

Daniel Kevin
Touré Amy
Ncube Nozithelo
Pares Thibault

Rapport IHM

Master MIASHS DCISS

Partie 1 - Analyse

Notre objectif est de réaliser une interface homme-machine visant à aider à l'intégration sociale des étudiants. Nous utiliserons la définition de l'intégration sociale publiée par l'IIDRIS (2014) : il s'agit de l' "action visant à faire évoluer un individu isolé ou marginal vers une situation caractérisée par des échanges satisfaisant avec son environnement". En effet, les étudiants sont un public particulièrement mobile géographiquement. L'objectif de notre IHM est donc de faciliter leur démarche d'intégration dans l'environnement que constitue une ville qu'ils ne connaissent pas, et dans laquelle ils n'ont pas encore leurs repères.

Afin de nous assurer de la pertinence de notre application, nous avons effectué une analyse des applications déjà existantes. Nous avons trouvé de nombreuses applications pour les étudiants, mais sans liens spécifiques avec l'intégration sociale. Parmi celles-ci, nous pouvons citer :

- "Be Focused" qui propose des techniques pour être plus productif ;
- "Forest" qui favorise la concentration ;
- "Brain.fm" qui propose d'écouter de la musique dans le but d'être plus productif ;
- "Just Press Record" pour enregistrer les cours ;
- "Bear" pour faire des to-do-list

D'autres applications un peu plus connues peuvent notamment servir aux étudiants, bien qu'il ne s'agisse pas du seul public cible :

- **"Hyfriends"** : application pour l'intégration des étudiants (liste de bons plans, agenda des sorties classées par catégorie, fonctionnalité qui permet de trouver du monde pour sortir...). Après vérification sur l'apple store et le PlayStore, l'application ne semble plus disponible.

Points forts de l'application :

- "ChatBot";
- le double filtre par catégorie (type d'activité, puis second filtre : Tendances, Immanquable, Insolite ou à Petit Budget; qui permet d'affiner la recherche);
- la possibilité de rencontrer des gens avec qui sortir via une fonctionnalité "friends" qui permet de proposer des activités, partager ses passions.

Point(s) faible(s) :

- principalement ciblé sur Paris

- **"MyInternshipAbroad"** : application permettant de trouver des stages à l'étranger.

Points forts :

- proposition de coaching pour CV, Lettre de motivation, entretien

Point faible :

- l'application mobile pas très fonctionnelle : au moment de choisir un domaine pour filtrer les stages, la barre de recherche ne propose pas de domaine. De plus, je n'ai pas pu valider ma recherche. En revanche, le site web est fonctionnel à ce niveau.
- **"SkyScanner"** : trouvez des vols, hôtels, et locations de voitures parmi les moins chers.

Points forts :

- application mobile très fonctionnelle, à jour vis-à-vis de la pandémie : il y a une carte du monde disponible avec un code couleur (vert-orange-rouge, et gris) nous informant du degré des restrictions liées à la pandémie, et lorsque l'on clique sur un pays le détail des restrictions s'affiche.
- **"City Mapper"** : application qui propose le réseau de transport disponible dans la ville dans laquelle tu te trouves, via une carte interactive.

Points forts :

- proposition de plusieurs modes de transport : bus, métro/RER, vélos et trottinettes libres-services, etc.
- application développée pour 73 villes, en France, dans plusieurs autres pays d'Europe, en Australie, dans plusieurs états d'Amérique, etc. Possibilité de voter pour décider de quelle nouvelle ville on voudrait voir sur l'application.
- Si l'on veut par exemple choisir une trottinette et la réserver, en cliquant dessus nous sommes redirigés vers l'application gérant les trottinettes.

- **"Maps Me"** : Google Maps mais disponible en hors-connexion, grâce au téléchargement de la carte.
- **"Free Wifi Finder"** : trouver des points de wi-fi gratuits à l'étranger.

Points forts :

- disponible hors-connexion

- **"Viber"** et **"WhatsApp"** : applications de chats.

Points forts :

- gratuité de la communication internationale, nécessite seulement une connexion en wi-fi.

- **"Meet up"** : applications pour rencontrer des compatriotes dans un pays étranger.

Points forts : géolocalisation qui permet de trouver des personnes utilisant l'application proche de nous

- **"Tourpal"** : application qui recense les monuments et points de vue incontournables autour de nous.

- **“ConseilsAuxVoyageurs”** : application du Ministère des Affaires Étrangères qui met à jour des informations importantes sur chaque pays (notamment vis-à-vis du Covid) pour préparer vos voyages.
- **“DiscoverMyCityRotterdam”** : application permettant aux touristes de découvrir et de profiter de la ville.

Comme nous l’avons vu, un certain nombre de ressources existent déjà pour faire découvrir une ville, mais celles-ci s’adressent principalement aux touristes. S’il est vrai que les étudiants peuvent utiliser ces ressources, nous avons relevé plusieurs besoins exclusifs aux étudiants - ou du moins plus importants pour eux :

- les espaces de travail (bibliothèques, coffee-shops, parcs...)
- restaurants universitaires, ou avec un tarif étudiant
- événements culturels et d’intégration
- actions, événements et lieux associatifs

Nous avons remarqué que ces ressources étaient déjà disponibles individuellement, c’est pourquoi nous avons décidé de les regrouper sous la forme d’une application mobile. Un grand nombre d’applications dédiées aux étudiants existe déjà, chacune spécialisée sur un sujet particulier. L’objectif est de rassembler ces informations dans une seule application afin de les rendre plus faciles d’accès pour les étudiants.

La population étudiante étant relativement jeune et bien adaptée aux nouvelles technologies, nous avons fait l’hypothèse qu’il s’agissait d’un choix d’IHM plus pertinent qu’un site internet. De plus, l’aspect mobile d’une application cadre parfaitement avec notre objectif d’aider les étudiants à situer les ressources dont ils ont besoin dans une ville qu’ils ne connaissent pas.

Nous nous sommes demandé s’il était possible d’intégrer une fonctionnalité relative à la recherche d’emploi étudiant, mais nous avons finalement jugé qu’il existe suffisamment de ressources extérieures, et qu’une application mobile ne serait pas le support le plus adapté à cette problématique.

Nous avons construit et diffusé un questionnaire en ligne composé d’une vingtaine de questions ouvertes et fermées (dont le lien figure en annexe). Afin de recueillir, suite à l’entretien des données exploitables, nous avons trouvé judicieux de définir un public cible qui sont les étudiants. Cependant, nous tenons à préciser que ce questionnaire en plus des étudiants a été rempli par des personnes de statuts différents. Dans notre entretien, nous avons opté pour ces types questions (fermées et ouvertes) d’abord les questions fermées, qui sont dominantes dans l’objectif d’avoir des réponses succinctes et claires, et ensuite les questions ouvertes afin de laisser le choix à notre public de s’exprimer librement sur ledit sujet. Au travers de ce questionnaire, nous voulions savoir les besoins des utilisateurs, particulièrement les étudiants étrangers et étudiants nouvellement arrivés dans une ville, dans une université, leur proposer les fonctionnalités dont sera dotée notre application afin d’avoir leurs avis sur lesdites fonctionnalités et leur demander d’en suggérer.

Analyse des réponses au questionnaire (accessibles en annexes) :

Un tiers des réponses proviennent d'étudiants dans un pays étranger, c'est-à-dire le cœur de notre public cible puisqu'il s'agit d'étudiants dans des villes autres que leur ville natale, donc qu'il ne doivent pas forcément très bien connaître.

Nous avons cherché à donner du sens à la réponse "peut-être de la troisième question du questionnaire. Nous avons fait l'hypothèse que ce sont des personnes qui sont intéressées par la finalité de l'application, mais ne seraient suffisamment intéressées pour l'utiliser que si l'application est de qualité.

Nous avons constaté que les réponses positives pour les notifications étaient peu nombreuses, ce qui implique que cette option doit pouvoir être désactivable car il s'agit d'une fonctionnalité intrusive. De même pour le chat, que certains utilisateurs ne veulent pas utiliser. En effet, l'intérêt d'un chat entre utilisateurs semble plutôt limité : il ne s'agit pas d'une application de rencontre, donc les utilisateurs n'ont aucune raison de vouloir discuter entre eux puisqu'il ne sont pas là pour ça. Des applications spécialisées pour les rencontres seraient plus recommandées pour les utilisateurs intéressés par une telle fonctionnalité. Nous avons donc décidé d'abandonner cette fonctionnalité, que nous remplacerons éventuellement par un espace commentaires.

Partie 2 - Conception

Cahier des charges

Partie fonctionnelle

Nous laisserons de côté la partie technique du cahier des charges, car nous n'allons pas programmer l'application. En revanche, nous allons nous attarder sur la partie fonctionnelle de l'application.

1. Etude d'opportunité

Comme détaillé précédemment, notre application s'adresse aux étudiants qui souhaitent avoir des informations sur la ville où ils font leurs études. Dans une démarche pragmatique, nous avons décidé de ne pas être trop ambitieux et de limiter le cadre de l'application à une seule ville : Grenoble.

Les étudiants étant majoritairement à l'aise avec les nouvelles technologies de l'information, une application portable ne devrait pas leur poser de problème particulier à l'utilisation. Comme il s'agit de réunir des informations qui sont disponibles ailleurs, l'application doit être facile et rapide à utiliser. Les fonctionnalités ne doivent pas être trop nombreuses ni trop lourdes. Par certains aspects, l'application est similaire à la carte proposée par Google Maps, mais les points d'intérêts visibles sur cette carte sont entièrement configurables par l'utilisateur. De plus, ils sont adaptés aux centres d'intérêts des étudiants. L'application doit fournir des informations sur ces points d'intérêts, notamment une description, la localisation, et la date dans le cas d'un événement. Des photos doivent pouvoir être ajoutées pour compléter la description, ainsi qu'un espace commentaire où les étudiants peuvent échanger et poser leurs questions.

2. Analyse fonctionnelle du besoin

Notre application va nécessiter plusieurs services pour pouvoir fonctionner de manière optimale :

- une base de données pour les centres d'intérêts et les utilisateurs ;
- une solution d'hébergement de l'application ;
- une maintenance tout au long du cycle de vie de l'application.
- modération régulière de l'espace commentaire des points d'intérêt

3. Expression fonctionnelle du besoin

Les fonctions de l'application sont les suivantes :

- application mobile, qui permet aux utilisateurs de créer un compte pour accéder à des listes de points d'intérêts, et de les sauvegarder dans une liste personnalisée

- appliquer des filtres pour pouvoir trouver les points d'intérêts qui correspondent
- obtenir une description de ces points d'intérêt, avec des images et les commentaires d'autres utilisateurs
- situer ces points d'intérêts sur une carte interactive

Les fonctions doivent respecter les éléments suivants :

Compte utilisateur :

- Le compte de l'utilisateur doit comporter les informations suivantes : adresse mail, num tel, nom, prénom ;
- L'utilisateur peut activer ou désactiver les notifications ;
- Un seul compte peut être associé à une même adresse mail, de même pour le numéro de téléphone ;
- L'utilisateur peut se déconnecter de l'application ;
- Le compte possède une liste des points d'intérêts enregistrés par l'utilisateur ;
- L'utilisateur peut passer l'application en mode sombre ;
- L'utilisateur peut activer le mode daltonien ;

Fonctionnalité de recherche :

- une fois que les résultats de la recherche sont affichés, il doit être possible pour l'utilisateur de les ordonner selon les critères suivants : prix, note donnée par les autres utilisateurs, proximité géographique ;
- un système de filtres doit permettre de paramétrer une recherche de points d'intérêts par type ;
- l'utilisateur peut sauvegarder le point d'intérêt dans la liste des ses favoris ;

Carte interactive :

- les points d'intérêts trouvés par la recherche doivent être affichés sur la carte ;
- il doit être possible de zoomer sur la carte de manière à distinguer de manière précise les rues et les croisements ainsi que les noms associés ;
- il doit être possible d'obtenir la description du point d'intérêt affiché en appuyant dessus, ainsi que l'option de le supprimer ;

Description :

- chaque point d'intérêt possède une description à laquelle l'utilisateur peut accéder en appuyant dessus, depuis la recherche de points d'intérêts ;
- la description consiste au minimum en un nom et un texte à visée descriptive ;
- la description peut comporter des images, une adresse mail ou un numéro de téléphone de contact, un lien vers un site web ;
- chaque points d'intérêt possède un espace commentaire où les utilisateurs peuvent s'exprimer et éventuellement laisser une note ;

4. Détails du fonctionnement de l'application

Concernant la conception, nous avons décidé de nous focaliser sur les tâches fréquentes suivantes : la connexion, la recherche de points d'intérêts (les modèles des

tâches correspondant figurent en annexes). La connexion est importante car lors de la phase d'évaluation, il est important que les personnes testant le prototype soient plongées dans l'expérience utilisateur, comme s'ils venaient d'installer cette application. La recherche de points d'intérêt est évidemment primordiale car elle constitue l'objectif même de l'application. Nous avons aussi pensé qu'il serait important de conceptualiser les paramètres, car c'est une composante importante de chaque application.

Tout d'abord, la connexion fait partie intégrante de notre application, ainsi il nous a semblé important d'en détailler son fonctionnement et son comportement.

Lorsqu'un utilisateur lance l'application, il doit d'abord s'inscrire, ou se connecter pour accéder à la recherche, que nous verrons par la suite.

Pour s'inscrire, l'utilisateur doit renseigner des informations telles que : son adresse mail ou son numéro de téléphone, pour qu'il puisse confirmer la création de son compte ; son pseudo ; et son mot de passe, qu'il doit confirmer dans une autre entrée.

Il peut ensuite paramétrer son profil avec les fonctionnalités suivantes : l'activation/désactivation des notifications ; le choix des centres d'intérêts qui l'intéressent et qui seront affichés dès le lancement de l'application. Il ne lui reste plus qu'à cliquer sur "Create an account" pour confirmer le formulaire.

Une fois ces tâches effectuées, le compte est créé, et l'utilisateur n'a plus qu'à valider son compte pour naviguer dans l'application.

Cette page de connexion possède également d'autres fonctionnalités : un bouton circulaire avec le drapeau correspondant au langage affiché par l'application, en cliquant dessus on arrive sur une page pour choisir le langage. Le choix du langage se fait sous forme de menu déroulant proposant toutes les langues disponibles pour l'application. Cette nouvelle page possède un bouton en forme de flèche, qui nous permet de retourner sur la page précédente.

Une fois de retour sur la page précédente, après avoir choisi notre langage, il nous est aussi possible de cliquer sur le bouton "Contact us", qui nous emmène sur une page où se trouvent une adresse mail ainsi qu'un numéro, pour joindre le service client en cas de problème relatif à l'application.

Si l'utilisateur de l'application possède déjà un compte, il lui suffit de renseigner son pseudo et son mot de passe, puis de cliquer sur un bouton "Log in" pour accéder à l'application. Dans le cas où l'utilisateur ne possède pas de compte, un bouton "Create an account" envoie l'utilisateur sur la page décrite précédemment.

Un bouton "Forgot password" est également disponible, dans le cas où l'utilisateur aurait oublié le mot de passe de son compte. Le bouton pour choisir le langage, et pour accéder aux informations de contact, sont également disponibles sur cette page.

Ensuite, parlons de la recherche de points d'intérêts. La page d'accueil nous montre les différentes catégories de points d'intérêt disponibles : restaurants, bibliothèques, associations, lieux à visiter. En cliquant sur l'une de ces catégories, on arrive sur une liste proposant tous les points d'intérêts disponibles concernant la catégorie. En cliquant sur un point d'intérêt, une description s'affiche. Il nous est possible de faire défiler les photos présentant le point d'intérêt. En dessous de ces photos, s'affichent : l'adresse du point d'intérêt, ses horaires d'ouvertures, le lien vers son site web, ainsi que le numéro de téléphone pour les joindre. En cliquant sur l'adresse, on arrive sur une autre fonctionnalité de l'application : la carte. La carte, ou « map », nous affiche où se trouve le point d'intérêt relatif à la ville où nous nous trouvons. Cette page permet également de choisir des filtres : choisissez quelles catégories vous intéresse (restaurants, bibliothèques...) et tous les points d'intérêts relatifs à ces catégories s'affichent sur la carte, d'où l'on peut cliquer sur chacun de ceux-ci.

Il est également possible, via la page « carte », de chercher un point par son nom, dans une barre de recherche. Il est également possible de lancer une nouvelle recherche.

Sur toutes les pages relatif à la recherche : il est possible de passer directement à la recherche via la carte, en cliquant sur un logo rouge « localisation » ; d'accéder aux paramètres via un logo d'une roue dentée ; de revenir à la page d'accueil avec toutes les catégories présentées, en cliquant sur le logo de l'application « StudyGo » situé en haut à droite de chaque page ; et également d'accéder à l'extension du menu en cliquant sur les 3 barres horizontales situées en haut à gauche de chaque page.

L'extension du menu propose simplement différents boutons vers les principales pages qui sont intéressantes pour l'utilisateur : les paramètres, la liste des bibliothèques, la liste des lieux à visiter, la liste des associations, la liste des restaurants.

La page des paramètres utilisateurs propose de modifier l'adresse mail, le numéro de téléphone, le mot de passe. Elle permet aussi de changer le langage de l'application, d'activer le mode nuit, et d'activer le mode daltonien. Ces 3 dernières fonctionnalités se présentent sous forme de menus déroulants : les langues disponibles pour la première, et « on/off » pour les deux suivantes.

Ensuite, il y a un bouton permettant d'accéder aux paramètres des notifications, que nous aborderons après.

Un dernier bouton « Log out », tout en bas à droite, est disponible pour se déconnecter de son compte.

Sur la page des paramètres de notifications, il est possible d'activer ou désactiver les notifications, simplement en cochant ou décochant les cases correspondantes. Les notifications sont relatives aux prochains événements approchants, aux réductions étudiantes dans les restaurants/soirées.

La conception a été pensée notamment grâce aux méthodes : Scenario-based, personas (accessibles en annexes).

Partie 3 - Prototype

Pour réaliser notre prototype, nous avons utilisé le site web figma.com, l'outil était difficile à utiliser au début car il est dédié aux web designers. Nous avons dû tout créer.

Comme expliqué dans la partie conception, lorsque l'utilisateur clique sur la barre des menu un écran pop up avec une liste de rubriques contenues dans l'application doit s'afficher. Du fait que nous ne sommes pas familiers avec l'outil, nous n'avons pas réussi à faire cela, à la place nous avons fait un demi-écran séparé avec cette liste des rubriques.

Il y a aussi un logo affiché en haut à droite de la page, au début nous voulions mettre la photo de profil de l'utilisateur mais nous avons finalement décidé de ne pas le faire car nous ne mettons plus la rubrique de commentaire qui aurait permis aux utilisateurs de noter et donner des commentaires sur un point d'intérêt spécifique dans l'application. Nous avons décidé cela parce que les étudiants ont déjà de nombreuses plateformes où ils communiquent.

Comme expliqué au-dessus, cette page contient également une liste de services proposés par l'application. L'utilisateur clique sur la photo ou sur le texte surligné en bleu et il est dirigé vers une page spécifique avec la description du service. On aurait dû créer une page qui montre une liste de toutes les propositions selon la catégorie choisie, avant d'arriver sur la page descriptive mais cela nous aurait pris beaucoup plus de temps, c'est pour cela qu'on a les trois points au-dessus des photos. Ils sont destinés à indiquer le passage d'une page à l'autre, pour que l'utilisateur voit plus de restaurants, il devra glisser vers la gauche. L'utilisateur peut également créer une liste de favoris en cliquant sur l'icône cœur de la page descriptive. Pour cela, nous avons connecté cet icône à la page "ma liste de favoris"

Concernant les filtres dans la partie recherche, il nous semblait impossible de faire une seule page avec beaucoup de filtre applicable à toutes les catégories. Il y a des filtres qui s'appliquent seulement à une catégorie et non pas à l'autre comme par exemple la recherche des restaurants nécessite le filtre prix alors que ce n'est pas le cas pour la catégorie associations étudiantes. On s'est alors limité à une page avec les filtre qui sont commun à tous les catégories

Partie 4 - Évaluation

Pendant la phase de conception, nous avons réalisé plusieurs maquettes différentes avant le prototype final. Nous avons ensuite effectué un choix entre les différentes maquettes pour sélectionner la version que nous allions évaluer.

Stratégie d'évaluation :

Le but de notre évaluation est de vérifier si le prototype de l'application remplit les fonctionnalités décidées pendant la phase de conception, et si l'interface correspond aux attentes des utilisateurs.

Nous allons nous poser les questions suivantes :

- Est-il facile pour un utilisateur de naviguer parmi les fonctionnalités de l'application ?
- L'application est-elle agréable à utiliser ?

Nous avons donc retenu les critères d'utilisabilité suivants :

- efficace
- engageant

En effet, nous ne pouvons pas tester la tolérance aux erreurs avec la maquette prototype que nous avons utilisée. De même, l'application vise à être simple d'utilisation, donc l'apprenabilité n'est pas un objectif que nous recherchons particulièrement.

Pour tester ces critères, nous allons utiliser une évaluation qualitative. Ce choix de type de données s'explique d'une part par la difficulté d'obtenir une quantité importante de données, et d'autre part par la nature de notre prototype. Comme il ne s'agit pas d'une application mais d'une maquette, nous ne pourrons pas réaliser des tests techniques comme un calcul des temps de chargement. Nous allons donc évaluer en priorité la dimension ergonomique de l'interface de notre prototype d'application.

Plan d'évaluation :

Qui utilisera le système lors de l'évaluation ?

Nous avons fait le choix de faire tester notre application en priorité par des étudiants, mais également pas seulement. En effet, comme nous voulions tester l'ergonomie de notre prototype, nous avons décidé de réaliser le maximum de tests possibles.

Où ?

Malgré la situation sanitaire, nous avons décidé d'effectuer des tests en personne afin de collecter le plus d'informations possible. En effet, voir la réaction des utilisateurs nous semblait tout aussi important que d'avoir leurs commentaires. Nous avons donc fait passer six tests en think aloud, dont les résultats figurent dans les annexes.

Quand ?

Notre évaluation s'est déroulée à la fin de l'étape de prototypage. En effet, il nous fallait une interface avec laquelle faire interagir nos testeurs. Nous avons commencé chacun

des tests par une explication de la méthode pour que les testeurs soient au courant de l'objectif de la séance. Il leur a été rappelé que nous ne jugions pas leurs capacités à utiliser une interface mais bien l'interface elle-même, afin de noter les erreurs de conception et les points d'amélioration. Nous avons insisté sur l'importance de bien communiquer le ressenti du testeur tout au long de la découverte de l'application, notamment les éléments suivants :

- les attentes avant de cliquer sur un bouton ;
- les incompréhensions éventuelles
- les limites observées
- les points jugés particulièrement intéressants par l'utilisateur
- les suggestions

Nous avons également noté les questions posées par les utilisateurs, auxquelles nous n'avons répondu que lorsque celui-ci était bloqué dans son utilisation. L'objectif était d'identifier les points de blocage pour pouvoir les résoudre par la suite, mais de les laisser interagir avec l'application sans interférer lorsque cela n'était pas nécessaire.

Avant chaque test, nous avons demandé à l'utilisateur de se mettre à la place du public de l'application, c'est-à-dire un.e étudiant.e qui souhaite découvrir la ville où il/elle fait ses études. Nous ne sommes pas passés par la rédaction d'un script, mais nous avons veillé à présenter la méthode et l'application de la même manière à chacun des participants. Finalement, nous avons passé en moyenne 15 minutes avec chacun des testeurs. La méthode s'est révélée particulièrement intéressante car elle génère énormément de résultats. Toutefois, le traitement de ces résultats prend beaucoup de temps, c'est pourquoi nous n'avons pas pu effectuer autant de tests que ce que nous aurions voulu.

Annexes

1. Annexe n°1 : fiches d'évaluation en 'think aloud'

Sujet n°1 :

Action	Commentaire	Solution
Login	Quelle différence entre sign in et sign up ?	
	Qu'est-ce qu'il y a dans news, contact us ?	
Menu	Les catégories ne ressemblent pas à des boutons, alors qu'on doit cliquer dessus.	Ajouter un bouton 'go' en dessous ?
Catégories	Bouton map trop petit, on ne pense pas à appuyer dessus.	
	La flèche arrière des settings ne marche pas.	Corrigé.
Menu défilant	Séparer settings des catégories dans le menu défilant.	

Sujet n°2 :

Action	Commentaire	Solution
Menu	Les catégories ne ressemblent pas à des boutons, alors qu'on doit cliquer dessus.	Ajouter un bouton 'go' en dessous ?
Catégories	Mettre en valeur les boutons sur lesquels on peut appuyer dans bibliothèque, restaurants etc (carte et site web)	
Carte	Pas très clair	Remonter et agrandir la légende, permettre de la configurer ?

Sujet n°3

Action	Commentaire	Solution
Map	Pas clair qu'on peut cliquer dessus depuis les catégories	
Menu	Icônes du bas pas claires, à quoi sert la messagerie ?	
Map	Comment paramétrer la carte ?	Ajouter des filtres

Settings	Flèche de retour trop petite, pas assez séparée du reste.	Agrandir et mettre en haut à gauche, comme partout ailleurs dans l'appli ?
Photo		

Sujet n°4

Action	Commentaire	Solution
Logo	Quelle est le logo de l'appli, pour la différencier des autres applications installées ?	
Sign in	Quelle différence entre log in et sign in ?	Transformer sign up en : 'No account yet ? Create an account'
Langage	Possible de changer le langage dès le début ?	Ajouté.
News	Intéressant, le sujet aimerait bien voir des infos sur les événements ponctuels (ex : une course, des portes ouvertes etc)	
Logement	Fonctionnalité se loger ?	On a fait le choix de ne pas l'inclure dans les fonctionnalités de l'appli.
Recherche	Pas de liste des différentes bibliothèques / restaurants / assos / événement ? On doit swipe pour accéder au suivant ?	
Catégories	A quoi servent les trois points noirs ? Pour le sujet, ils doivent permettre de passer à l'élément suivant / précédent de la recherche.	
Map	Pas clair qu'on peut cliquer pour avoir l'adresse sur la map.	
Map	Logo pas très clair non plus.	
Map	Possibilité de configurer la map avec des filtres ?	
Photos	Pas clair qu'on peut faire défiler les photos	Ajouter une flèche ?
Settings	Flèche trop petite, elle serait mieux placée en haut à gauche.	
Settings	Bouton 'save' ?	

Notifs	Pas clair du tout, le sujet ne savait pas quoi faire.	Bouton ON / OFF plus visibles ?
--------	---	---------------------------------

Sujet n°5

Action	Commentaire	Solution
Sign in	Différence sign in / sign up ?	
Settings	Il faudrait pouvoir confirmer le password	
Settings	Le sujet ne sait pas si il doit rentrer son numéro de téléphone ou son adresse mail -> pourquoi pas les deux ?	
Horaires	Faute : opens / closes, ou opened / closed	
Map	Pas clair qu'on peut cliquer sur la carte	Ajouter une indication (go to map, mettre en couleur, ...)
Settings	Mettre un champ : 'répéter mot de passe'	
Notifs	Pas clair, le sujet ne sait pas quoi faire.	

Sujet n°6

Action	Commentaire	Solution
1er écran	Icônes du bas trop petites, le sujet est plus habitué à voir le choix des langues en haut.	
Settings	Langue et menu renvoient au même menu, alors que sont deux icônes différentes.	
Map	Cliquer sur restaurant dans la carte devrait plutôt afficher / cacher tous les restaurants sur la carte (filtre).	
Horaires	Possible d'avoir une liste des horaires selon les jours de la semaine ?	
Catégories	Soit tout est cliquable (adresse, horaires etc) soit mettre des couleurs sur ce qui l'est	
Recherche	Il faudrait une liste des restaurants trouvés par la recherche, et / ou la possibilité de slider sur la droite pour afficher le prochain restaurant dans la liste.	

Map	Si on arrive sur la map après avoir appuyé sur une adresse, la carte n'affiche que cette adresse et le reste est masqué de base.	
	Étendre la zone cliquable aux titres à côté des icônes	
Map	Pour les filtres il vaut mieux utiliser les un menu déroulant depuis la droite, qui ne prenne pas tout l'écran.	
Map	Rajouter des options pour la distance : moins d'un km, moins de 10km etc	
Map	Mettre les horaires d'ouverture sur la carte semble étrange.	

2. Annexe n°2 : questionnaire

Lien du questionnaire :

https://docs.google.com/forms/d/1Hs9yqvsi-uPsBjcRv8Elqnx3gDubOx9jUzGuSCU97Tw/viewform?edit_requested=true

Les réponses au questionnaire sont dans le fichier zip.

3. Annexe n°3 : modèle des tâches

Voir PDF.

4. Annexe n°4 : première tâche - connexion

Voir PDF.

5. Annexe n°5 : deuxième tâche - points d'intérêts

Voir PDF.

6. Annexe n°6 : persona

Voir PDF.

7. Annexe n°7 : prototype

Voir PDF.

Le prototype est également accessible sur Figma :

<https://www.figma.com/file/wAcqHeqInFR2IEuPFV67Ag/great-stay?node-id=9%3A16>