

Documents d'IHM Chief's Arena

9 juin 2024 – C1[14]

Equipe projet Chief's Arena

Hugo BARBIERI

Nils HUBERT

Irak AOUSSAOUI

Mathéo LENOIR

Ousmane DIABY

Ilyès DROUCHE



Table des matières

1. Introduction.....	4
2. Maquette	4
3. Critères ergonomiques	9
3.1. Guidage :.....	9
3.2. Contrôle explicite :.....	9
3.3. Gestion des erreurs :.....	9
3.4. Charge de travail :.....	9
3.5. Signification des codes et dénomination :	9
3.6. Homogénéité :.....	9
3.7. Compatibilité :.....	9
3.8. Adaptabilité :.....	10
4. Persona	10
4.1. Persona 1 : Julie Martin, 28 ans	10
4.2. Persona 2 : Thomas Dupont, 34 ans.....	10
4.3. Persona 3 : Alice Bernard, 22 ans	11
4.4. Sources	12
5. Conclusion.....	12



Table d'illustration

Figure 1 : Maquette - Accueil	4
Figure 2 : Maquette - Créer un concours	5
Figure 3 : Maquette - Gérer les concours	6
Figure 4 : Maquette - Analyse	7
Figure 5 : Maquette - Compte	7
Figure 6 : Maquette - Abonnement	8
Figure 7 : Maquette - Notification	8



1.Introduction

Chief's Arena est une application conçue pour les professionnels de la cuisine et les passionnés de gastronomie. Elle permet l'organisation et la gestion d'événements culinaires variés, allant des concours de cuisine aux ateliers gastronomiques.

Ce document présente les différentes composantes de l'IHM de Chief's Arena. Il se compose de plusieurs sections décrivant la maquette de l'application, les critères ergonomiques appliqués, ainsi que les profils utilisateurs représentés par des personas. Les principales sections comprennent :

1. **Maquette** : Présentation visuelle de l'application avec des captures d'écran des principales interfaces.
2. **Critères ergonomiques** : Description des principes de design et des bonnes pratiques adoptées pour assurer une utilisation fluide et agréable de la plateforme.
3. **Persona** : Illustration des profils types d'utilisateurs, leurs besoins et objectifs, pour mieux comprendre les attentes et concevoir des solutions adaptées.

2.Maquette

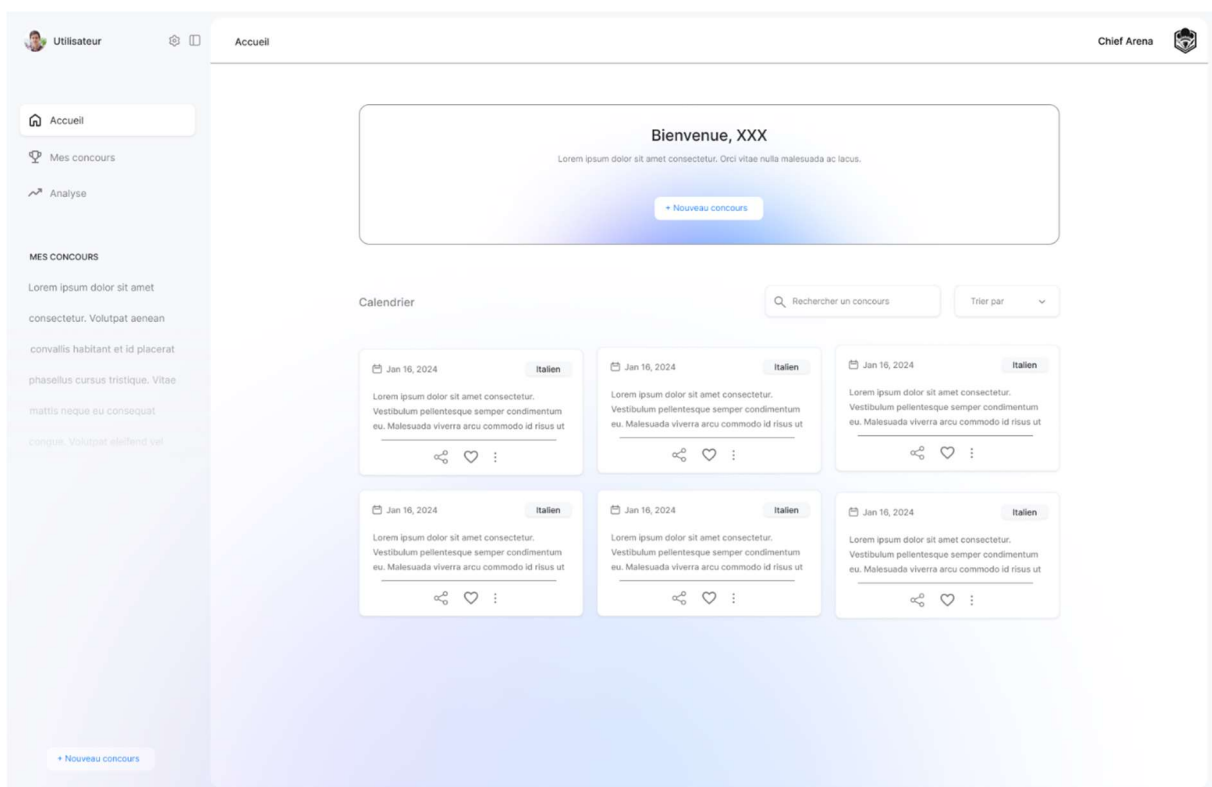


Figure 1 : Maquette - Accueil



Utilisateur

Mes concours

Chief Arena

Accueil

Mes concours

Analyse

MES CONCOURS

Lorem ipsum dolor sit amet

consectetur. Voluptat aenean

convallis habitant et id placerat

phasellus cursus tristique. Vitae

mattis neque eu consequat

congue. Voluptat eleifend vel

Créer un concours

Nom

ipsum dolor sit

Description

ipsum dolor sit

15 / 1000

Catégorie


ipsumsit

Lieu

Autour de vous

Rechercher

Lieu connus



Cuisiniers

+

Ajouter

Jurys

+

Ajouter

Sponsors

+

Ajouter

+ Nouveau concours

Figure 2 : Maquette - Créer un concours



Utilisateur Mes concours Chef Arena

Passé / À Venir

Nom

ipsum dolor sit

Description

ipsum dolor sit 15 / 1000

Catégorie

ipsumsit

Lieu

Autour de vous >

Rechercher >

Lieu connus >

Cuisiniers

+ Ajouter

Supprimer

facilis

suscepit

maecenas

Jurys

+ Ajouter

facilis

suscepit

maecenas

eget

eget >

Sponsors

+ Ajouter

TOP CHEF

+ Nouveau concours

Figure 3 : Maquette - Gérer les concours



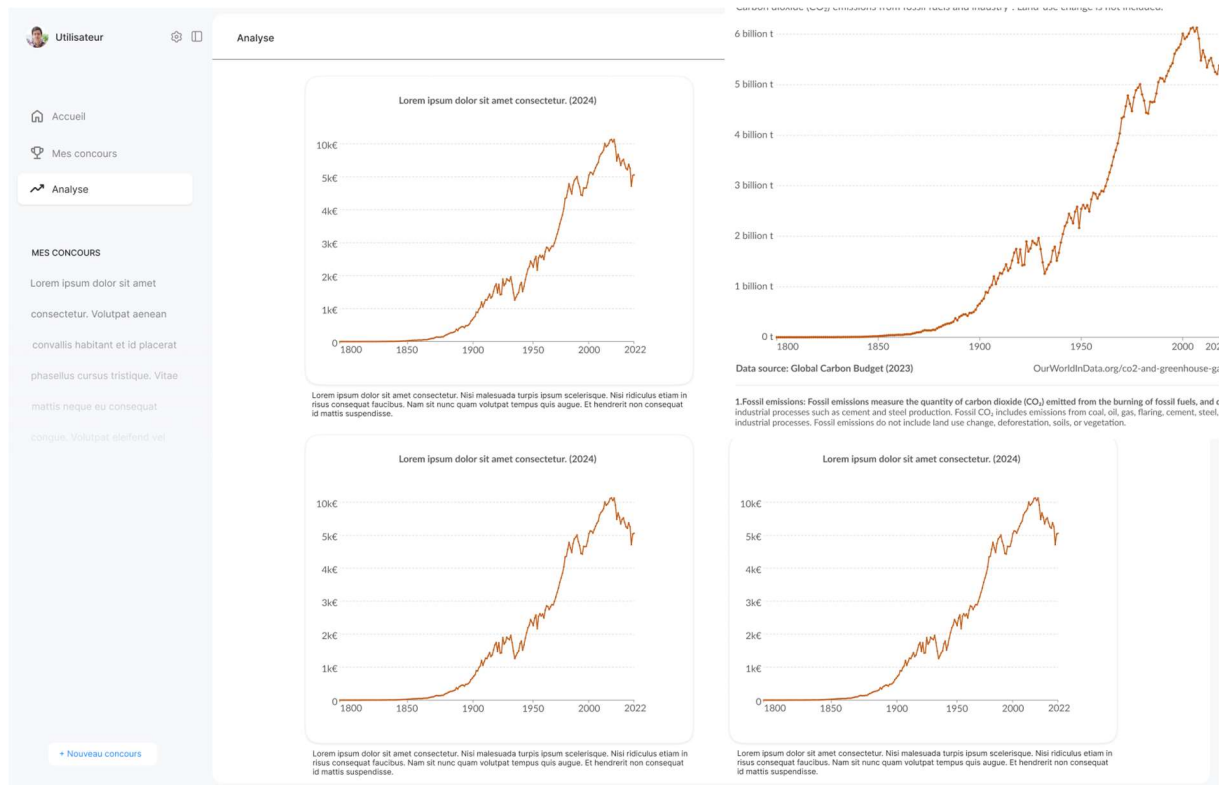


Figure 4 : Maquette - Analyse

The dashboard is titled 'Account Settings' and features a sidebar on the left with the following elements:

- User profile: Utilisateur
- Navigation icons: Accueil, Mes concours, Analyse
- MES CONCOURS section with a list of placeholder text items.
- A button: + Nouveau concours

The main content area is titled 'Modifier le compte' and contains a form with the following fields:

- User profile: Lorem, Lorem ipsum, with a 'Modifier' button.
- Mail: Loremipsumdolorsitamet@gmail.com
- Mot de passe: A password field with a strength indicator.
- Buttons: Enregistrer les modifications, Supprimer les modifications

Figure 5 : Maquette - Compte



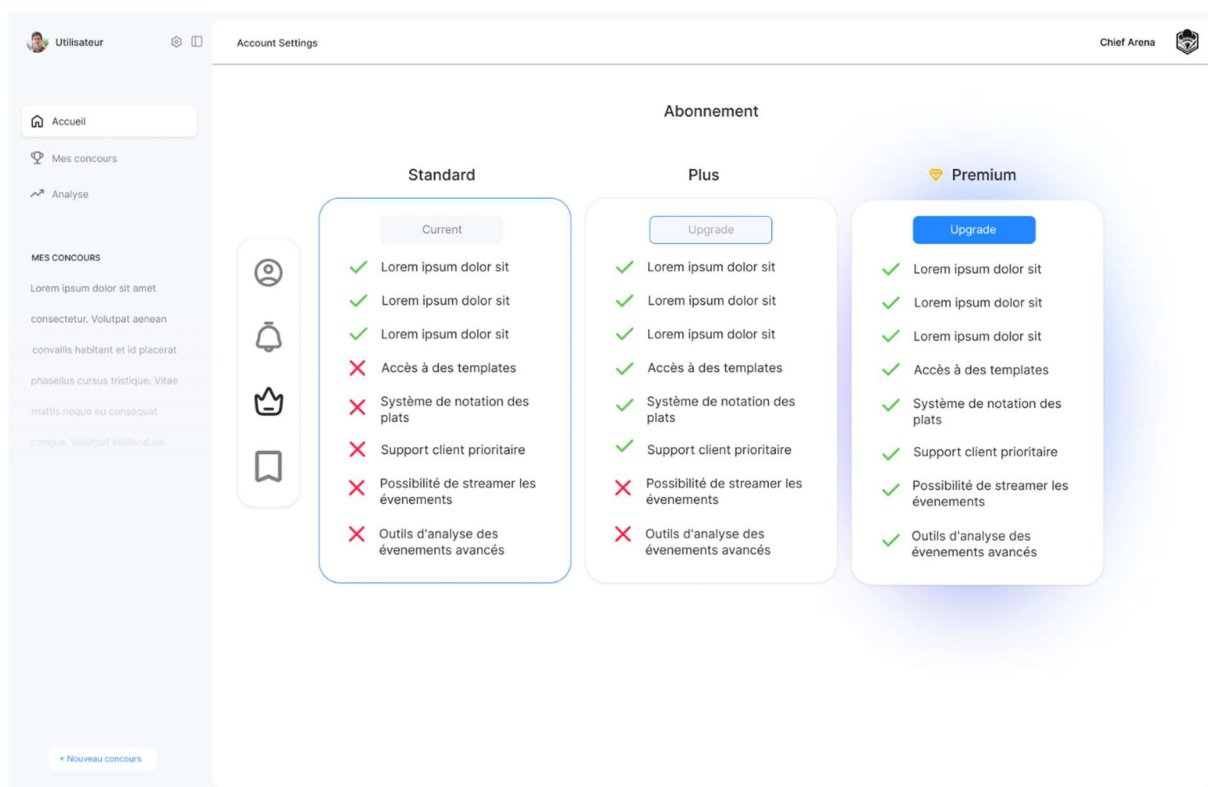


Figure 6 : Maquette - Abonnement

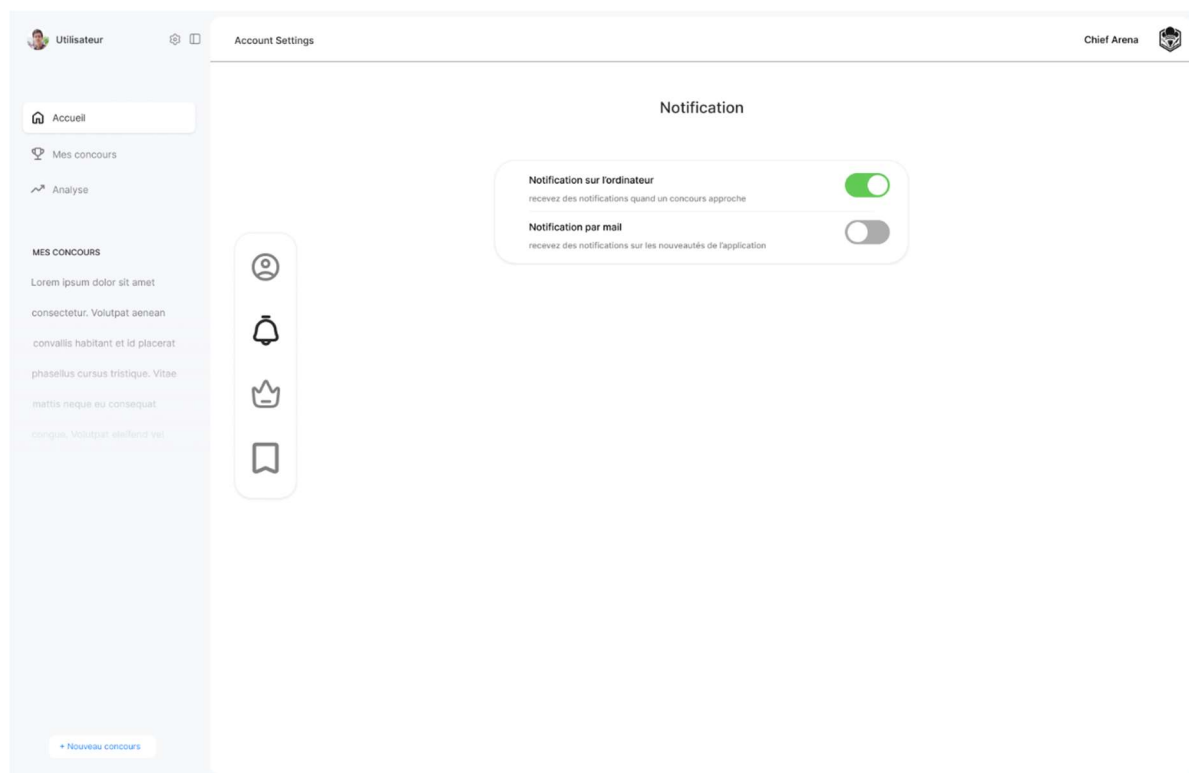


Figure 7 : Maquette - Notification



3. Critères ergonomiques

3.1. Guidage :

- **Organisation par section** : Le contenu est clairement structuré en sections pour une meilleure lisibilité.
- **Feedback utilisateur** : Des indications visuelles ou textuelles pour informer l'utilisateur de ses actions (à intégrer dans la maquette).
- **Choix typographique** : Utilisation d'une police de caractère lisible et claire pour faciliter la lecture.

3.2. Contrôle explicite :

- **Boutons clairs et descriptifs** : Les actions principales sont représentées par des boutons explicites (e.g., "Nouveau concours", "Mise à niveau des abonnements", "Ajouter des jurys/cuisiniers").
- **Options de tri et de recherche** : Disponibilité d'options pour trier et rechercher, permettant à l'utilisateur de personnaliser l'affichage des informations.

3.3. Gestion des erreurs :

- **Prise en charge des erreurs** : Les mécanismes de gestion des erreurs doivent être intégrés dans l'application (non visibles sur les wireframes actuels, à ajouter).

3.4. Charge de travail :

- **Navigation simplifiée** : Une structure de navigation intuitive permettant d'accéder aux éléments en moins de trois clics.

3.5. Signification des codes et dénomination :

- **Clarté des libellés** : Les textes des boutons sont simples et compréhensibles.
- **Icônes cohérentes** : Utilisation d'icônes logiques et familières pour représenter des actions ou des informations.

3.6. Homogénéité :

- **Uniformité du design** : Le design et la terminologie sont cohérents sur toutes les pages pour assurer une expérience utilisateur fluide.

3.7. Compatibilité :

- **Respect des standards modernes** : L'interface est conçue selon les standards modernes, ce qui facilite son adoption par les utilisateurs.



3.8. Adaptabilité :

- **Paramétrabilité** : L'application peut être configurée selon les préférences de l'utilisateur.
- **Réactivité** : L'interface s'adapte aux différents appareils (responsive design).

4. Persona

4.1. Persona 1 : Julie Martin, 28 ans

Profession : Cheffe cuisinière dans un restaurant gastronomique

Localisation : Lyon, France

Technologie préférée : Smartphone, tablette

Compétences technologiques : Avancées

Profil :

Julie est une cheffe passionnée par la gastronomie française et internationale. Elle participe régulièrement à des événements culinaires pour se challenger et se faire connaître dans le milieu gastronomique. Julie est également intéressée par l'organisation de ses propres événements pour partager ses créations et ses techniques avec un public plus large.

Besoins et Objectifs :

Besoins : Une plateforme pour organiser des événements culinaires, inviter des participants, gérer les lieux et les dates et analyser les retours sur ses événements.

Objectifs : Gagner en visibilité dans le milieu culinaire, améliorer ses compétences organisationnelles et créer des expériences culinaires uniques pour ses invités.

Justification : Julie représente les professionnels de la cuisine qui cherchent à se connecter avec d'autres experts et amateurs, à organiser et à participer à des événements. Ces utilisateurs sont essentiels pour attirer du contenu de haute qualité et crédibiliser la plateforme.

4.2. Persona 2 : Thomas Dupont, 34 ans

Profession : Entrepreneur en restauration rapide

Localisation : Paris, France

Technologie préférée : Ordinateur portable, smartphone



Compétences technologiques : Moyennes

Profil :

Thomas est propriétaire d'une chaîne de fast-food innovante à Paris. Il cherche constamment à intégrer de nouvelles tendances et à organiser des événements pour promouvoir ses établissements. Thomas utilise les événements culinaires comme un moyen de tester de nouvelles idées et d'attirer plus de clients.

Besoins et Objectifs :

Besoins : Un outil pour organiser des événements promotionnels, des concours de fast-food et analyser les performances des événements pour optimiser ses stratégies marketing.

Objectifs : Augmenter la popularité de sa chaîne de fast-food, découvrir des innovations culinaires et se démarquer dans un marché concurrentiel.

Justification :

Thomas incarne les entrepreneurs en restauration rapide qui cherchent à innover et à utiliser des événements culinaires pour promouvoir leur business. Ils bénéficient des fonctionnalités de gestion et des analyses avancées pour optimiser leurs opérations et attirer plus de clients.

4.3. Persona 3 : Alice Bernard, 22 ans

Profession : Étudiante en arts culinaires

Localisation : Bordeaux, France

Technologie préférée : Smartphone, ordinateur portable

Compétences technologiques : Avancées

Profil :

Alice est une étudiante passionnée par la cuisine du monde. Elle adore expérimenter avec des recettes internationales et partager ses créations sur les réseaux sociaux. Alice utilise les événements culinaires comme un moyen de se faire connaître et de se préparer pour sa future carrière professionnelle.

Besoins et Objectifs :

Besoins : Une plateforme pour participer et organiser des événements culinaires, accéder à une communauté de passionnés de gastronomie et utiliser des outils pour apprendre et partager des expériences culinaires.



Objectifs : Gagner de l'expérience pratique, se faire un nom dans le monde de la cuisine, rencontrer des mentors et des professionnels.

Justification : Alice représente les jeunes aspirants chefs et amateurs de cuisine qui cherchent à se développer professionnellement et à se faire connaître. Ces utilisateurs sont clés pour dynamiser la communauté et apporter de la fraîcheur et des idées nouvelles à la plateforme.

4.4. Sources

- *Forbes - How Professional Chefs Use Technology*
- *Bon Appétit - Professional Chef Competitions*
- *Restaurant Business Online - Fast-Food Innovation*
- *QSR Magazine - Using Technology in Fast Food*
- *Eater - Culinary Students and Competitions*
- *Culinary Institute of America - Student Competitions*

5. Conclusion

En conclusion, ce document présente en détail la conception de l'interface homme-machine (IHM) de l'application Chief's Arena. Notre objectif principal a été de créer une plateforme ergonomique qui réponde aux besoins variés des utilisateurs dans le secteur culinaire, en facilitant l'organisation et la gestion d'événements gastronomiques.

Nous avons conçu une série de wireframe détaillées qui illustrent les principales fonctionnalités de Chief's Arena, comme la création et la gestion de concours, l'analyse des résultats, et la gestion des comptes utilisateurs. Ces maquettes ont été conçues pour offrir une expérience utilisateur intuitive, en mettant l'accent sur une navigation simple et efficace.

Enfin, nous avons défini et intégré des critères ergonomiques basés sur les meilleures pratiques en matière de design d'interface. Ces critères garantissent une utilisation fluide et agréable de la plateforme, en offrant une navigation claire, des actions explicites et une gestion efficace des erreurs.

