



Mucem

Refonte de l'application mobile

Plan

Présentation du musée

Application mµ
Analyse existant
Principe
Veille concurrentielle

Stratégie UX

Besoin de l'utilisateur
Objectif de l'application
Personas
Fonctionnalités
Userflow
User Story

User Interface

Proposition créative
Veille graphique
Zoning
Wireframe
Interface finale

Planning / Budget
Chaîne de production

Présentation du musée

- Consacré à l'anthropologie culturelles des sociétés
- Des expositions permanentes
- Des expositions temporaires
- Principalement visité par des étudiants et touristes



Application - M μ

Existant

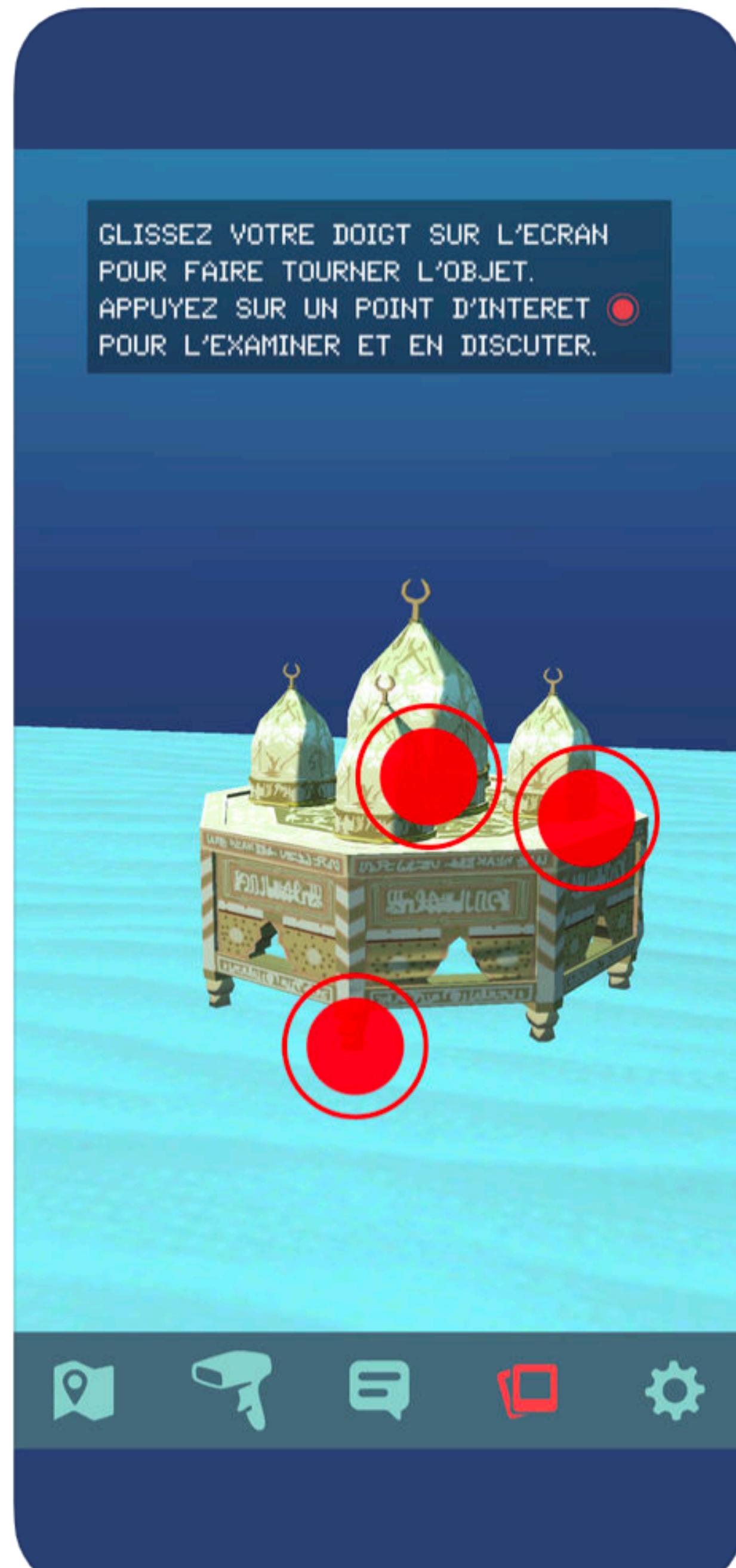
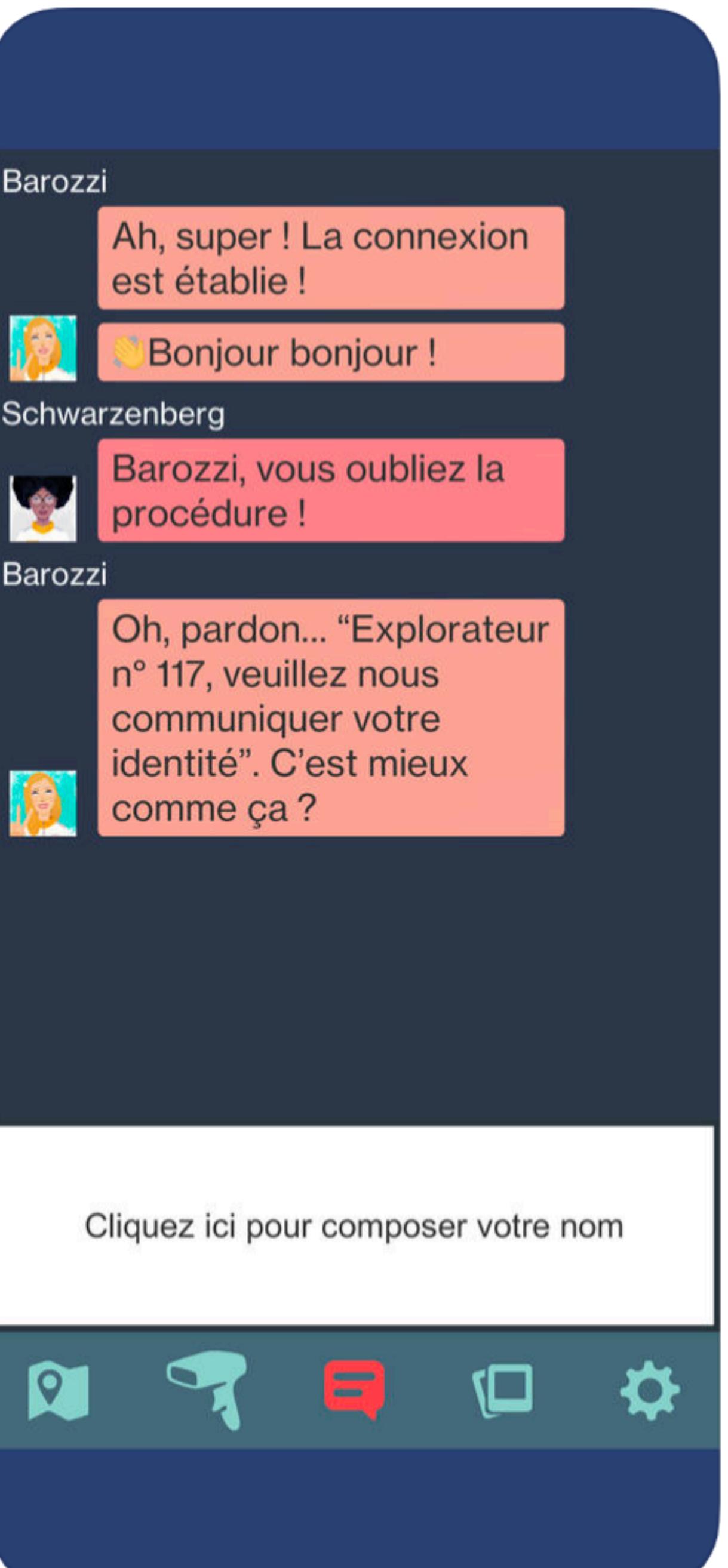
- Application interactive
- S'organise comme un serious game
- Histoire proposée
- Découvrir ce qu'était à l'origine M μ
- Expliquer pourquoi vouloir conserver – et exposer – des objets



Application - Mu

Principe

- Parcourez le Mucem afin de découvrir le maximum d'objets issus des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée
- Observez-les sur votre téléphone portable
- Imaginez à quoi pouvaient bien servir ces étranges vestiges





Veille concurrentielle

- Musée de Versailles « Vivez Versailles »
- Utilisation du numérique à travers un dispositif
- Revivre des scènes de l'histoire
- Une histoire est racontée
- Contraintes techniques

Stratégie - UX

Besoin de l'utilisateur

- Pourquoi utiliser une application
- Comprendre l'environnement

Intérêt

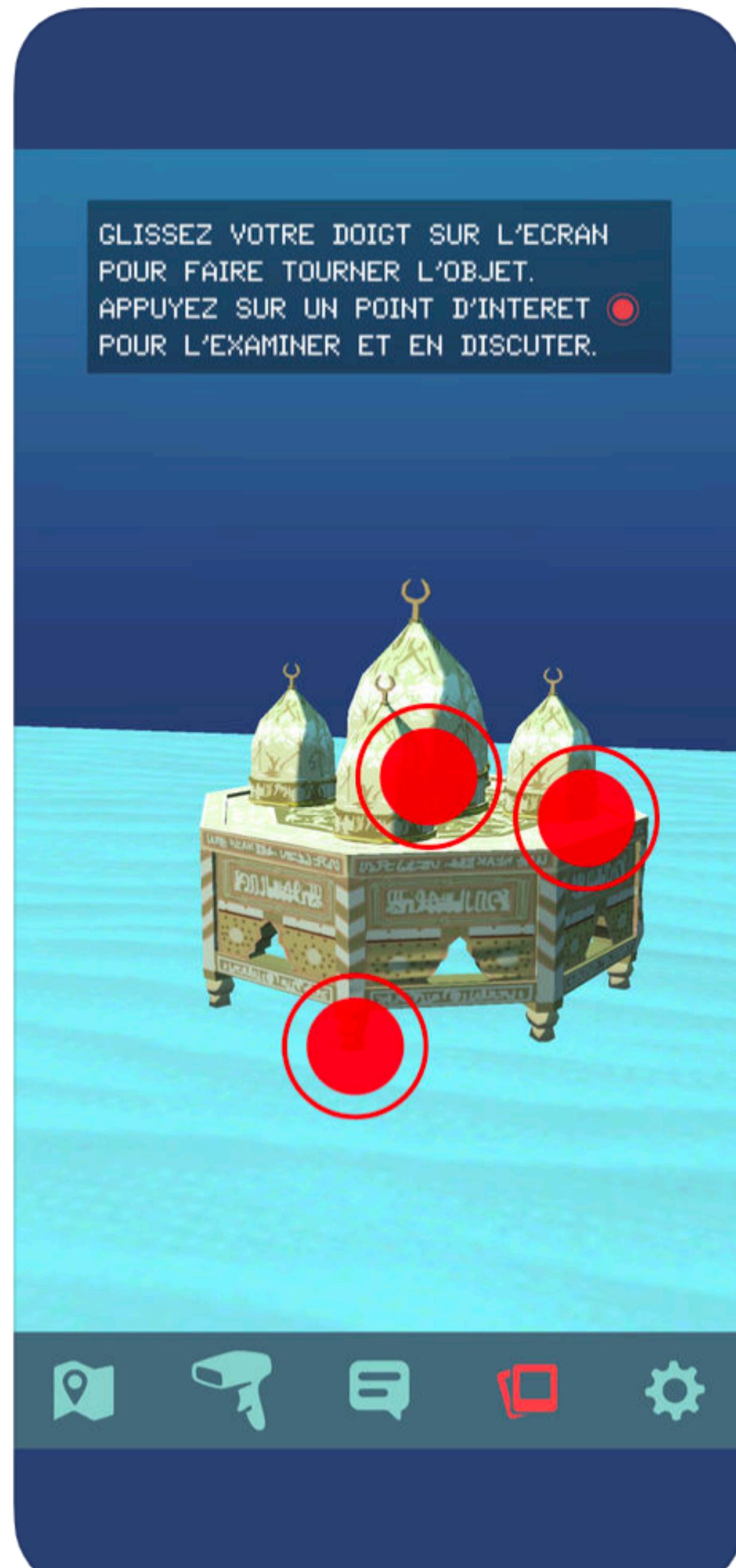
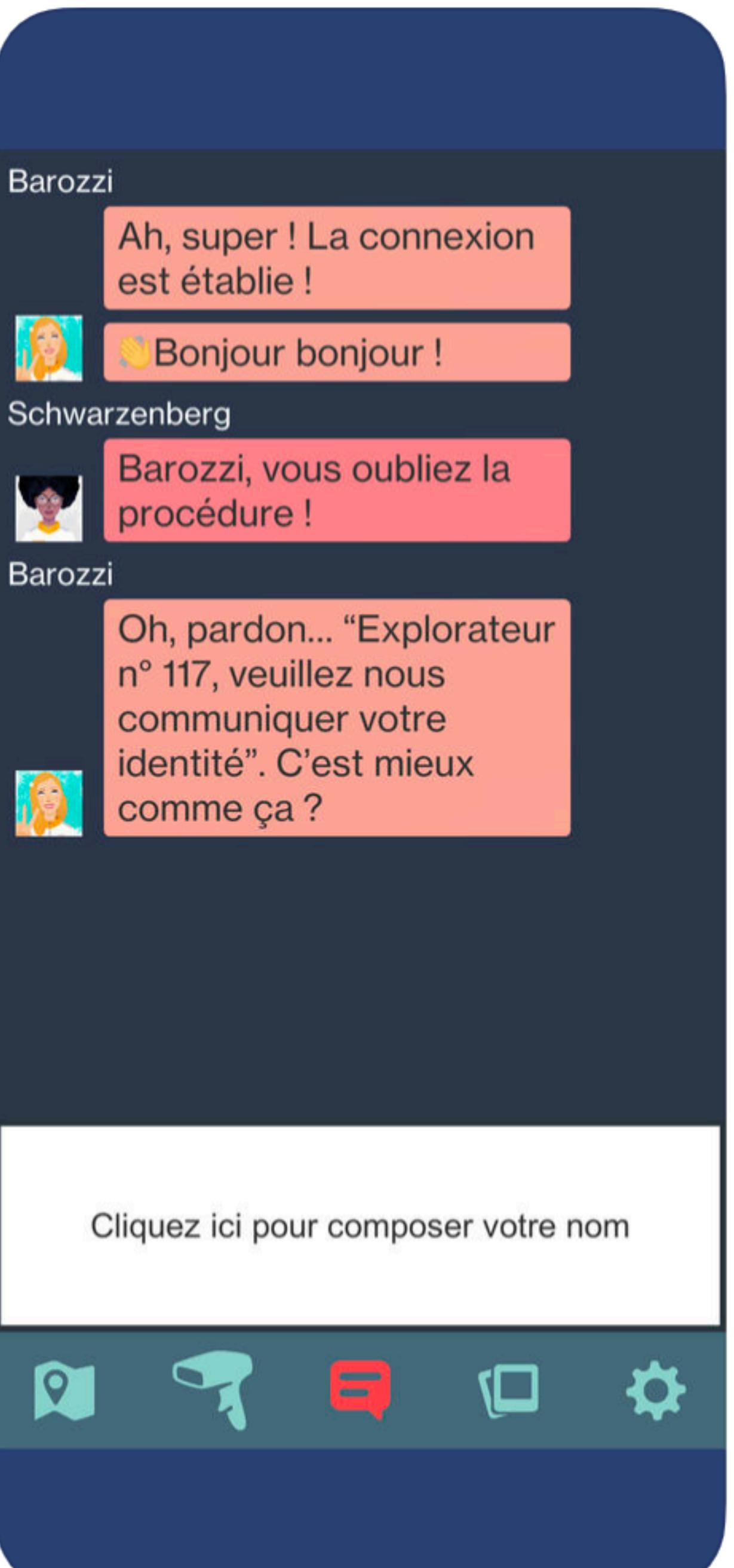
- Pouvoir se balader librement
- Un design en lien avec l'histoire afin de se projeter



Stratégie - UX

Objectif de l'application

- Découvrir les objets issus de la civilisation
- Apprendre leurs fonctions
- Interagir avec l'objet par le numérique
- Marquer les visiteurs
- Proposer une innovation



Stratégie - UX

Personas



Jade, 21 ans
 Étudiante en droit
 Marseille

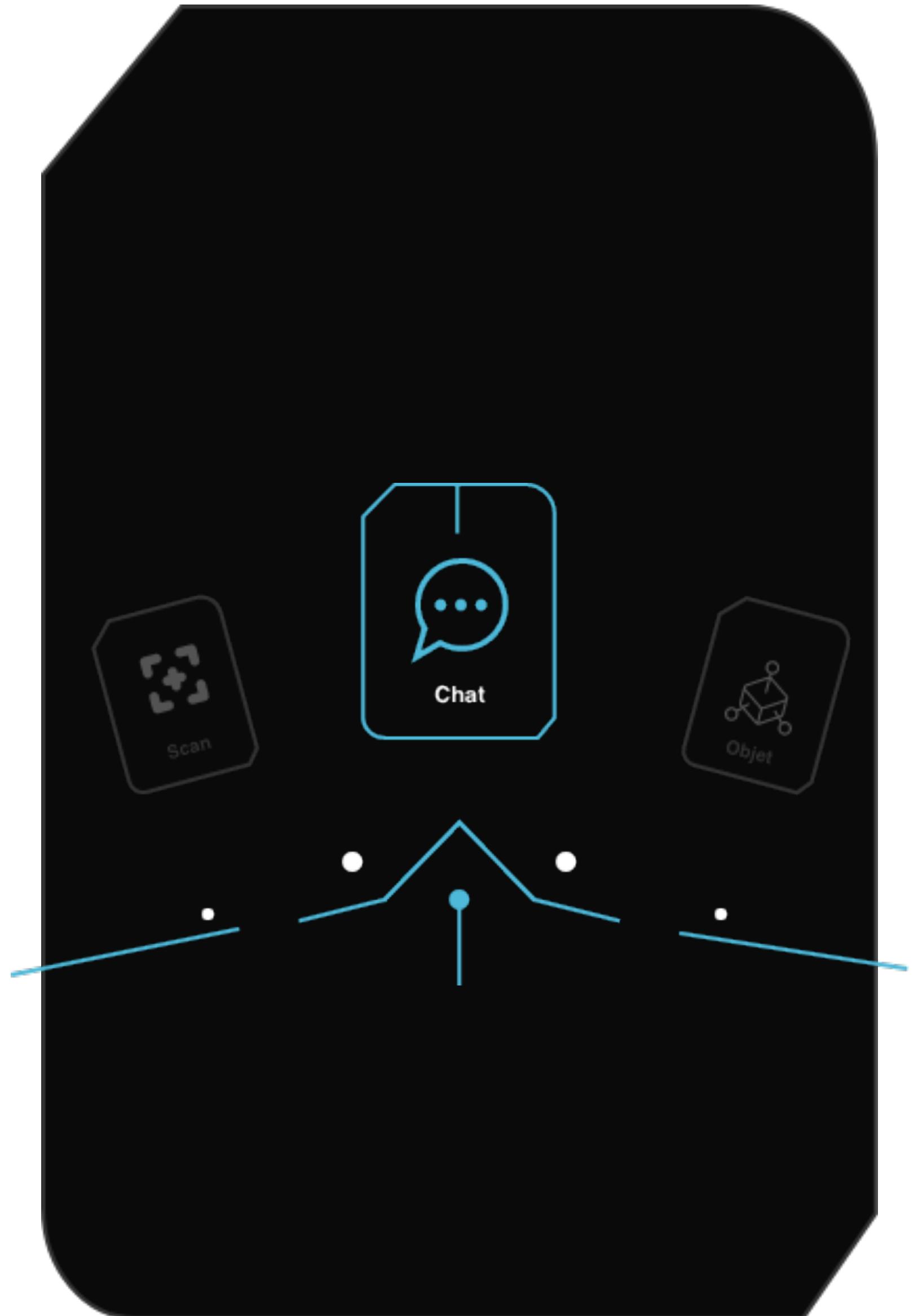


Guillaume, 35 ans
 Travail dans la communication
 Paris

Stratégie - UX

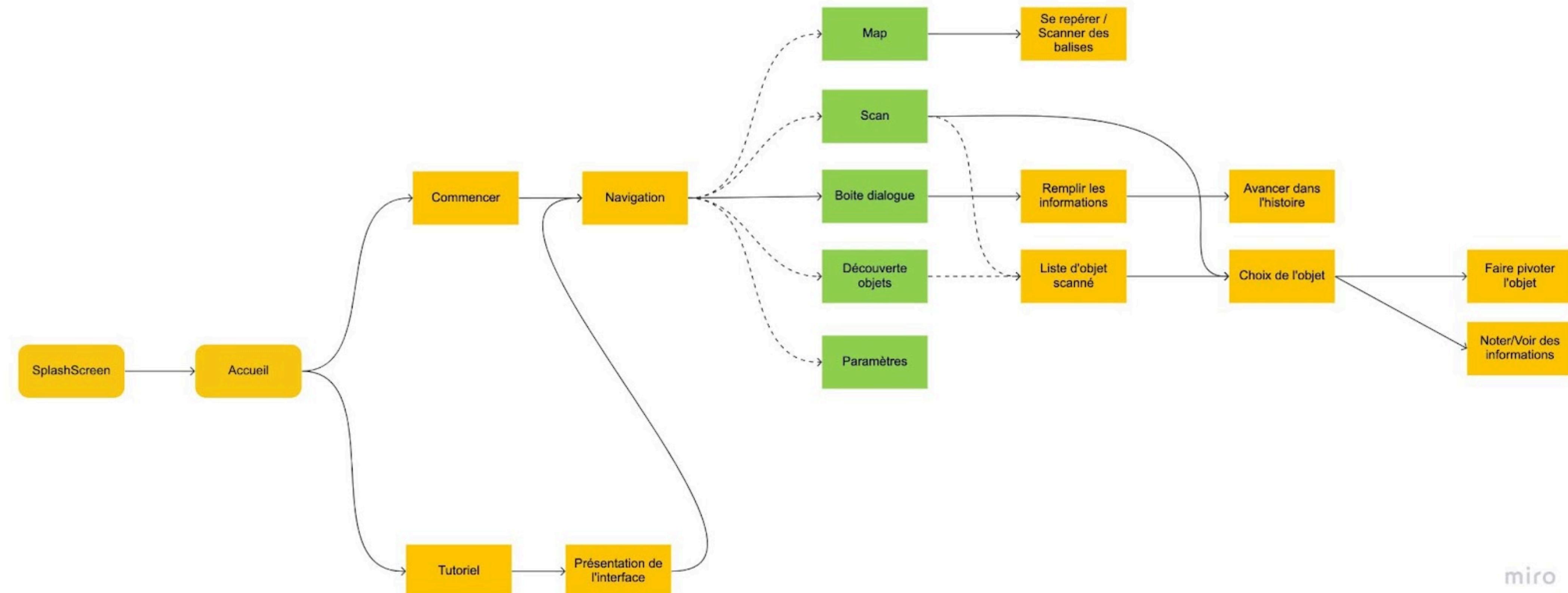
Etablir les fonctionnalités

- Support
- Une carte pour s'orienter dans le musée
- La possibilité de scanner des balises
- Interagir avec des objets, pivoter, tourner, avec des zones cliquables pour discuter et comprendre l'utilité de l'objet
- Interagir avec l'application par une boîte de dialogue pour avoir des informations et avancer dans l'histoire
- Paramètres



Stratégie - UX

Userflow



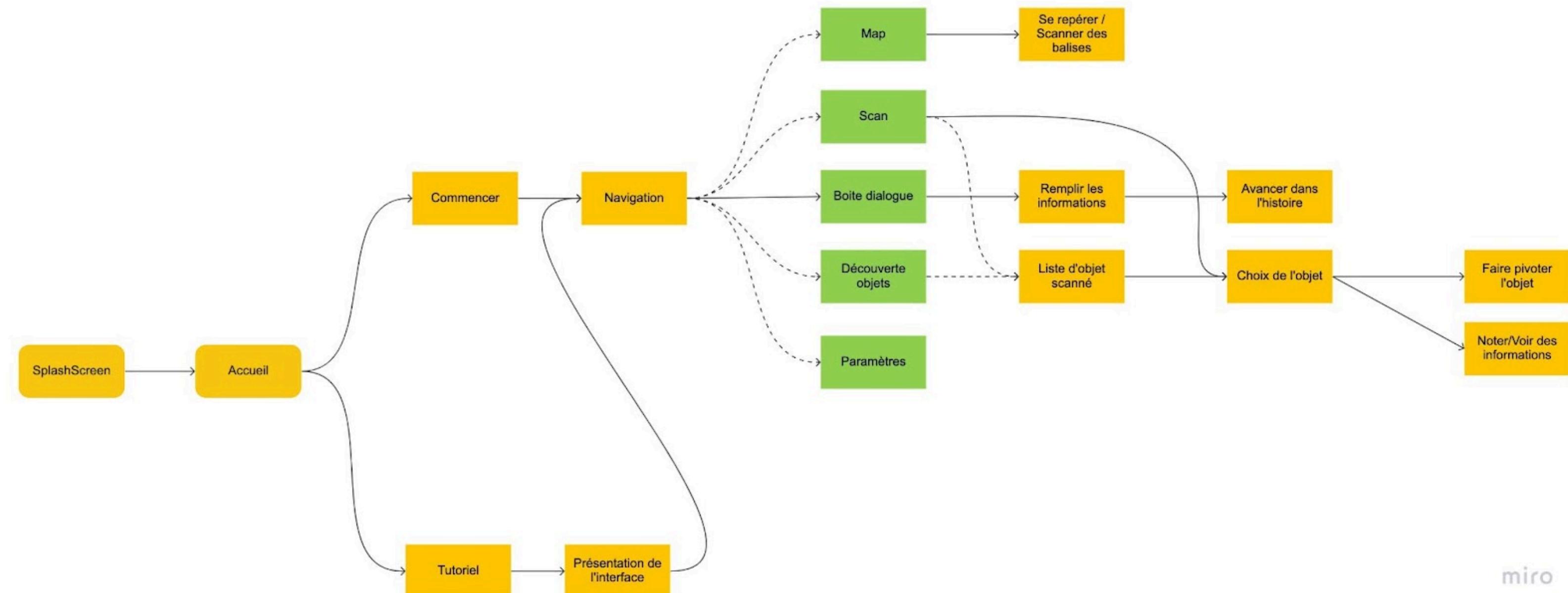
miro

Stratégie - UX

User story



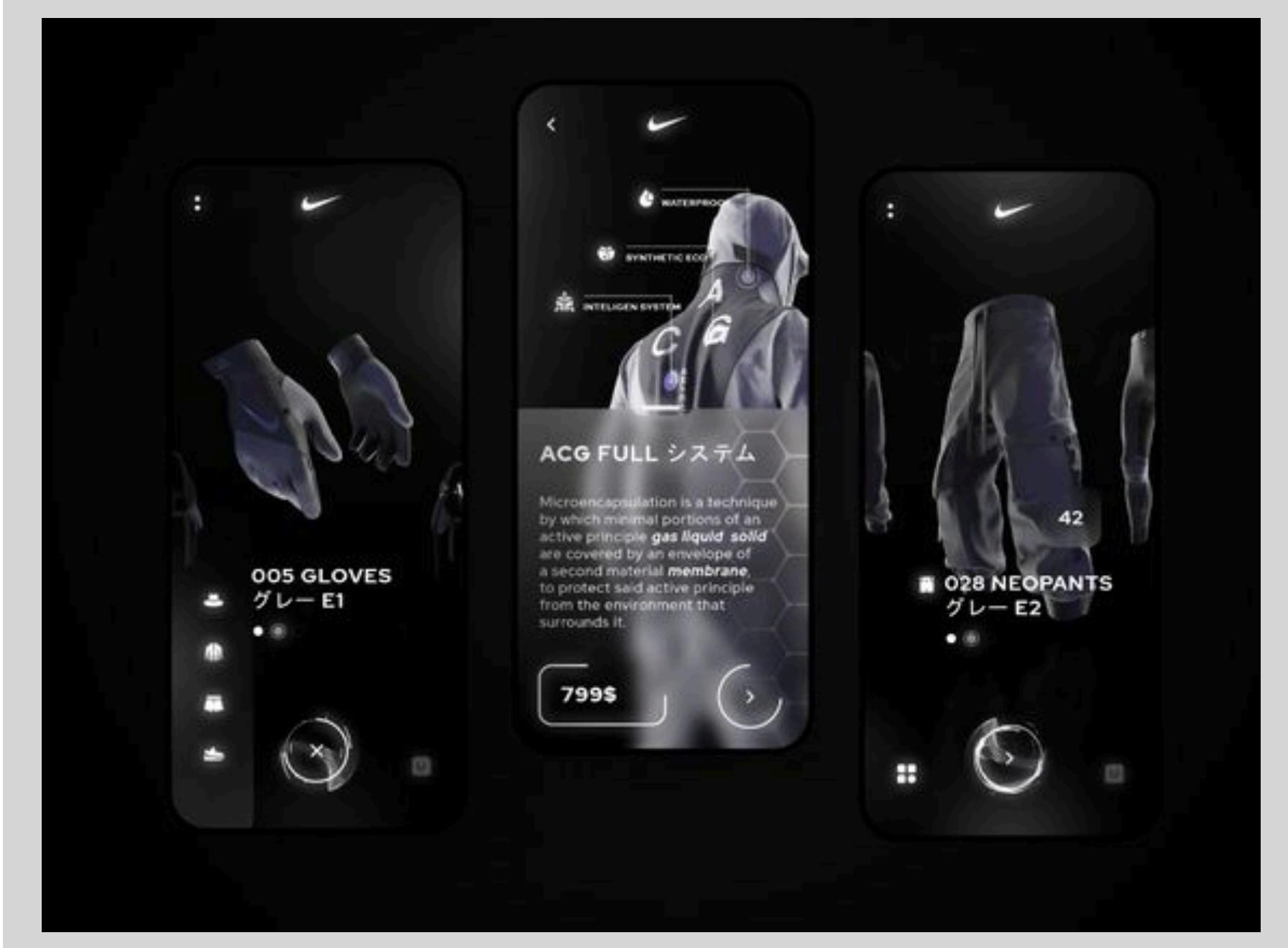
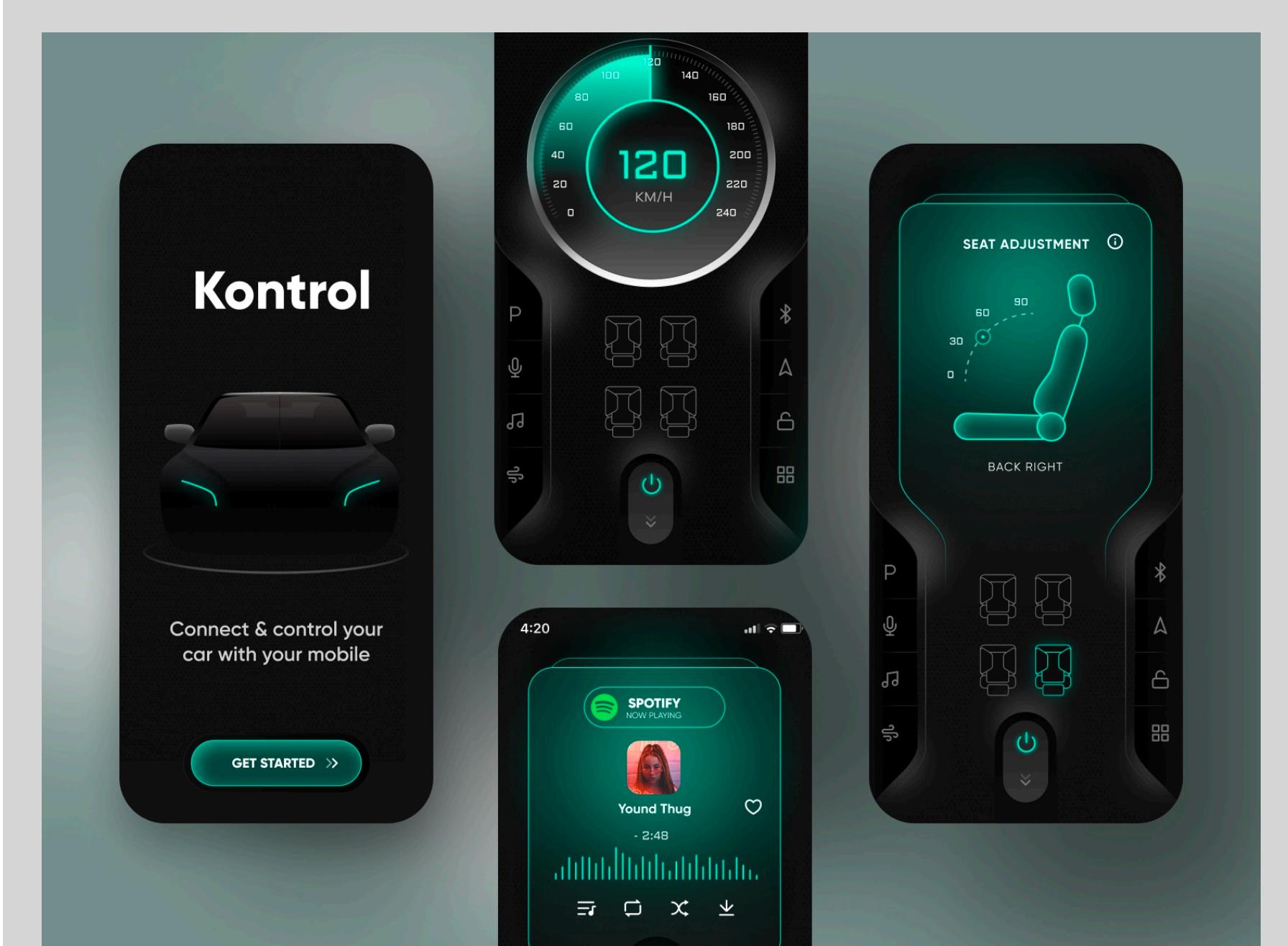
Jade, 21 ans
 Étudiante en droit
 Marseille



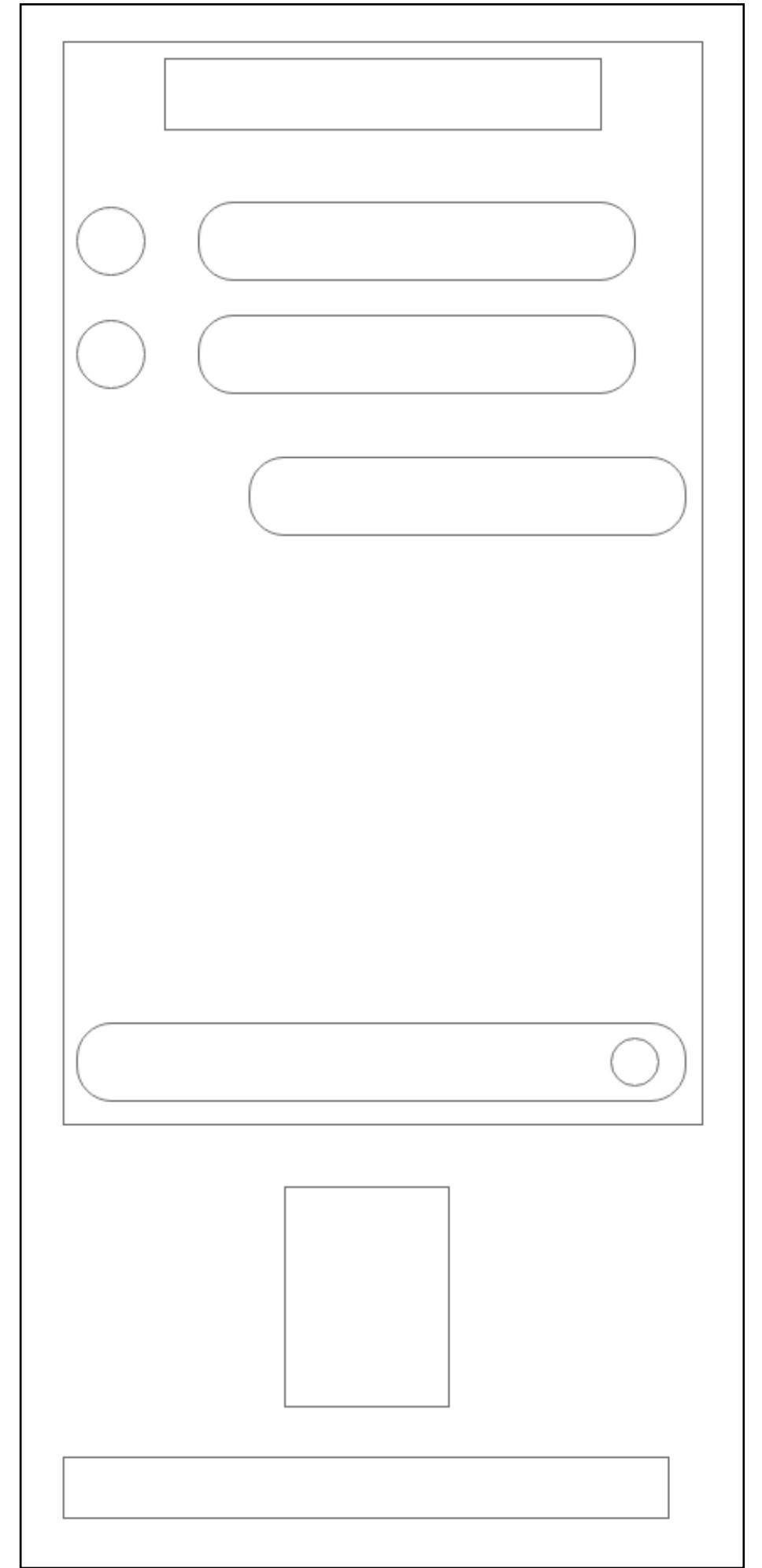
User Interface

Veille graphique / Proposition créative

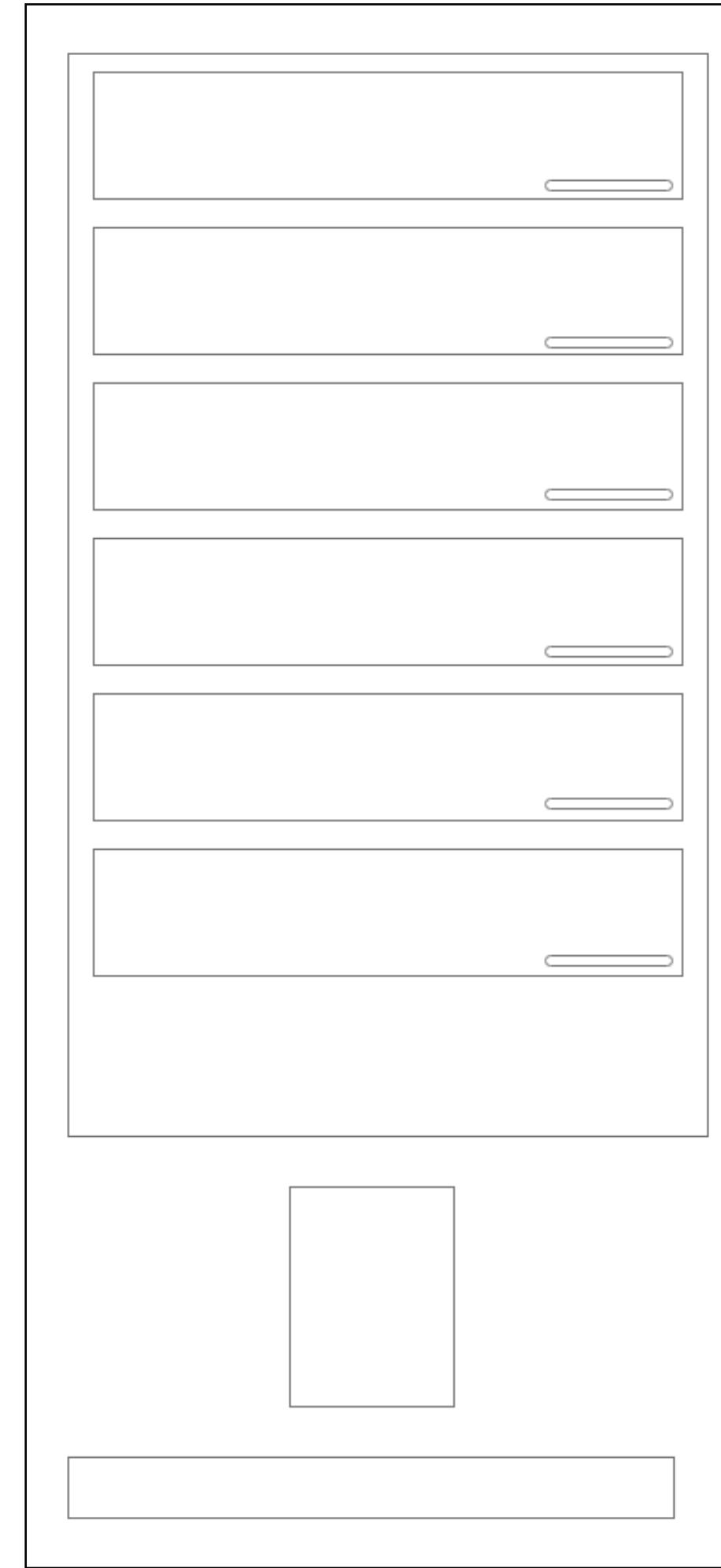
- Graphique en lien avec l'histoire
- Projeter l'utilisateur comme une personne du futur
- Utilisation de la couleur bleu /noir / blanc
- Imaginer un aspect néon



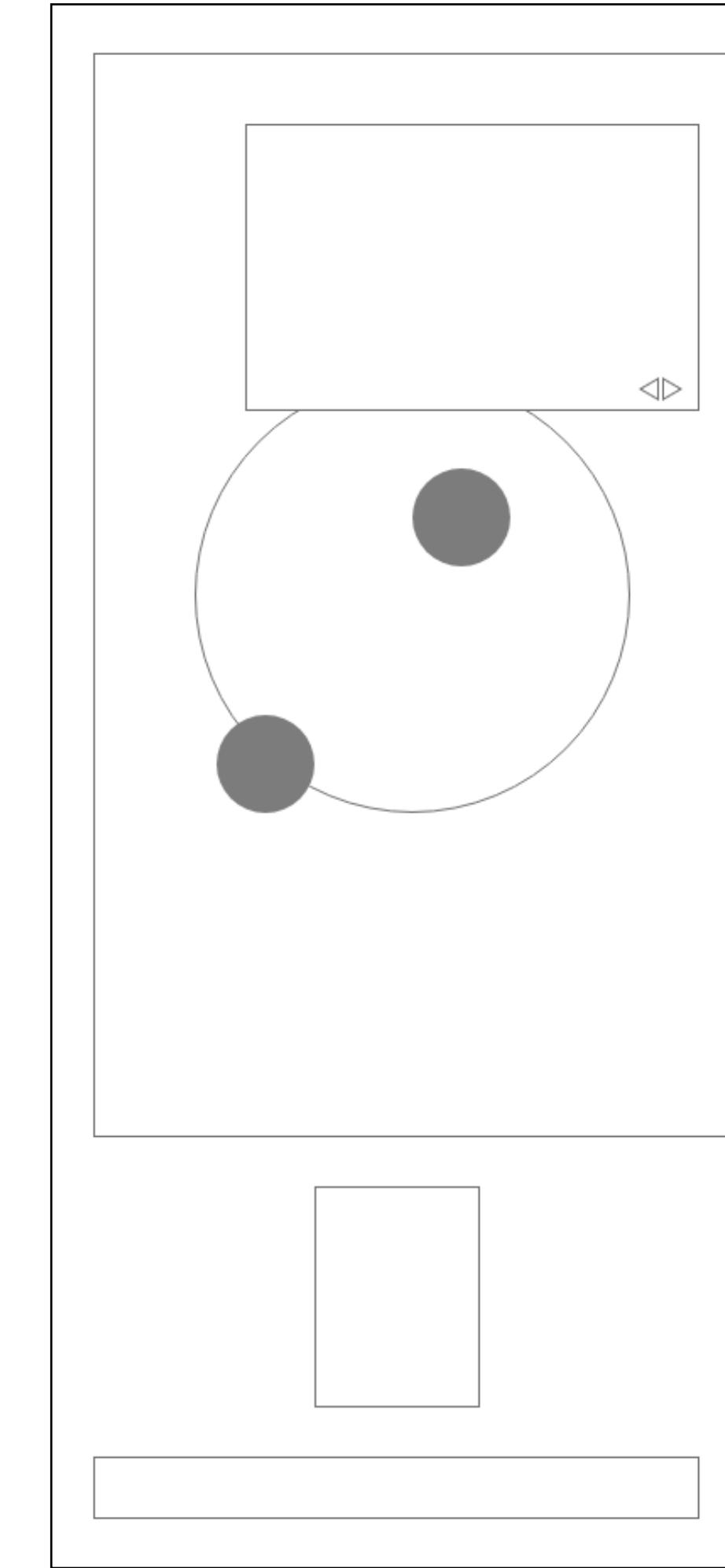
Zoning



Discussion

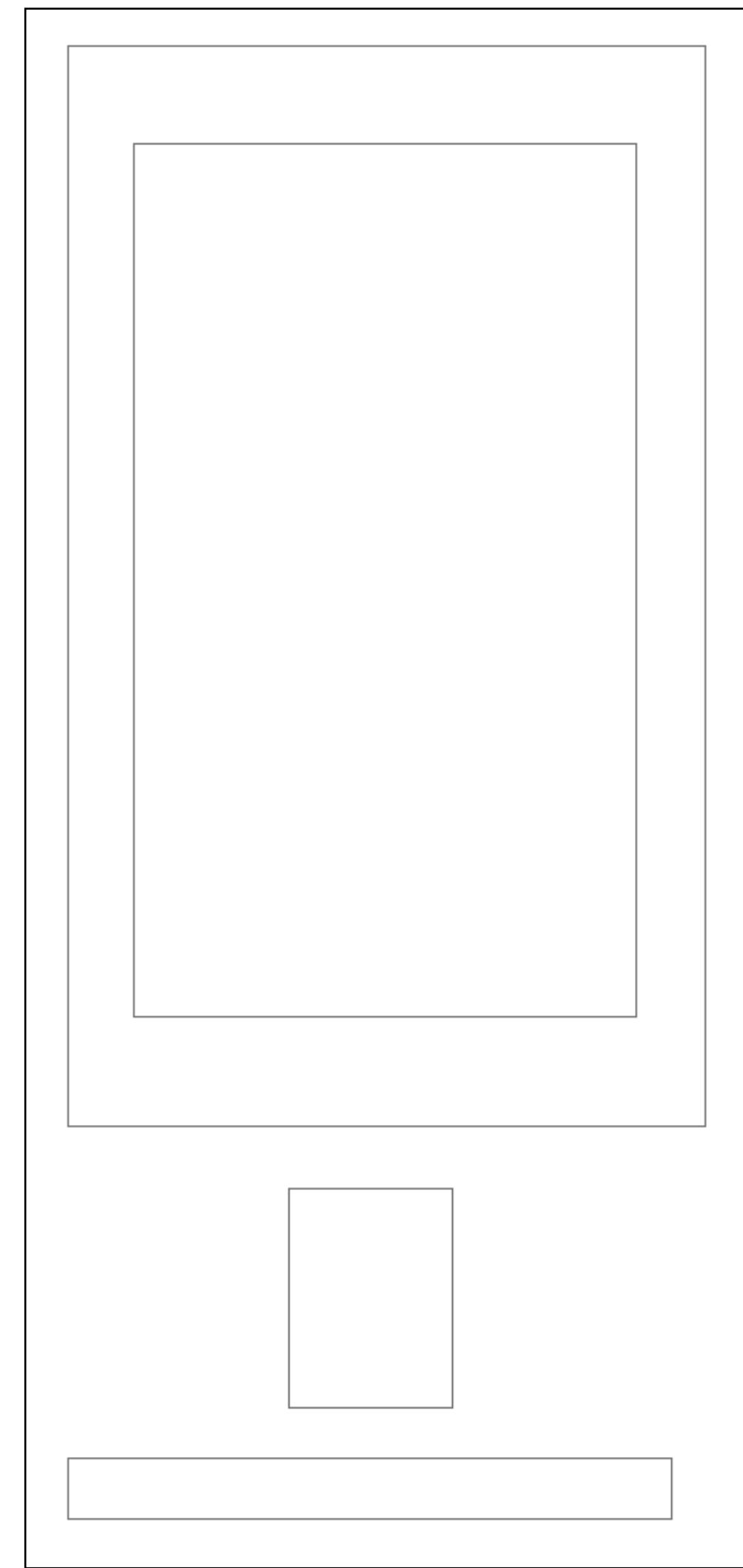


Liste objets

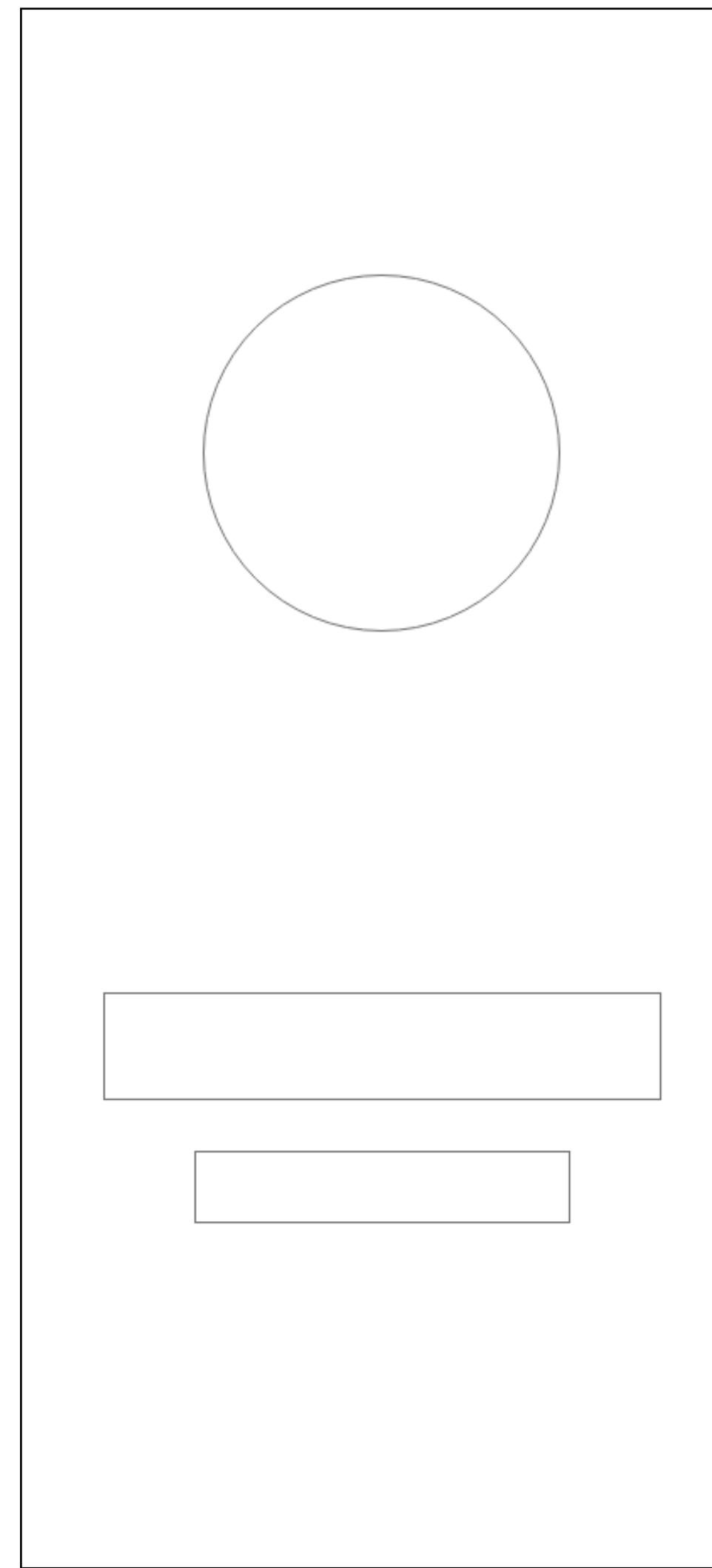


Interaction objet

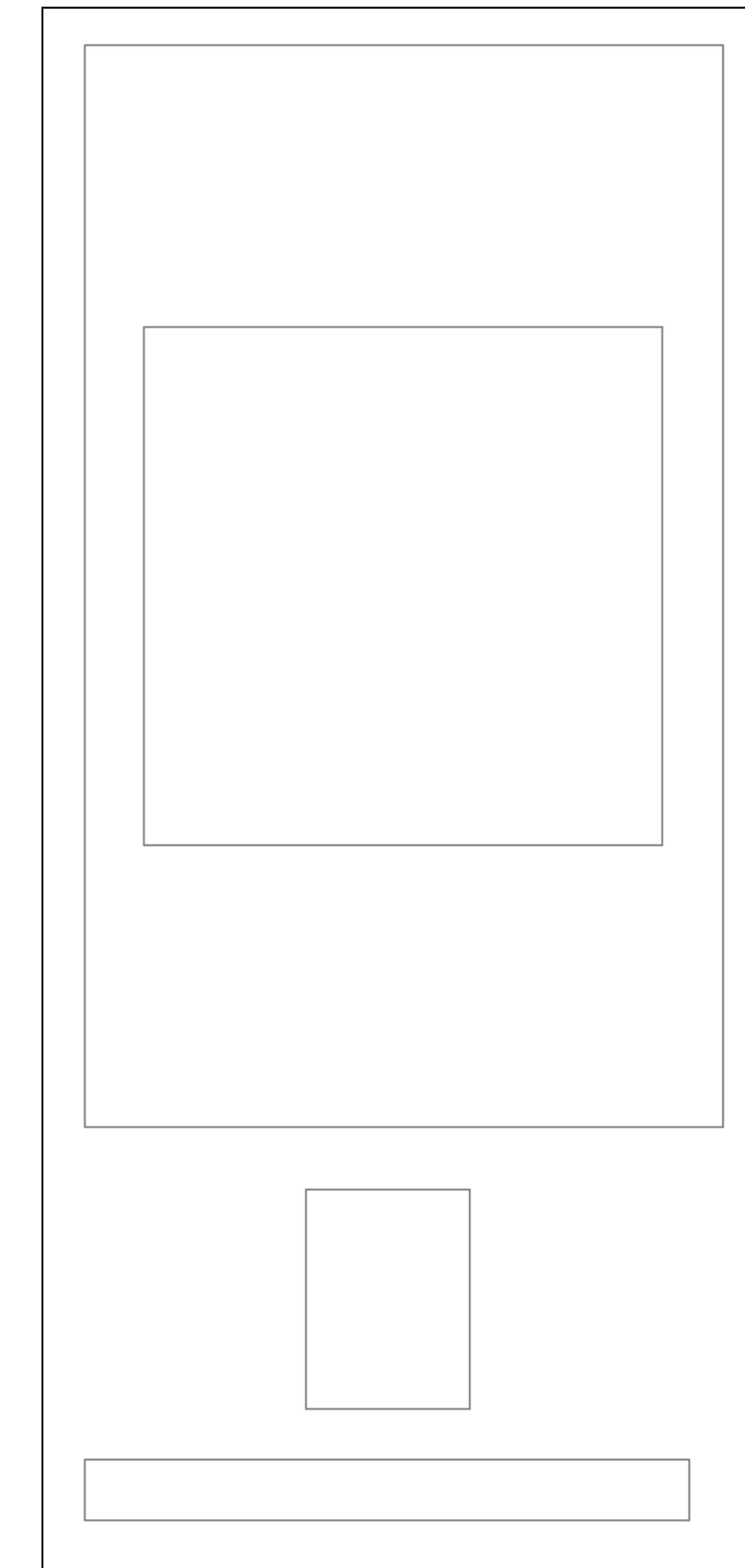
Zoning



Map

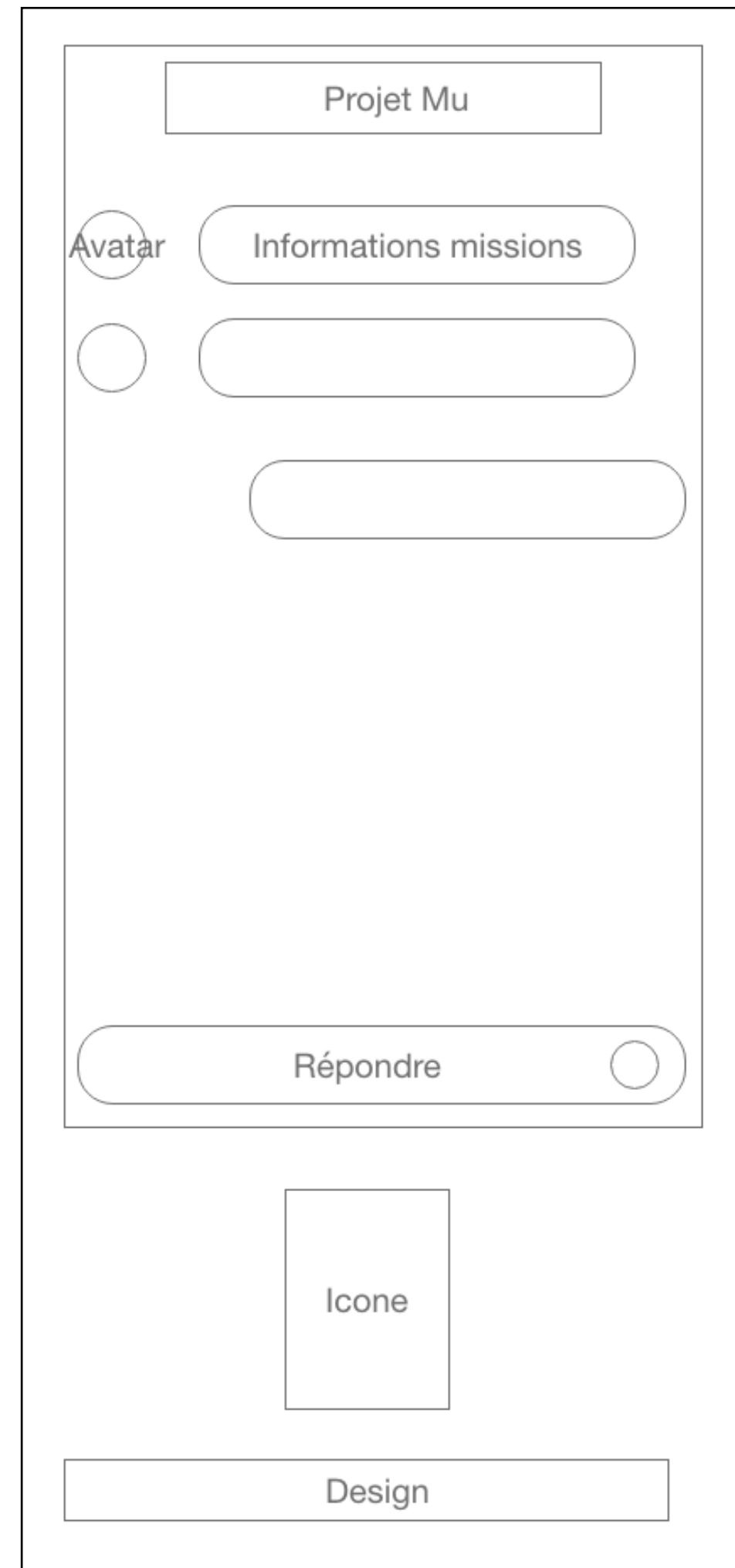


Accueil

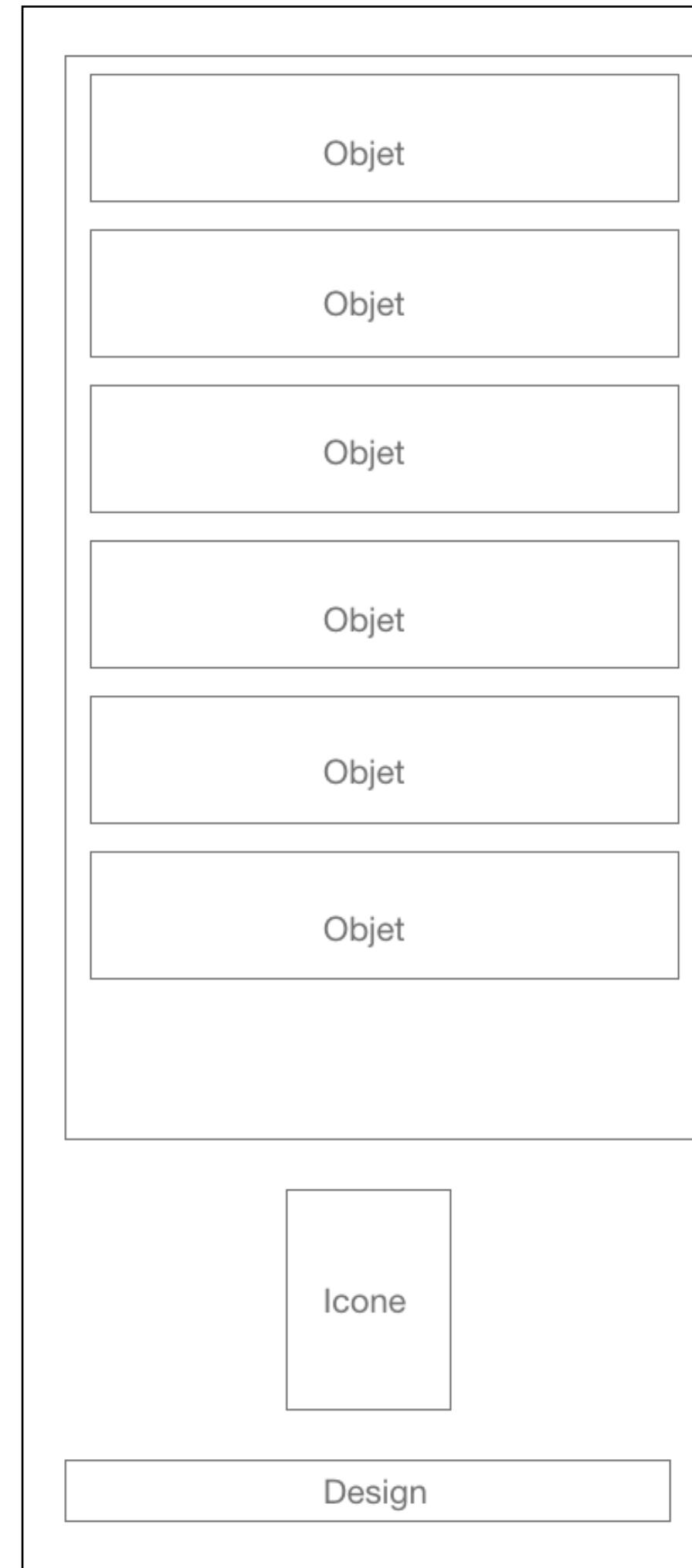


Scanner

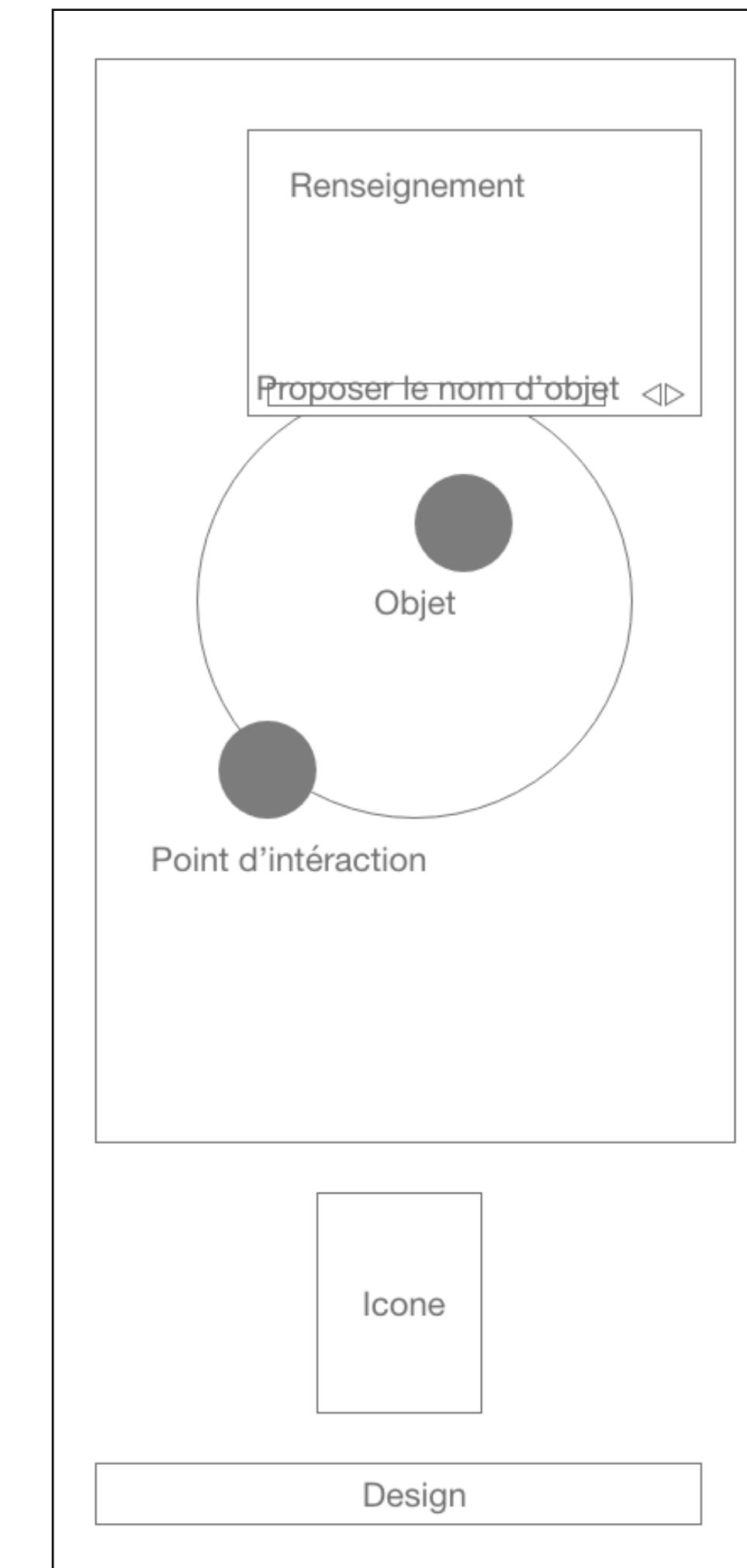
Wireframe



Discussion

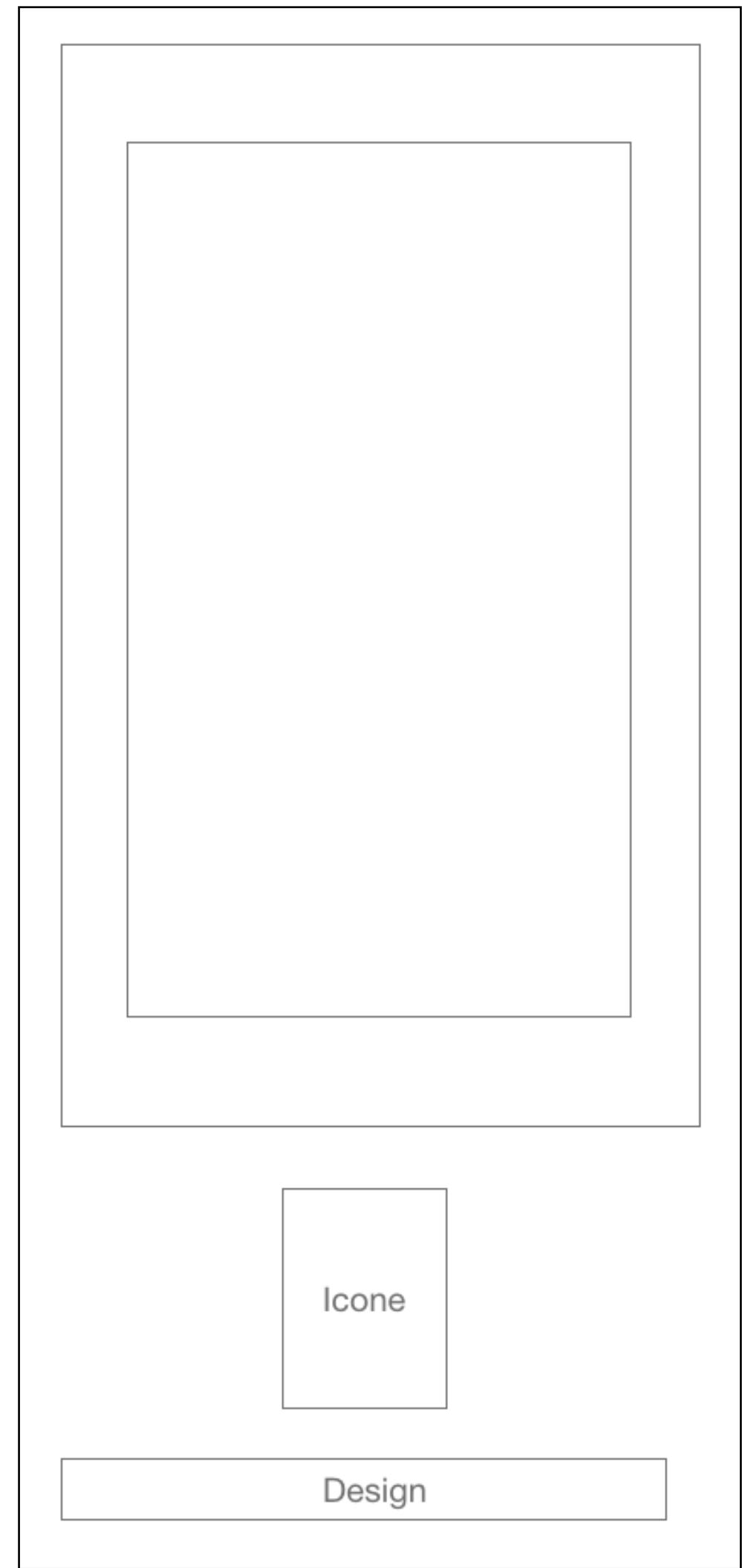


Liste objets

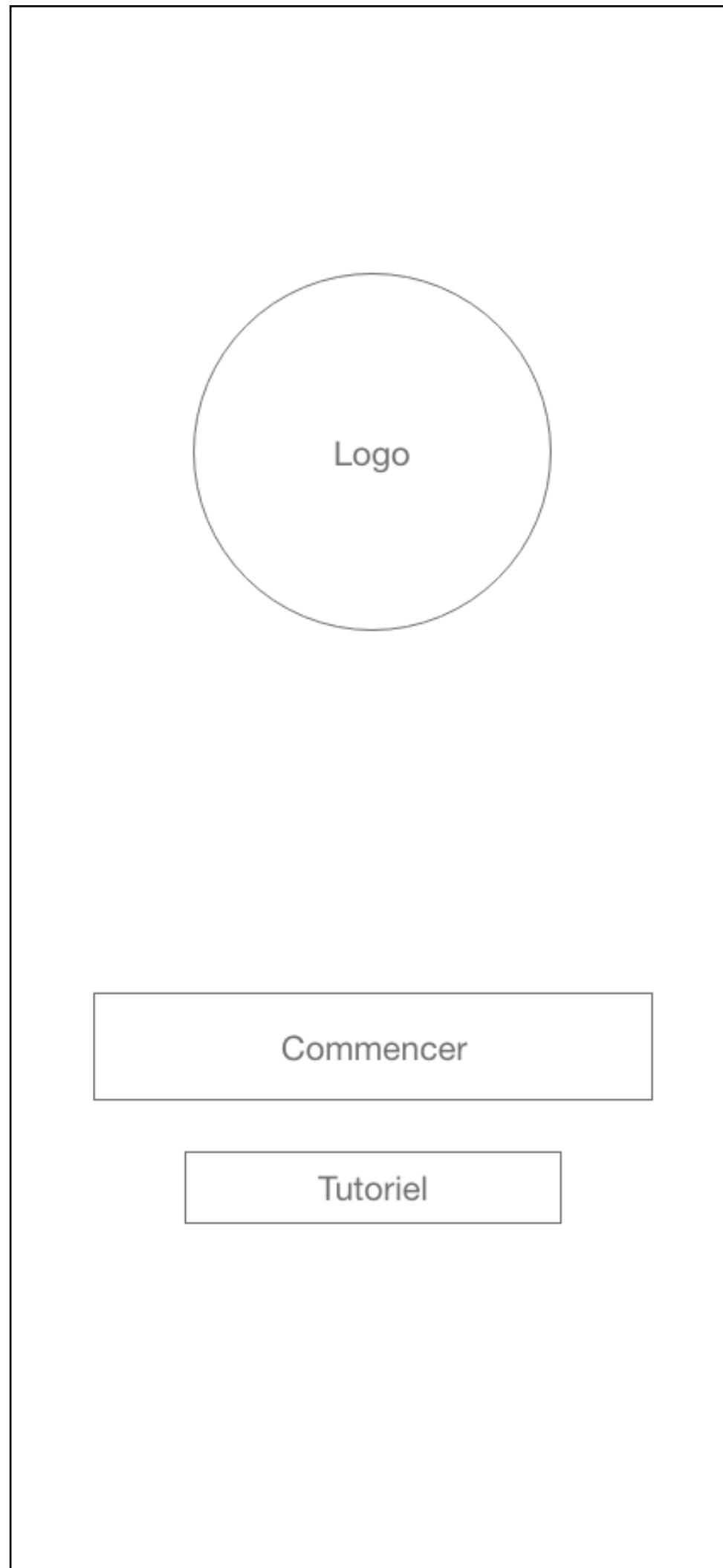


Interaction objet

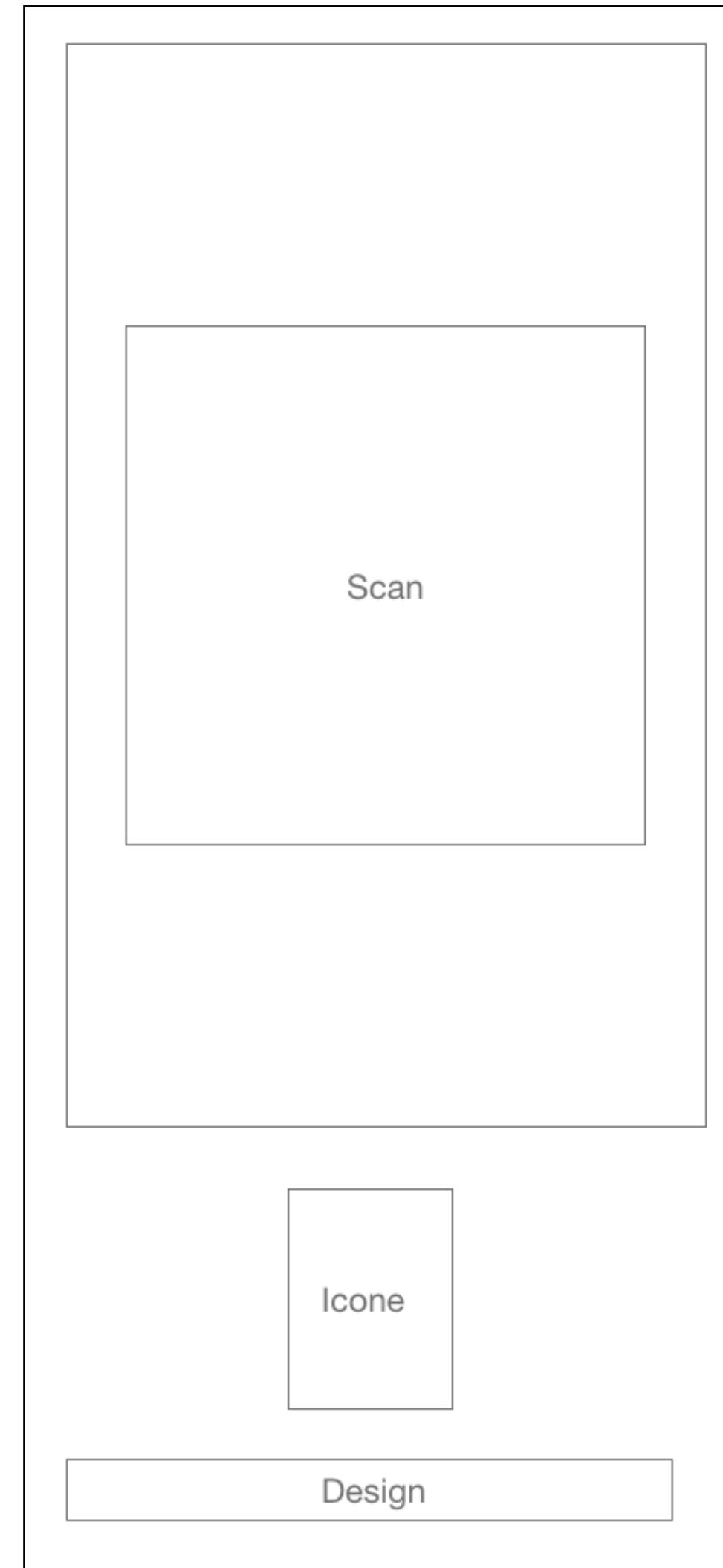
Wireframe



Map

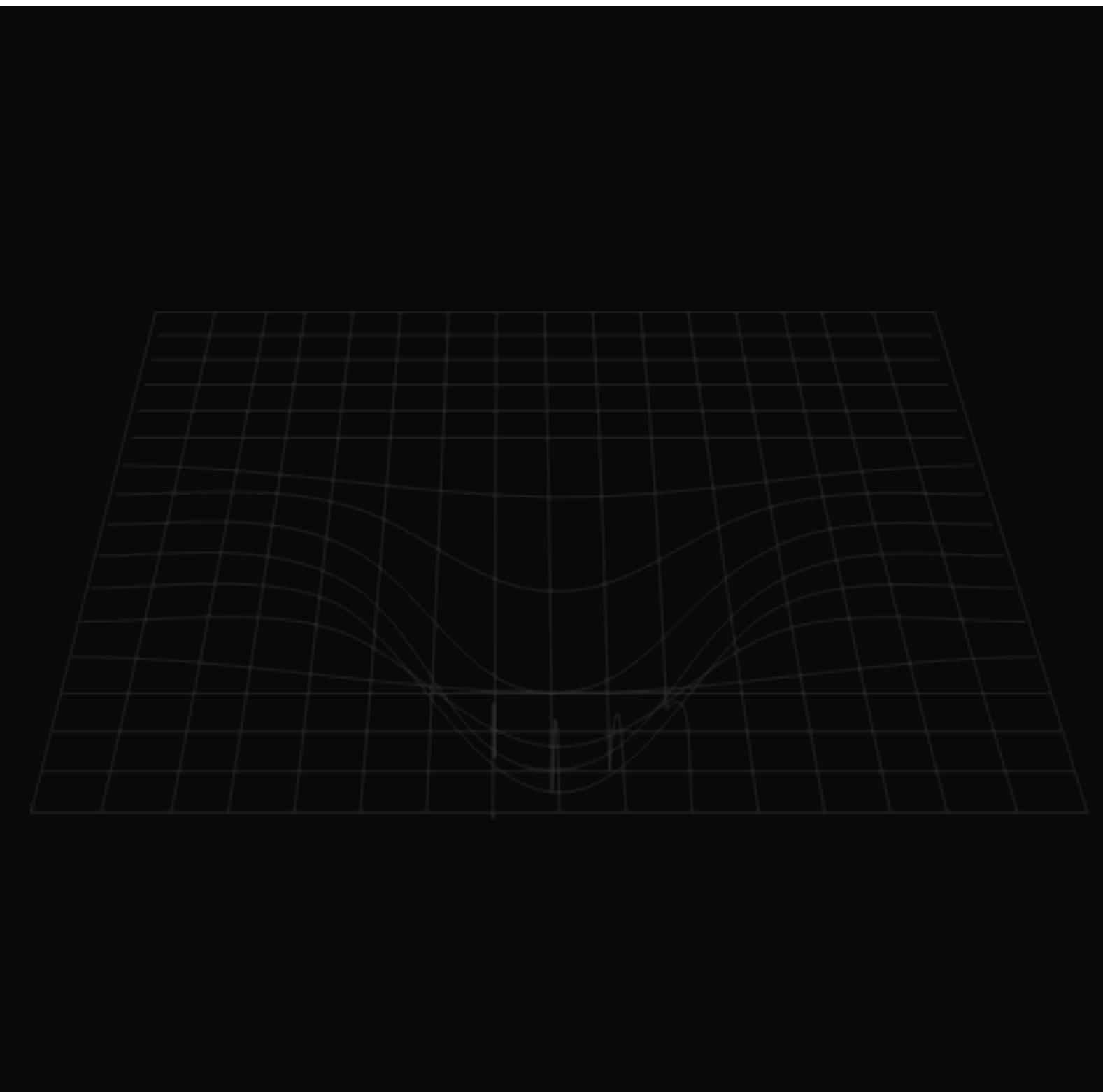


Accueil

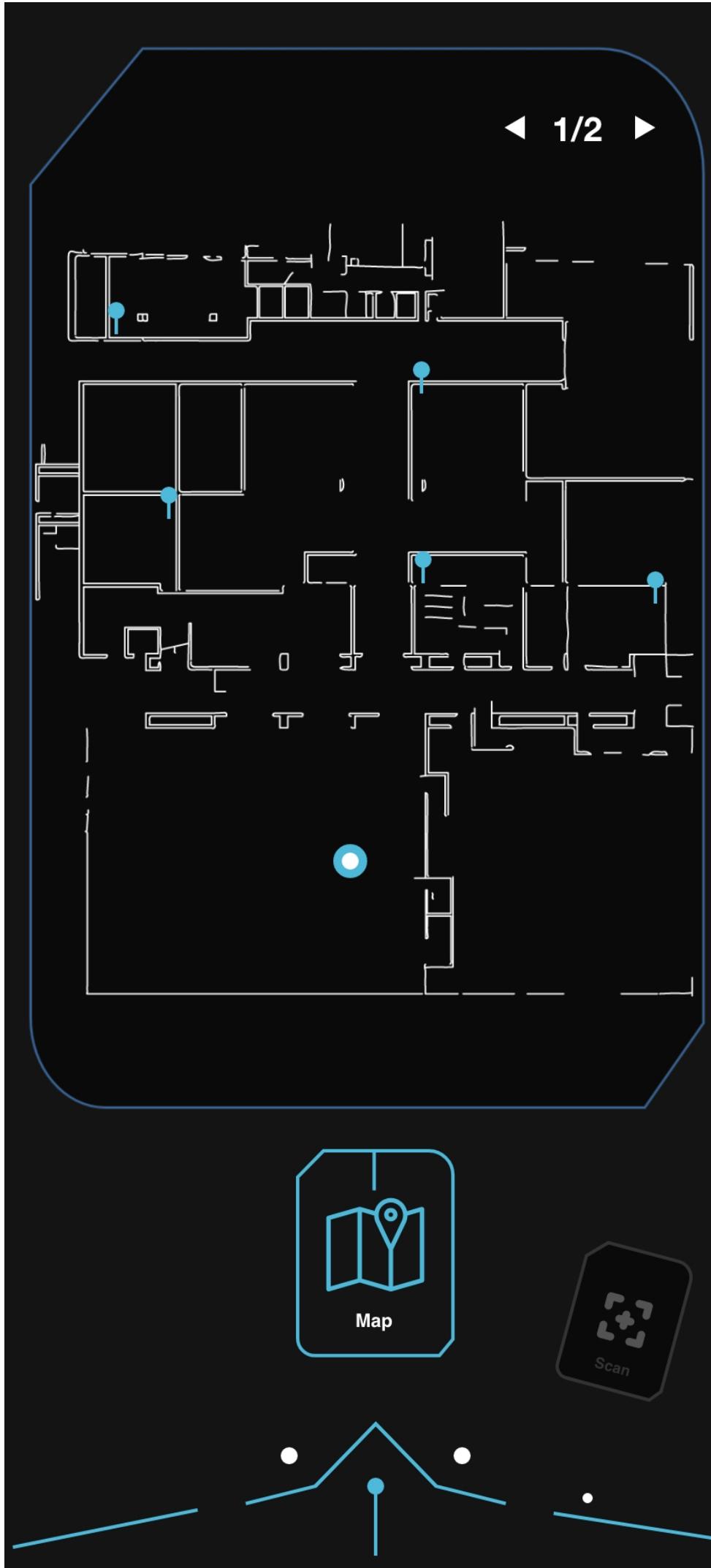


Scanner

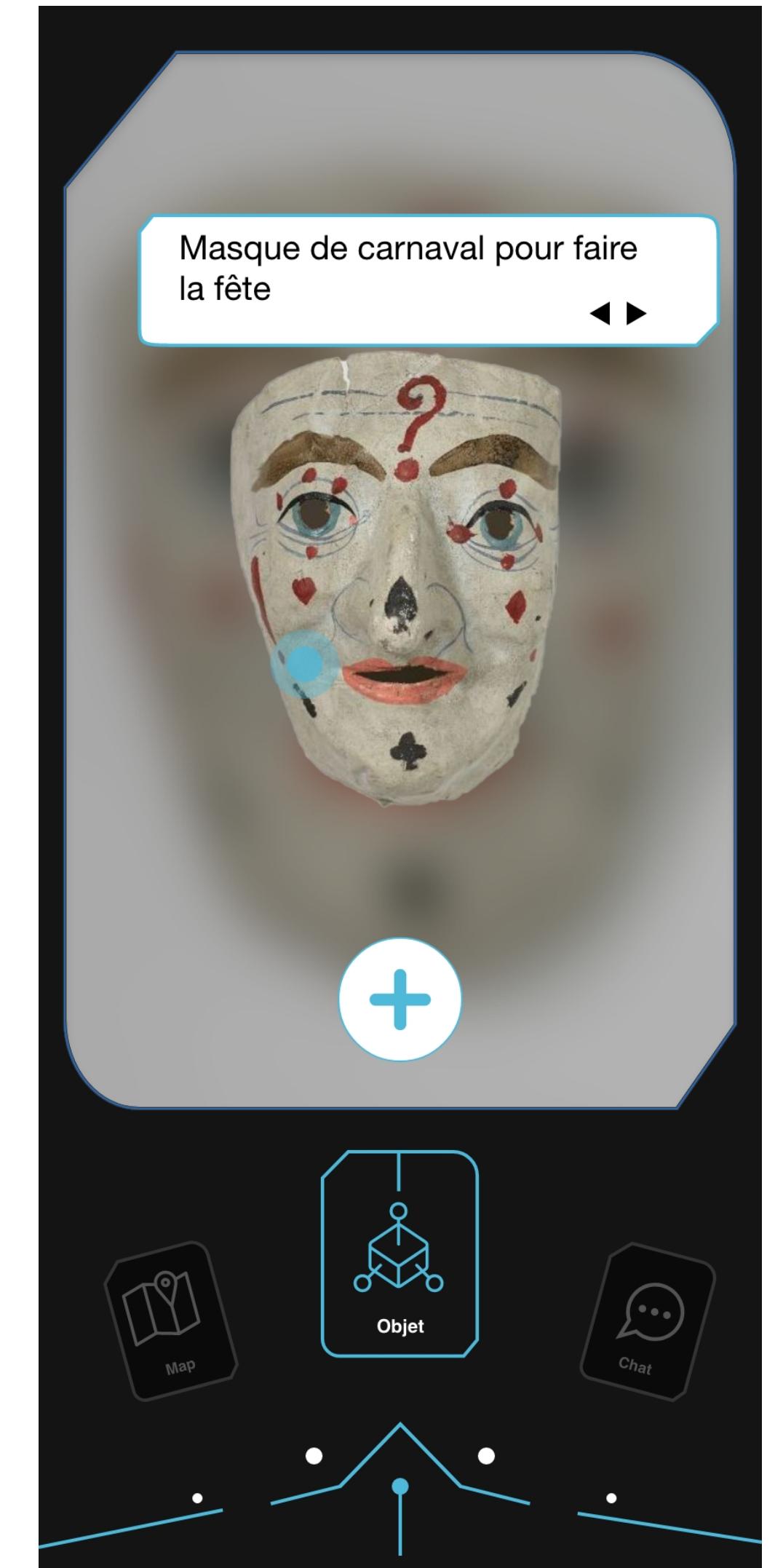
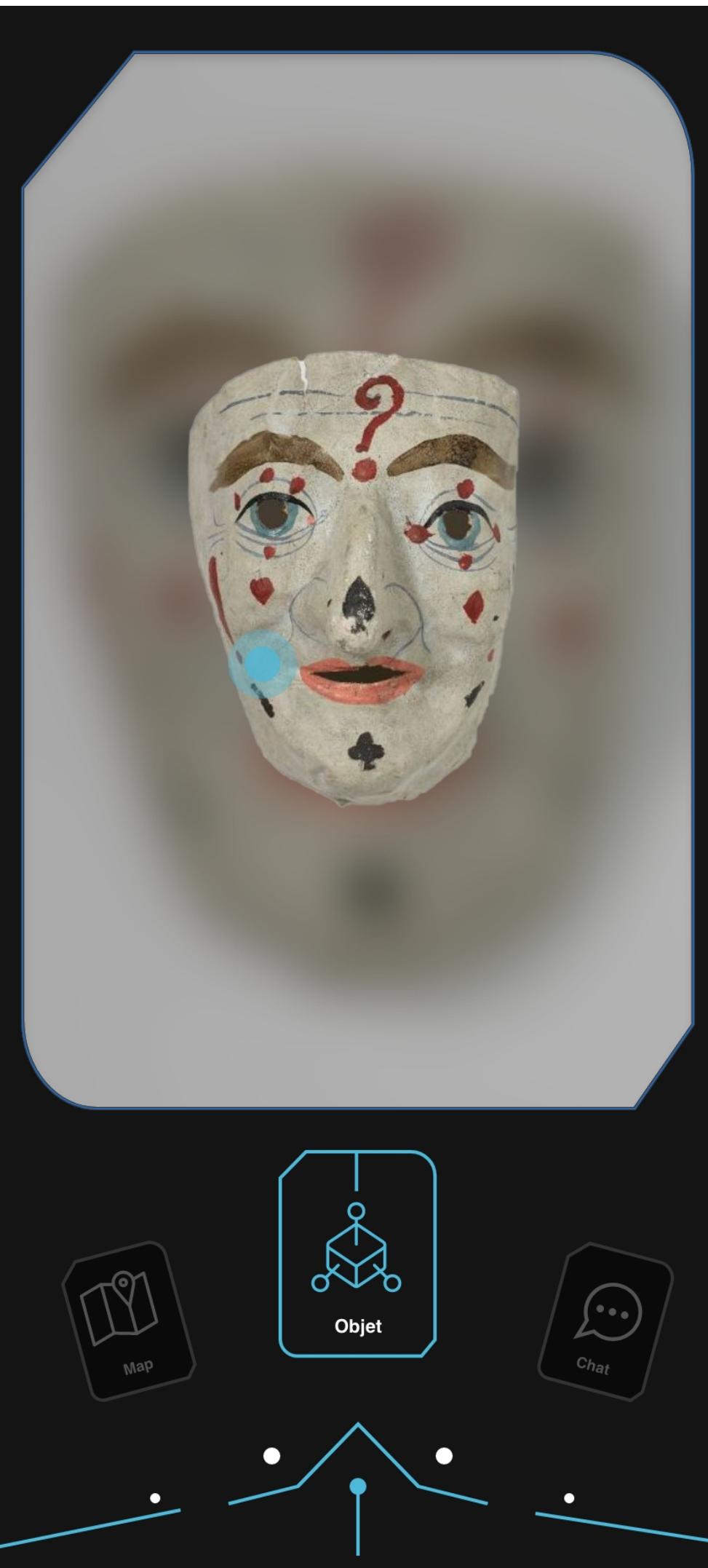
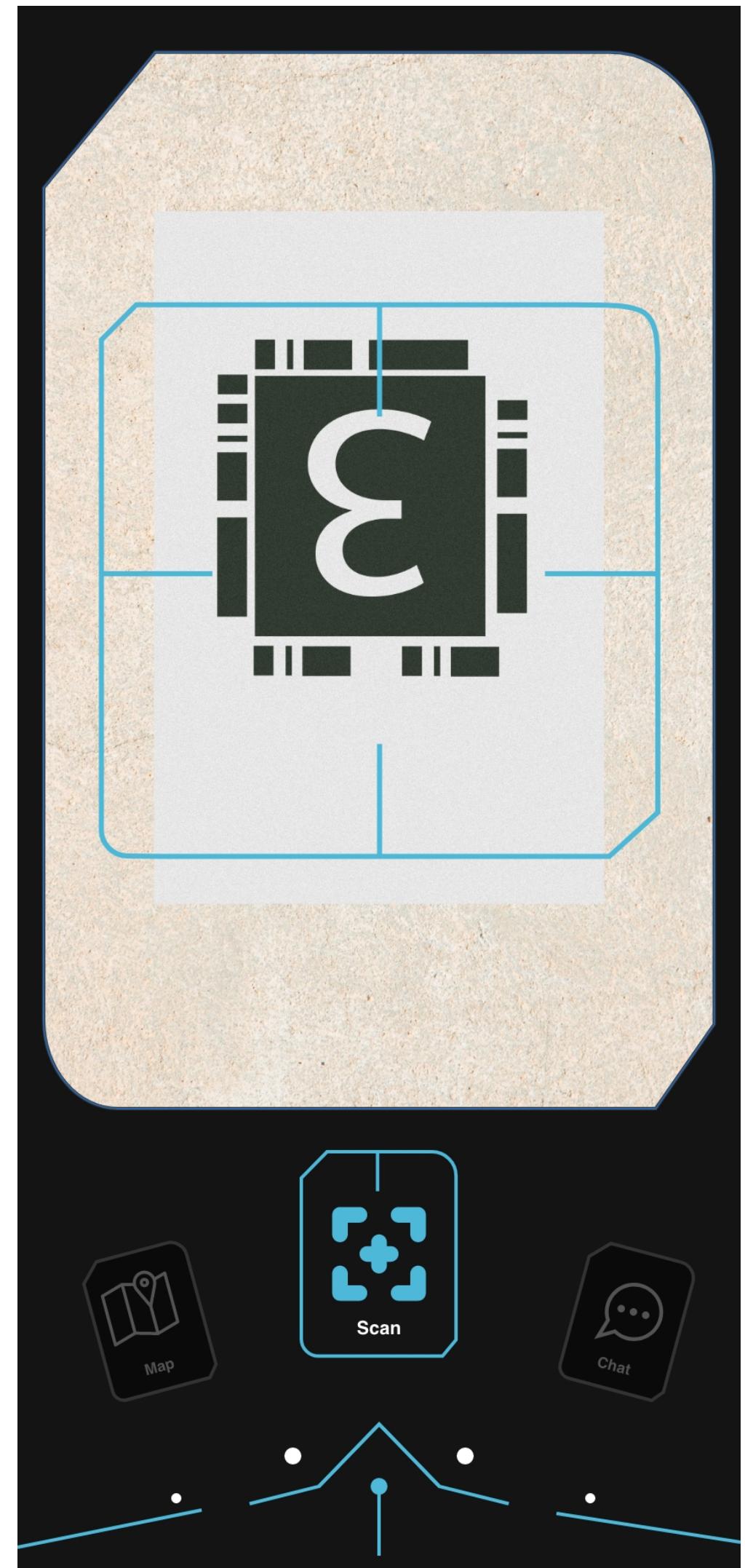
User Interface



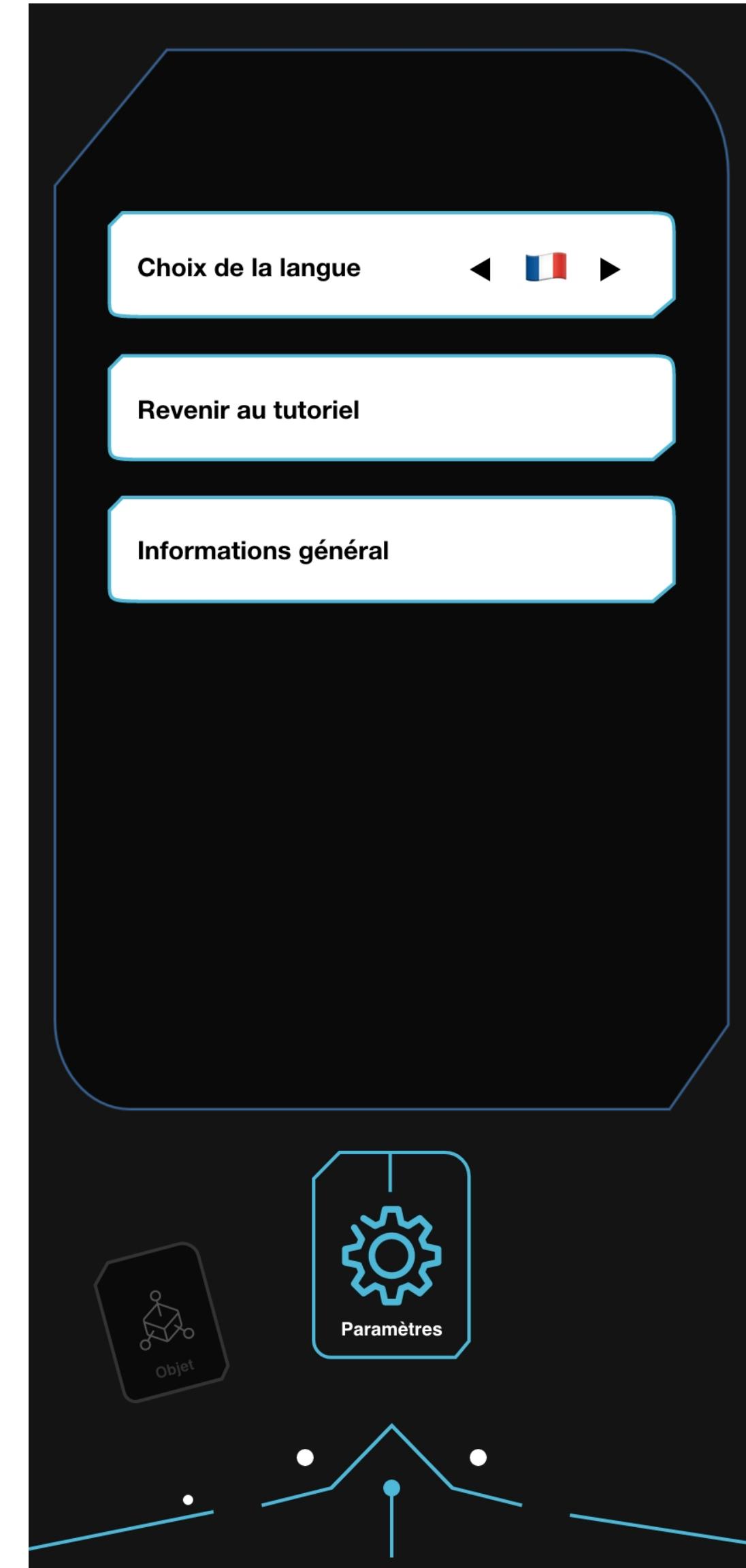
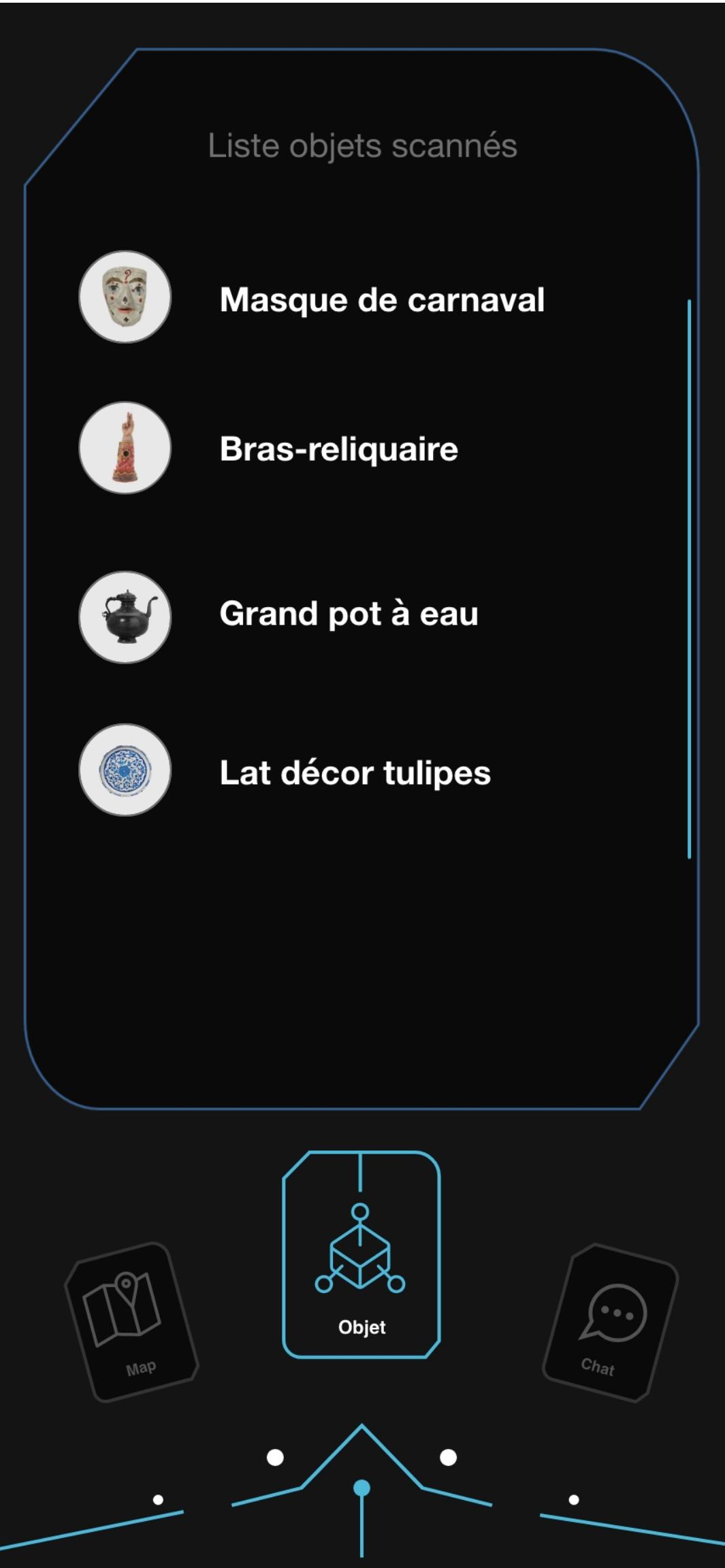
User Interface



User Interface



User Interface



Planning

Budget / Chaîne de production

Taches	Nombre d'heure estimée	Poles technique	Coût horaires HT
Maquettage app	110	UX/UI Designer	4 950,00 €
Modélisation 3D	105	Modélisateur	3 675,00 €
Graphisme	35	Graphiste	1 225,00 €
Developpement de l'app	140	Développeur	6 300,00 €
Gestion de projet	80	Chef de projet	3 600,00 €
TOTAL	470		19 750,00 €

Salaires horaires	Taux horaire
UX/UI Designer	D 45,00 €
Modélisateur	M 35,00 €
Graphiste	G 35,00 €
Développeur	DEV 45,00 €
Chef de projet	CP 45,00 €