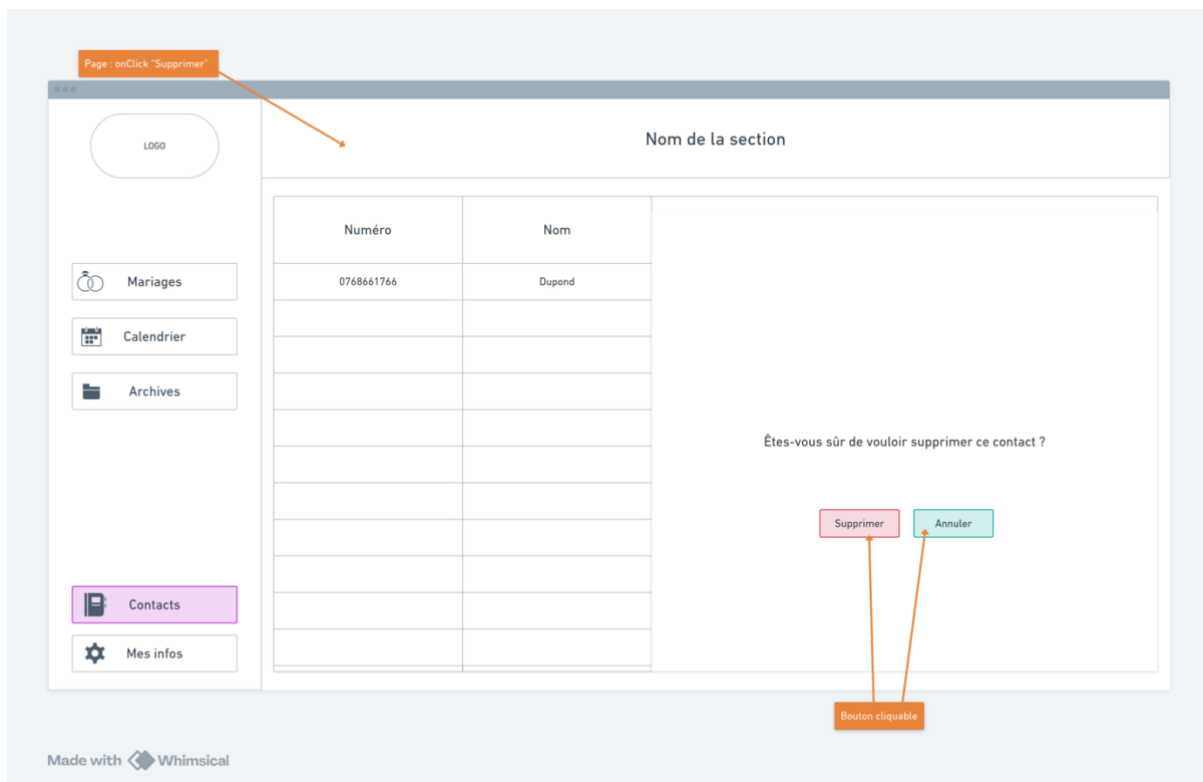


Figure 7 : Annuaire fenêtre de confirmation suppression

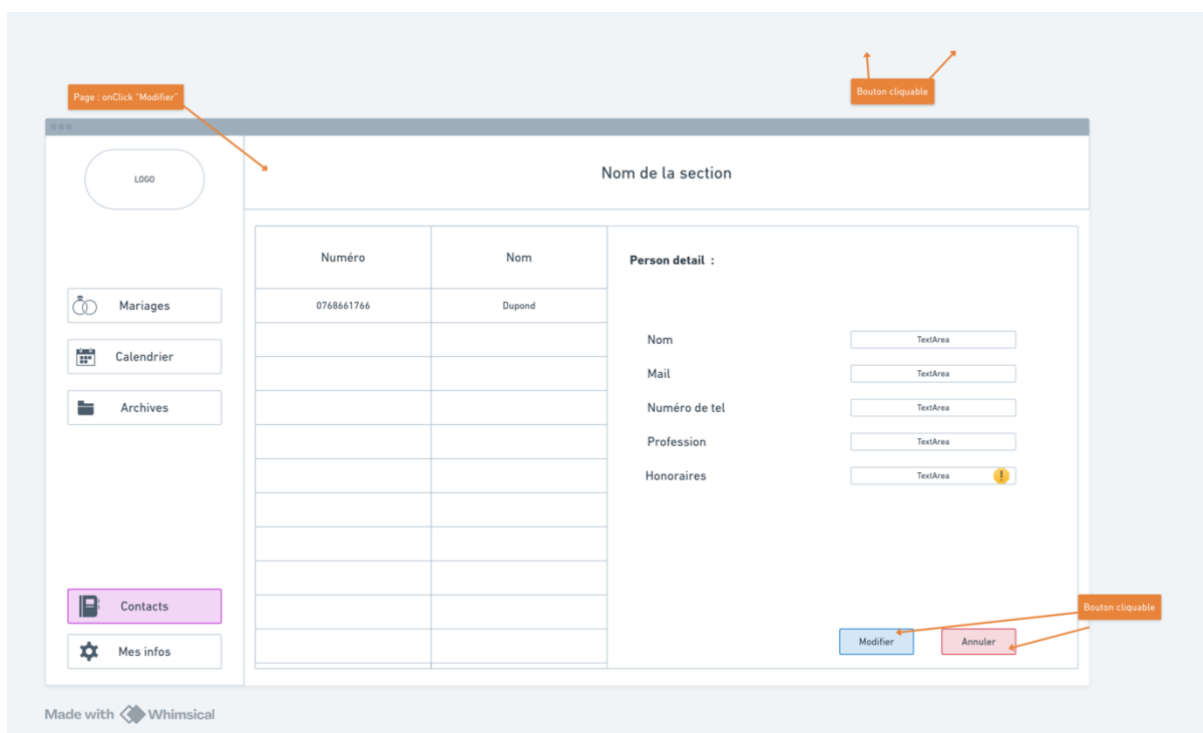


Figure 8 : Annuaire fenêtre de modification de contact

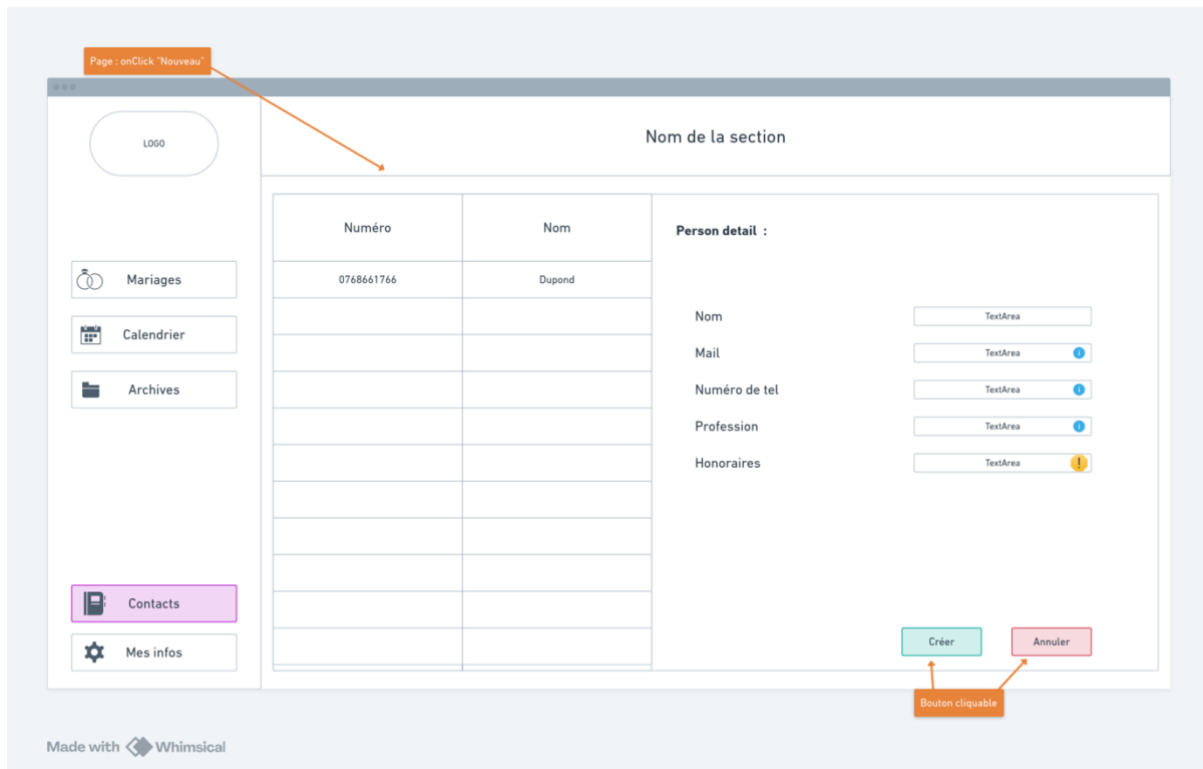


Figure 9 : Annuaire création de contact

4.4 Consulter les informations personnelles :

Cette fenêtre permet à l'utilisateur de garder ses informations personnelles en cas de besoin. Les informations sont encore une fois groupées afin d'organiser une meilleure lisibilité. La densité des informations et la brièveté sont minimales une fois de plus. Nous gardons une signification égale des codes utilisés pour faciliter la compréhension.

La deuxième fenêtre représente l'état en cas de modification, encore une fois avec une densité informationnelle simple et un feedback sur les données saisies.

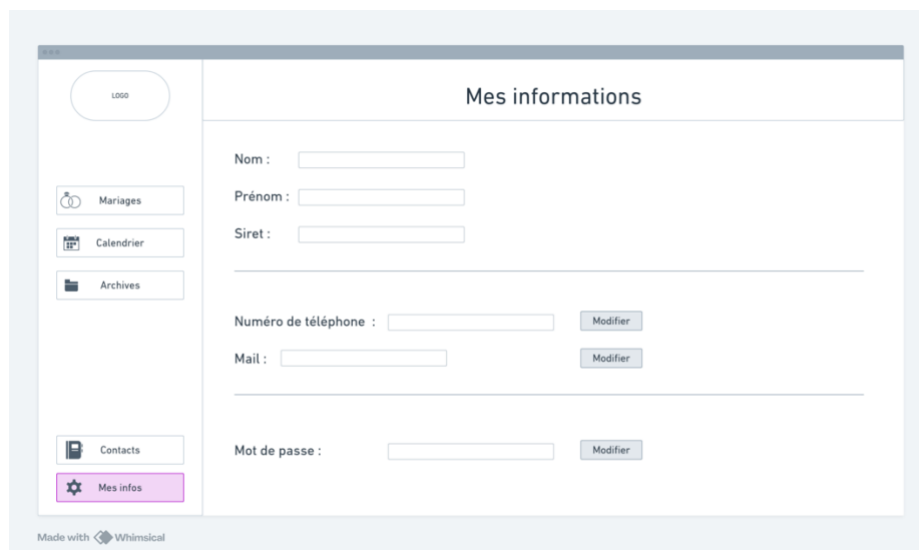


Figure 10 : Informations personnelles consultées

Figure 11 : Informations personnelles modifiées

4.5 Créer un évènement :

La fenêtre principale de création d'évènement essaye de garder un visuel adapté bien que dense en raison du nombre d'informations nécessaires. Encore une fois les informations sont groupées par catégorie et permet à l'utilisateur de réfléchir à chacune de ses priorités dans l'ordre qu'il le souhaite. La densité d'information est réduite, on affiche un élément que par ses caractéristiques principales ce qui permet également de donner un feedback immédiat à l'utilisateur sur les données qu'il a saisi. Ces actions respectent également une brièveté, l'utilisateur n'a qu'à cliquer sur un signe parlant pour ajouter un élément.

L'action d'ajout est mise en avant afin d'inciter l'utilisateur à l'utiliser pour qu'il gagne du temps dans son activité.

La deuxième fenêtre présente l'état en cas d'ajout d'un élément, l'homogénéité entre les fenêtres d'ajout est respectée tout en restant simpliste. Encore une fois la densité informationnelle est minimale pour que l'utilisateur gagne en efficacité. La signification des codes reste la même que sur n'importe quelle page ce qui garantit l'homogénéité.

Mariés

Marié 1

Marié 2

Invités

nombre d'invités

invité

nom prénom

âge

fonction (témoin,...)

nom prénom

âge

fonction (témoin,...)

nom prénom

âge

fonction (témoin,...)

Repas

plat

nom plat

prix

repas (midi, soir,...)

nom plat

prix

repas (midi, soir,...)

nom plat

prix

repas (midi, soir,...)

boisson

nom boisson

prix

repas (midi, soir,...)

nom boisson

prix

repas (midi, soir,...)

nom boisson

prix

repas (midi, soir,...)

Musique

groupe musique

nom groupe

prix

genre

heure passage

nom groupe

prix

genre

heure passage

nom groupe

prix

genre

heure passage

Lieux

lieux

nom lieux

adresse

prix

nom lieux

adresse

prix

nom lieux

adresse

prix

Intervenant

intervenant

nom intervenant

métier

prix

nom intervenant

métier

prix

nom intervenant

métier

prix

Voiture

voiture

Made with  Whimsical

Figure 12 : Création d'évènement

ajouter groupe musique

Nom

prix

heure passage

prix

Créer

Annuler

ajouter lieu

Nom

adresse

prix

capacité

logement

oui

☒

non

Créer

Annuler

ajouter intervenant

Nom

téléphone

prix

métier

email

Créer

Annuler

ajouter intervenant

marque

prix

Créer

Annuler

ajouter marié

Nom

prénom

âge

tel

email

prix vêtement

prix chaussures

prix alliance

Créer

Annuler

invité invité

Nom

prénom

âge

Créer

Annuler

ajouter plat

Nom

prix

repas

Créer

Annuler

ajouter bouton

Nom

prix

repas

Créer

Annuler

Made with Whimsical

Figure 13 : Ajouts éléments de l'évènement

4.6 Consultation des archives :

Cette fenêtre garde les mêmes caractéristiques que la fenêtre initiale de l'application, l'homogénéité et la signifiante des codes est conservée, le groupement également.

L'utilisateur est assez incité à utiliser les actions en raison de la taille importante de ceux-ci. La signifiante des codes est toujours la même. La brièveté est également respectée pour garantir une efficacité temporelle.

La deuxième et la troisième fenêtre présentent l'état de la fenêtre prévoyant une protection contre les erreurs en demandant confirmation à l'utilisateur lorsqu'il entreprend une action, ce qui permet aussi un feedback évident.

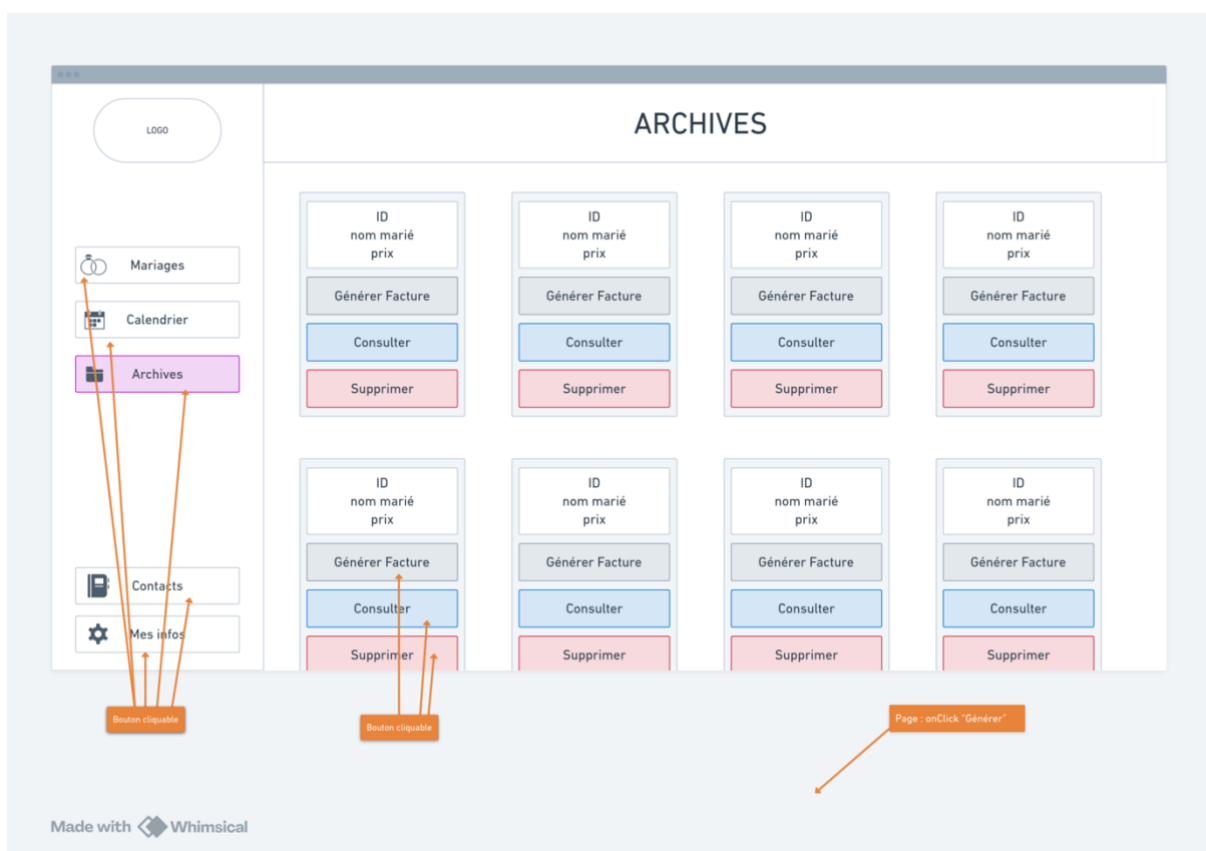


Figure 14 : Archives fenêtre initiale

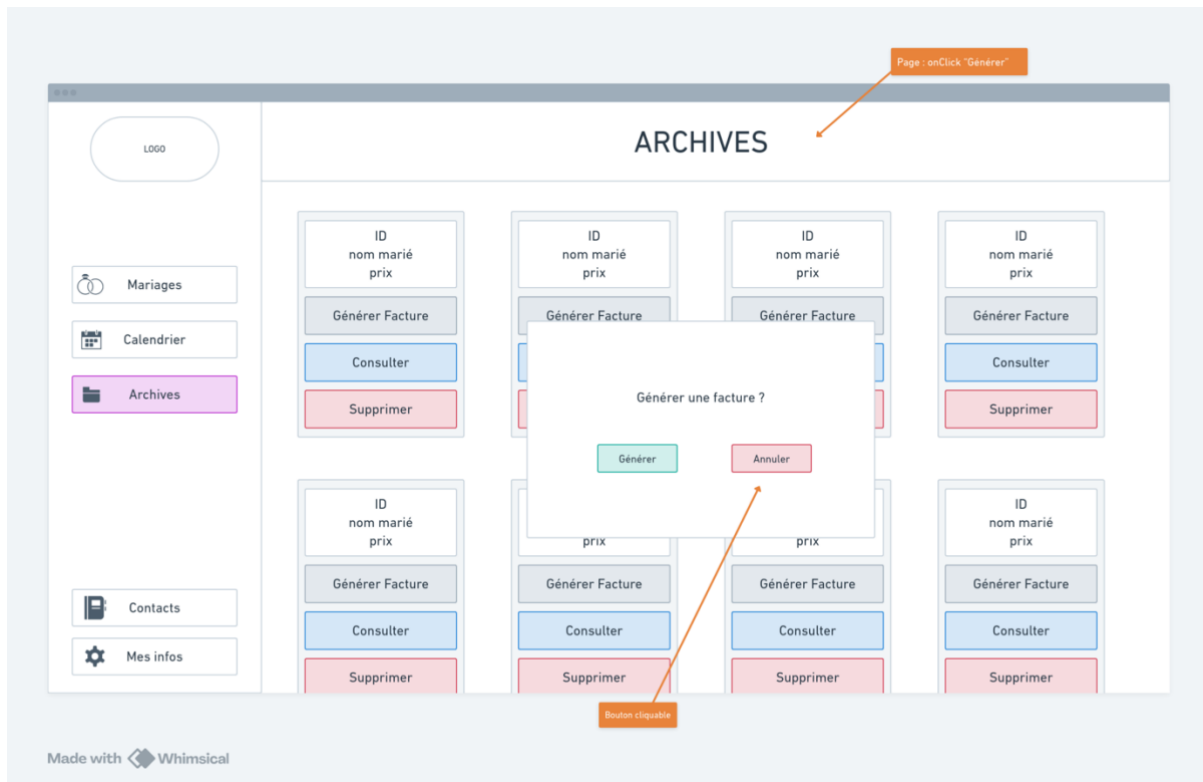


Figure 15 : Archives confirmation de facture

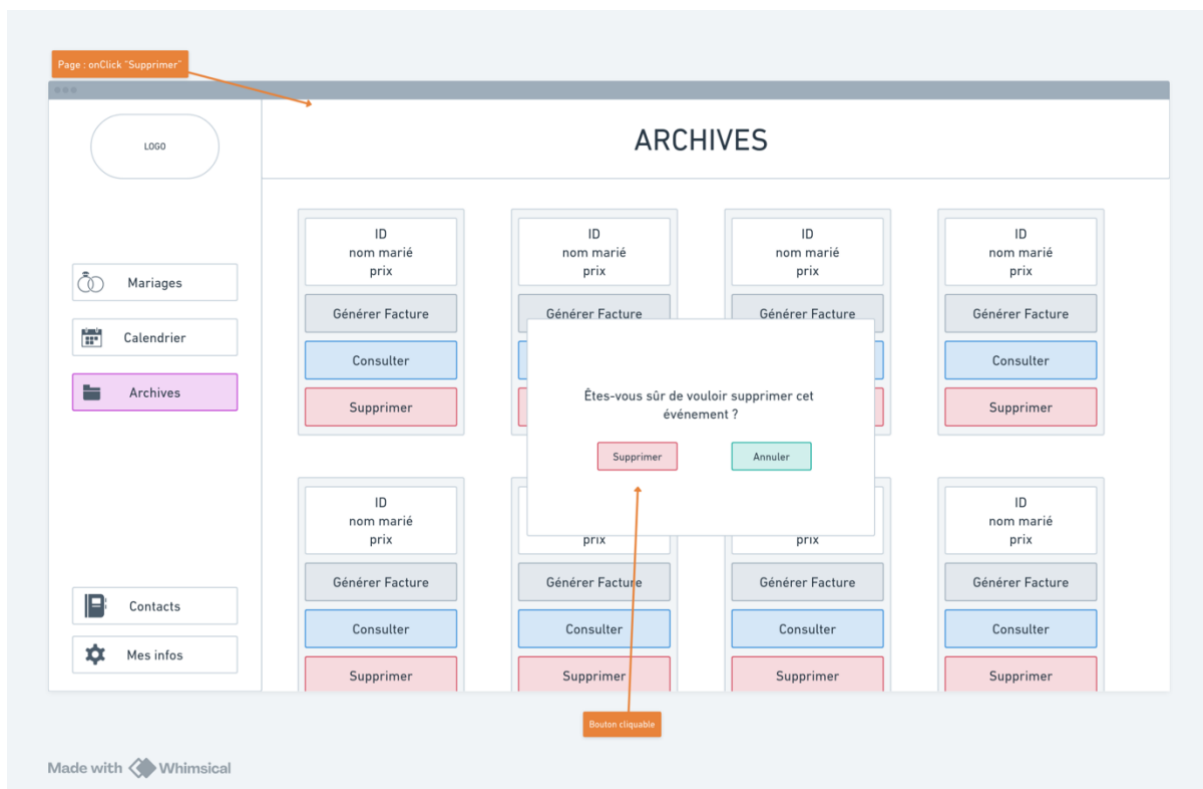


Figure 16 : Archives confirmation de suppression