

Modèle de l'utilisateur cible

*Visualisation de données de crypto-monnaies
avec le package Highcharts de Vue.js*

ARBAUT Jean-Baptiste

TROPEL Célia

M2 MIASHS IC

Université Grenoble Alpes

Modèle de l'utilisateur cible

Visualisation de données de crypto-monnaies avec le package Highcharts de Vue.js

Versionnage :

Version	Date	Auteur(s)	Commentaires
0	26/09/25	JAR et CTR	Structure du document. En attente des retours de l'activité d'empathie.
1	06/10/25	JAR et CTR	Définition du modèle utilisateur et mise en page du document.

Validation du document :

Version	1	Date	06/10/25
Auteurs et signature	ARBAUT Jean-Baptiste 	TROPEL Célia 	

Sommaire

1. Introduction.....	3
1.1. Objectifs et méthodes.....	3
2. Guide de lecture.....	3
3. Contexte du projet.....	3
4. Concepts de base.....	4
5. Modèle de l'utilisateur cible.....	5
5.1. Présentation générale de l'utilisateur cible.....	5
5.2. Objectifs et motivations.....	5
5.3. Besoins fonctionnels.....	5
5.4. Frustrations actuelles.....	6
5.5. Besoins ergonomiques.....	7
6. Glossaire.....	7
7. Index.....	7

1. Introduction

Ce document s'inscrit dans le cadre du projet d'Interaction Homme-Machine 2 (Master 2 MIASHS, parcours Informatique et Cognition).

L'objectif de ce document est de définir le profil de l'utilisateur cible, ses besoins, ses attentes ergonomiques, ainsi que les contraintes à respecter dans le cadre de la conception de l'interface.

1.1. Objectifs et méthodes

Voici les objectifs du document :

- Définir précisément le profil de l'utilisateur cible dans le cadre du développement de notre application web.
- Comprendre les besoins et les frustrations des utilisateurs à l'aide notre activité d'empathie.
- Identifier et hiérarchiser les besoins utilisateurs pour orienter et prioriser le développement de fonctionnalités.

Pour se faire nous allons utiliser les méthodes suivantes :

- Synthétisation de l'activité d'empathie et rédaction du cahier des charges.
- Rédaction d'un persona reprenant les caractéristiques de notre synthèse.
- Spécification des besoins des utilisateurs au travers d'une hiérarchie de priorité.

2. Guide de lecture

Ce guide est destiné à être lu par l'enseignant encadrant le module et les étudiants participant au projet. Voici les différentes parties de ce document, chacune doit être lue par toutes les parties prenantes du projet :

- Une introduction présentant le contexte et les objectifs.
- Les concepts de base nécessaires à la compréhension technique.
- Le modèle de l'utilisateur comprenant la description du persona, les besoins et les frustrations de l'utilisateur cible.
- Des sections de référence (glossaire, index).

3. Contexte du projet

Dans le cadre du module Interaction Homme-Machine 2, il est demandé de développer l'IHM d'un réseau social, d'une application ou d'un site web permettant à la fois de découvrir une nouvelle technologie et de rester en cohérence avec les projets professionnels futurs des étudiants.

Nous travaillons en binôme et nous avons tous deux une dominante en analyse et visualisation de données dans notre parcours antérieur. Ce projet constitue donc une passerelle entre le développement web, la conception IHM et la visualisation de données, ainsi cela est en concordance avec nos deux projets professionnels.

Le choix du thème s'est porté sur les crypto-monnaies, car ce domaine offre un large potentiel en matière de visualisation de séries temporelles et de données clés. En s'intéressant aux plateformes existantes, nous avons retenu que les interfaces sont souvent trop complexes pour les utilisateurs novices,

Notre projet vise ainsi à proposer une interface :

- Compréhensible par un débutant.
- Ergonomique, avec une navigation simple et lisible.
- Analytique, où la visualisation des données est placée au centre de l'expérience utilisateur.

4. Concepts de base

Dans cette partie, nous présentons les concepts nécessaires à la compréhension du projet et du présent document.

Une crypto-monnaie est un actif numérique reposant sur une blockchain, qui est une technologie de registre distribué permettant de stocker et sécuriser les transactions de manière décentralisée. Les principaux indicateurs utilisés dans l'analyse des crypto-monnaies sont :

- Le cours, c'est-à-dire le prix actuel de la crypto-monnaie
- Le volume, qui correspond au montant échangé sur une période donnée.
- La capitalisation boursière, qui représente la valeur totale du marché d'une crypto-monnaie (le prix par le nombre de tokens en circulation).

Afin d'aider les utilisateurs à anticiper l'évolution des cryptos, l'application proposera également des prévisions statistiques, c'est-à-dire des projections basées uniquement sur des données historiques, sans prise en compte de facteurs externes (politiques, sociaux, géopolitiques, etc.).

Ce travail s'inscrit dans le champ de l'Interaction Homme-Machine (IHM), dont l'objectif est de concevoir des interfaces ergonomiques, simples d'utilisation et centrées sur les besoins des utilisateurs.

Un modèle utilisateur est une description type de l'utilisateur cible : ses objectifs, ses besoins ainsi que ses frustrations.

5. Modèle de l'utilisateur cible

5.1. Présentation générale de l'utilisateur cible

Profil type : Jeune adulte curieux, investisseur amateur en crypto-monnaies.

L'utilisateur cible de notre application est un étudiant ou jeune actif âgé de 20 à 30 ans, disposant d'une bonne culture numérique mais d'un niveau débutant ou intermédiaire en finance et en investissement. Il a développé un intérêt pour les crypto-monnaies, par le biais de son entourage, des réseaux sociaux ou de l'actualité économique. Il consulte régulièrement les plateformes de suivi de marché (Binance, CoinMarketCap, OKX, KuCoin) sans pour autant maîtriser les indicateurs techniques avancés. Il utilise principalement son téléphone pour suivre l'évolution de ses actifs et souhaite une interface claire et accessible, lui permettant de visualiser en un coup d'œil les tendances du marché et la performance de son portefeuille. Il recherche une expérience simple qui lui offre les outils essentiels pour analyser ses investissements sans se perdre dans la complexité des plateformes professionnelles, tout en conservant la possibilité d'explorer plus en détail lorsqu'il le souhaite.

5.2. Objectifs et motivations

Grâce à l'interface l'utilisateur cible souhaiterait :

- Suivre facilement l'évolution de ses crypto-monnaies, à travers une visualisation personnalisable : degré de complexité, chiffres clés affichés, organisation des éléments...
- Comparer plusieurs actifs simultanément pour identifier les opportunités d'investissement.
- Comprendre les données clés sans le langage technique, grâce à une hiérarchisation visuelle et des graphiques adaptés.
- Gagner du temps : obtenir une vue synthétique de son portefeuille sans naviguer sur plusieurs plateformes, pouvoir transférer ses actifs rapidement depuis d'autres plateformes.
- Personnaliser son expérience : choisir les crypto-monnaies suivies, la période d'analyse et le type de graphique.

5.3. Besoins fonctionnels

Besoin	Description	Priorité
Visualisation claire des cours	Courbes simples, indicateurs essentiels visibles immédiatement.	Haute

Visualisation des chiffres clés	Mise en évidence des chiffres clés, des variations de prix, de pourcentages, de volumes : taille, police, couleur.	Haute
Graphiques interactifs	Zoom/dézoom, comparaison de plusieurs cryptos, changement d'échelle temporelle.	Haute
Tableaux récapitulatifs	Informations clés (prix, capitalisation, volume, variation).	Moyenne
Portefeuille personnel	Historique des bénéfices et pertes, évolution du total investi.	Haute
Prévisions basées sur données historiques	Courbes projetées pour anticiper les tendances.	Moyenne
Compatibilité multi-supports	Interface fluide sur mobile et PC.	Haute
Paramétrage des notifications	Alerte en cas de forte variation de cours.	Faible
Aspect communautaire	Articles, interactions / commentaires.	Moyenne
Fonction de recherche	Rechercher par nom des crypto-monnaies ou des personnes de la communauté.	Faible

5.4. Frustrations actuelles

Sur les plateformes actuelles l'utilisateur est frustré par :

- Des interfaces souvent trop chargées sur les plateformes existantes (trop d'indicateurs, menus complexes).
- Une surcharge de notifications et publicités intrusives.
- Des difficultés de transfert entre portefeuilles ou d'accès à l'historique complet.
- L'absence de personnalisation : impossibilité de choisir les données affichées ou la mise en page.
- Le manque de lisibilité global et encore plus sur mobile.

5.5. Besoins ergonomiques

L'utilisateur doit pouvoir visualiser le site à la fois sur smartphone, ordinateur et tablette. L'interface devra donc être responsive en s'adaptant automatiquement à la taille de l'écran.

6. Glossaire

Blockchain : Technologie de registre distribué et décentralisé permettant de stocker et de sécuriser des transactions de manière transparente. Elle constitue la base technique des crypto-monnaies.

Capitalisation boursière : Valeur totale du marché d'une crypto-monnaie, calculée en multipliant le prix d'un jeton par le nombre de jetons en circulation.

Crypto-monnaie : Monnaie numérique fondée sur la blockchain, utilisée pour échanger, stocker ou investir sans intermédiaire centralisé.

Empathie (activité d'empathie) : Étape de la conception centrée utilisateur consistant à comprendre les besoins, les attentes et les frustrations des utilisateurs finaux à travers des entretiens ou observations.

IHM (Interaction Homme-Machine) : Domaine des sciences cognitives et de l'informatique visant à concevoir des interfaces ergonomiques, intuitives et adaptées aux besoins des utilisateurs.

Persona : Représentation fictive et détaillée d'un utilisateur type, fondée sur des données réelles recueillies lors de l'activité d'empathie.

Portefeuille : Application ou fonctionnalité permettant à un utilisateur de stocker, gérer et suivre ses crypto-monnaies.

7. Index

Notion	Page(s)
Blockchain	4, 7
Capitalisation boursière	3, 7
Crypto-monnaie	1, 2, 4, 5, 6, 7
Empathie	2, 3, 7
IHM	3, 4, 7
Persona	3, 7
Portefeuille	5, 6, 7