

SAYNA-UXUI-PROJET2

IV.1 - Observer l'expérience utilisateur

L'expérience du site web de Sayna

1- Les questions que nous nous posons en utilisant la plateforme Sayna :

- Où est-ce que je dois cliquer en cas de besoin d'assistance ?
- Comment fonctionne la page d'accueil ?
- Où dois-je accéder à mon profil d'utilisateur pour vérifier que mes informations personnelles sont correctes ?
- Y-a-t-il un moyen d'accéder aux différents modules et cours? Si oui comment ?
- Y-a-t-il une boîte à suggestion ? Comment elle se présente ?

2- Nous allons essayer de répondre aux questions posées précédemment :

- En cas de besoin d'assistance auprès de l'équipe Sayna, l'utilisateur a la possibilité de cliquer sur un bouton popup situé à l'extrémité droite inférieure de son écran ce qui va lui permettre d'accéder à la page d'assistance pour y laisser son message
- La page d'accueil est la première page qui s'affiche surtout au moment d'une première utilisation.
L'utilisateur a la possibilité de renseigner ces identifiants pour ensuite accéder à son compte. Au cas où l'utilisateur n'a pas de compte il existe un bouton S'inscrire/ créer un compte.
- L'icône de profil utilisateur s'affiche dans le coin droit supérieur de l'écran. Cliquer dessus offre deux options : la première accéder au paramètres (de profil) et la deuxième, Se déconnecter
- Les cours sont regroupés en parcours et les parcours comportent différents modules. Le menu déroulant au coin supérieur gauche de la page permet d'y accéder.
- Pour laisser un avis un bouton popup est toujours présent à droite.
le client fait un clic, une boîte de dialogue s'affiche lui permettant de laisser son message...

Pour l'exercice nous avons choisi de vérifier l'expérience utilisateur de YouTube

Nous avons identifié 3 éléments de l'application qui font partie d'un ensemble de qualité UX observable :

- Interface de lecture vidéo : Le lecteur vidéo de YouTube est une pièce maîtresse de son expérience utilisateur. Il inclut des contrôles intuitifs (lecture, pause, plein écran, réglages de qualité) et des options comme la modification de la vitesse de lecture ou l'activation des sous-titres. Tout cela contribue à rendre l'expérience de visionnage fluide et personnalisable.
- Recommandations personnalisées: La section "Vidéos suggérées" sur la page de lecture ou la page d'accueil repose sur des algorithmes qui analysent les habitudes de visionnage de l'utilisateur. Ces recommandations visibles incitent à explorer davantage de contenu pertinent et augmentent l'engagement.
- Barre de navigation et recherche : La barre de navigation en haut (ou parfois sur le côté) est un élément crucial, permettant d'accéder rapidement à différentes sections comme les abonnements, les bibliothèques ou les tendances. La barre de recherche visible facilite aussi la découverte de contenu, rendant l'UX plus directe et efficace.

Comment les gens voient-ils un produit interactif et quelle est leur compréhension de ce produit en termes d'utilisation et de fonctionnement?

1- Fonctionnement d'un guichet automatique de billets : L'utilisateur entre un code PIN après avoir insérer sa carte. Le système vérifie les informations pour s'assurer que la carte et le code correspondent, en communiquant avec le serveur de la banque. Après vérification le distributeur prépare et distribue les billets

2- L'objectif de l'utilisation d'un GAB est de retirer de l'argent disponible au préalable sur une carte bancaire. En utilisant un distributeur de billets l'utilisateur devrait avoir un sentiment de satisfaction.

Sur la carte les informations personnelles du détenteur, le code, numéro de compte s'y trouve. Le système vérifie les informations pour s'assurer que la carte et le code correspondent, en communiquant avec le serveur de la banque.

La banque analyse les informations et donne son approbation ou refuse la demande (par exemple, solde insuffisant ou dépassement de limite).

Pendant le traitement de la demande si l'utilisateur continue à appuyer sur un bouton le système affiche un message d'alerte pour notifier d'attendre la fin du traitement.

IV.2 - Comprendre les besoins d'un utilisateur

Observons ce modèle de Persona nommé (Elodie) et essayons d'en tirer une analyse.

1- Ce que nous avons appris D' Elodie : C'est une étudiante de troisième année de lettres modernes de 22 ans qui est à l'université de Metz . Elle passe en moyenne 2 à 5 heure de temps à la bibliothèque universitaire pendant ces heures creuses pour travailler calmement. C'est un endroit où elle se sent vraiment en sécurité et où elle est performante. Cependant elle est frustrer par rapport à quelques points :

- Le nombre de prises de courant limité
- La mauvaise qualité du wifi à certains endroits de la BU
- L'impossibilité d'avoir une pause café en dehors d'un espace enfumé
- Et le peu d'espace pour travailler en groupe

2- Voici les fonctionnalités qui pourraient répondre aux aspirations d'Élodie et lui rendre la vie plus agréable :

- Augmenter le nombre de prises disponible à la Bibliothèque universitaire par une installation électrique.
- Améliorer la qualité de la connexion WiFi en augmentant le débit de façon à avoir un résultat satisfaisant non seulement pour Elodie mais pour tout les autres étudiants
- Réaménager l'espace en incluant un espace dédié à la pose café
- Le réaménagement permettra d'avoir plus d'espace ammenagé afin de dédié un espace approprié et calme pour les travaux de groupe.