

SAYNA UI-UX PROJET N°2

I. Observer l'expérience utilisateur :

1. Liste de toutes les questions que je pourrais poser lorsque j'utilise la plateforme de SAYNA :

- Est-il facile de trouver et d'accéder aux différents modules et leçons ?
- Les leçons sont-elles engageantes et informatives ? Le contenu est-il bien organisé ?
- Y a-t-il des éléments interactifs tels que des quiz ou des exercices ? Améliorent-ils l'expérience d'apprentissage ?
- L'interface est-elle visuellement attrayante et facilite-t-elle l'apprentissage ?
- La plateforme se charge-t-elle rapidement et fonctionne-t-elle sans problèmes techniques ?
- Existe-t-il un moyen pour les utilisateurs de fournir un retour sur leur expérience d'apprentissage ?
- Le support client est-il efficace pour résoudre les problèmes ou répondre aux questions ?

2. Les réponses possibles aux questions précédentes :

- Le chargement à la connexion sur la plateforme met du temps d'où l'accès aux modules et aux leçons aussi.
- Les leçons sont vraiment informatives et les contenus sont bien organisés.
- Sur le module UI-UX Design, il n'y a pas de quiz, pourtant on nous informe que c'est inclus dans la note. Mais les projets à chaque fin de chapitre sont très utiles.
- Comme à la réponse de la première question, le chargement se fait lent et les problèmes techniques sont très fréquents.
- En effet il existe un contact direct par message vers les responsables de la plateforme pour les réclamations ou pour fournir un retour sur leur expérience d'apprentissage.
- Le support client es aussi efficace pour résoudre les problèmes et pour répondre aux questions, aucune plainte pour le moment.

J'ai choisi l'application Dribbble et j'ai vérifié son expérience utilisateur. Voici les trois éléments de l'application qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable

- **Utilisable** : Une navigation intuitive et une interface épurée qui permettent aux utilisateurs de trouver facilement ce qu'ils cherchent.
- **Trouvable** : Des temps de chargement rapides et une performance fluide qui assurent une expérience sans frustration pour l'utilisateur.
- **Désirable** : Un design cohérent et professionnel qui renforce la crédibilité de l'application et améliore l'expérience globale.

3. Un distributeur automatique de billets, selon moi fonctionne comme suit :

- L'utilisateur insère sa carte bancaire et saisit son code pour s'identifier.
- ,L'utilisateur choisit le type de transaction qu'il souhaite effectuer

- Le DAB communique avec le serveur de la banque pour vérifier les fonds et autoriser la transaction.
- Le DAB distribue les billets demandés.
- L'utilisateur récupère sa carte et le reçu imprimé.

II. Comprendre les besoins d'un utilisateur :

1) Ce que je pense d'Elodie :

C'est une personne introvertie mais qui a son cercle d'amis. Elle aime le calme et que tout soit parfaitement bien organisé. Moyenne en création mais pourtant active, un peu plus peut – être s'il y a une pause – café en dehors d'un espace enfumé. Elle n'aime pas déranger ses proches et n'apprécie pas non plus qu'on lui dérange.

2) Pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable :

- Il faudrait mettre des instructions à afficher à la BU pour le calme afin de respecter les autres.
- Si le wifi n'est pas accessible à certains endroits, elle pourrait faire un abonnement internet à son opérateur.
- Arriver plus tôt pour les travaux de groupe et pour avoir accès aux prises de courant en première.