

IHM 2

Rapport de projet

Delestre Gwendoline M2 IC

Zhuang Lingyun M2 IC

Rouby Lou-Evan M2 IC

Table des matières

Table des matières	2
Introduction	3
Cahier des charges	4
Les fonctionnalités principales sont :	4
Les technologies utilisées :	5
Critères ergonomiques :	5
Les phases du développement sont :	5
Modèle d'utilisateurs cibles	7
Modèle des tâches	8
Prototype papier	11
Prototype	18

Introduction

Ce projet consistera à développer l'IHM d'un réseau social. Sur les réseaux-sociaux, beaucoup de personnes aiment partager leurs photos de vacances et décrire leurs expériences de voyage. Le prototype d'application que nous proposons "GlobeGather" est celui d'un réseau social dédié uniquement aux voyages. Il permettrait aux gens de partager leurs expériences, mais également d'organiser des voyages en groupe et de trouver des partenaires pour voyager.

L'objectif pour nous est de proposer un prototype d'interface intuitive et ergonomique en prenant en considération les exemples de réseaux sociaux existants.

Ce document contient l'ensemble des livrables liés au projet excepté le code source du prototype "concret". Cela inclut : cahier des charges, scénarios d'utilisation, modèle d'utilisateurs cibles, modèle des tâches, prototype papier et des explications sur le développement du prototype.

Le code source du prototype "concret" contient toutes les librairies et il ne nécessite donc pas d'installation particulière pour être lancé.

Cahier des charges

L'objectif de l'application GlobeGather est de permettre aux utilisateurs de partager leurs expériences de voyage, de trouver des compagnons de voyage, d'organiser des voyages en groupe, et de connecter des voyageurs du monde entier.

Les fonctionnalités principales sont :

Inscription et Profil utilisateur :

L'inscription se fait avec une adresse e-mail ou via des comptes de médias sociaux.

Le profil utilisateur contient une photo de profil, des informations personnelles, et une carte interactive pour marquer les pays visités.

Des paramètres de confidentialité permettent de gérer la visibilité des informations du profil.

Publication de Contenu :

Les utilisateurs peuvent partager des photos, vidéos et textes de leurs voyages.

Il est possible d'ajouter des tags à ces publications telles que la destination afin de les retrouver lors de recherches.

Il est possible de commenter, liker et partager les publications.

Réseau social :

Les utilisateurs peuvent ajouter, supprimer et rechercher des amis.

Il est possible de suivre d'autres utilisateurs pour voir leurs publications dans le fil d'actualité.

Il existe une messagerie instantanée pour la communication privée entre amis.

Création de Groupes de Voyage :

Les utilisateurs peuvent créer des groupes de voyage publics ou privés et ont la possibilité d'inviter d'autres utilisateurs à rejoindre le groupe.

Ces groupes permettent le partage de détails de voyage, y compris les dates, les lieux, les itinéraires, les réservations d'hôtels, de vols, etc. ainsi que la gestion des dépenses partagées pour chaque voyage.

Proposition de Voyage :

Les utilisateurs peuvent créer des propositions de voyage pour trouver des compagnons de voyage.

Ces propositions de voyage peuvent inclure des informations sur la destination, les dates, les préférences de voyage, etc.

Les utilisateurs intéressés peuvent rejoindre la proposition et discuter des détails.

Organisations :

Les organisations peuvent créer des profils pour organiser des voyages de groupe.

Carte Interactive :

Les utilisateurs peuvent colorier une carte interactive avec les pays qu'ils ont visités.

La carte est visible sur le profil de l'utilisateur.

Les technologies utilisées :

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Le framework Materializecss

Critères ergonomiques :

L'interface doit respecter les critères d'ergonomie :

- Charge de travail
- Guidage
- Adaptabilité
- Cohérence
- Contrôle explicite
- Gestion des erreurs
- Signifiants des codes

Les phases du développement sont :

Conception de l'interface utilisateur (UI/UX).

Développement du prototype de l'application.

Scénarios d'utilisation

1. Consultation infos personnelles :

Un utilisateur peut consulter ses infos personnelles en accédant à la page "mon compte".

2. Ajout d'un Ami:

L'utilisateur recherche un ami en utilisant son nom d'utilisateur, Jean Bon. Une fois qu'il a trouvé son ami, il lui envoie une invitation. Il reçoit une notification lorsqu'il accepte l'invitation, puis il peut voir le nouvel ami dans sa liste d'amis et lui envoyer un message.

3. Proposition d'un Voyage:

Créer un voyage à Paris avec Camille et Paul, en remplissant le questionnaire avec le titre "Paris", à partir du 4 Juin 2023 jusqu'au 17/06/2023, le voyage s'effectuera en train. Modifier le voyage en "Public" pour que les autres utilisateurs puissent le rejoindre.

4. Publication et Partage des expériences de voyage :

Après un voyage mémorable, un utilisateur peut publier un post contenant des photos et une description textuelle pour documenter et partager son expérience de voyage. Les autres membres de la plateforme peuvent consulter ces posts, interagir en laissant des commentaires et exprimer leur appréciation en utilisant des likes.

Publier son voyage en Thaïlande en ajoutant la localisation, une description et les personnes ayant participé (Mattias).

Laisser un commentaire au post de Paul Emploi en Polynésie et liker son post

5. S'informer sur un voyage et rejoindre un groupe :

Vous voulez rejoindre un voyage pour Londres, rechercher un voyage, consulter les informations et demander à rejoindre le voyage.

Modèle d'utilisateurs cibles

Les personnes susceptibles d'utiliser GlobeGather sont les personnes qui veulent partager leurs expériences de voyage, organiser un voyage, que ce soit à titre personnel ou bien pour une association ou ong, rejoindre un groupe de voyage, ou bien trouver des amis partageant leur passion pour ce domaine.

Persona n°1 :

Hanna a 22 ans et vit en France. Elle est étudiante et aime voyager. En utilisant GlobeGather, elle découvre des endroits accessibles et intéressants grâce aux partages des autres utilisateurs. Cela lui permet de sélectionner ses destinations favorites. Hanna a du mal à trouver des avis objectifs sur les sites de voyage. Les avis et photos partagés sur GlobeGather ne mentent pas et lui permettent de choisir plus facilement. Parfois, elle s'inscrit dans des groupes de voyage via la plateforme.

Persona n°2 :

Georges a 45 ans, il est entrepreneur. Il prend rarement des vacances, mais lorsqu'il le fait, il aime partir à l'étranger avec sa famille pour visiter des lieux insolites. Georges partage beaucoup sur les réseaux sociaux. Il utilise GlobeGather pour poster ses photos et anecdotes de voyages. Cela lui permet de briller socialement et d'entrer en relation avec d'autres voyageurs pour discuter de leur passion.

Persona n°3 :

Isabelle a 50 ans et dirige une association de voyage pour les étudiants. Le but de l'association est de créer des groupes de voyage pour aider les étudiants à voyager à moindre coût. Elle utilise GlobeGather pour promouvoir l'association. De plus, elle peut donner tous les détails organisationnels sur le site et communiquer avec les participants.

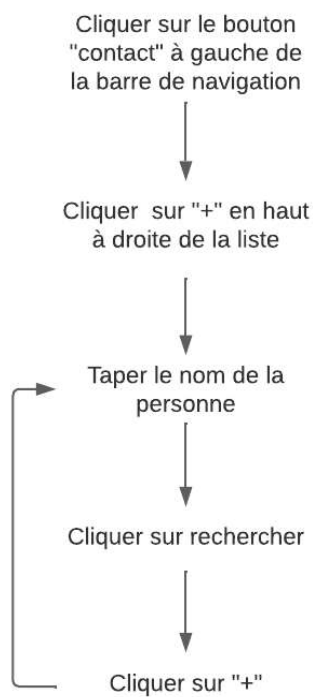
Modèle des tâches

Modèle de tâche associés à chacune des tâches de nos scénarios :

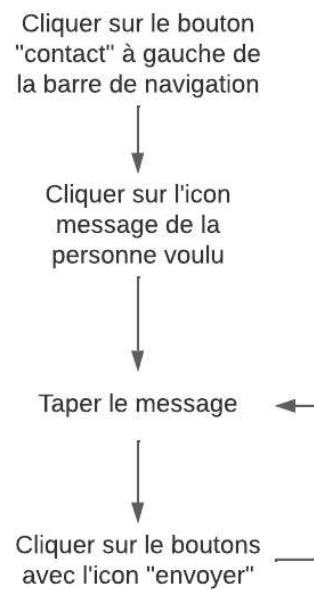
Consulter les infos personnelles :



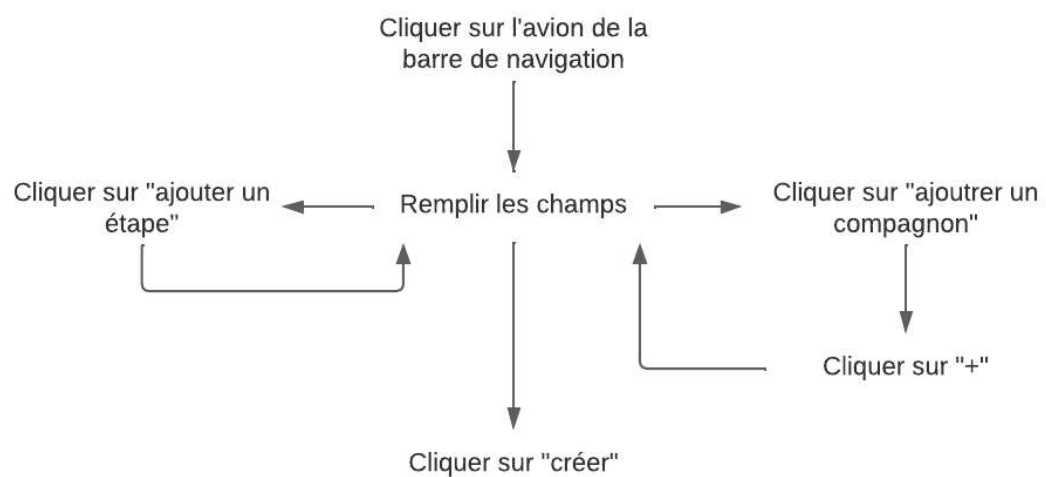
Ajouter des amis :



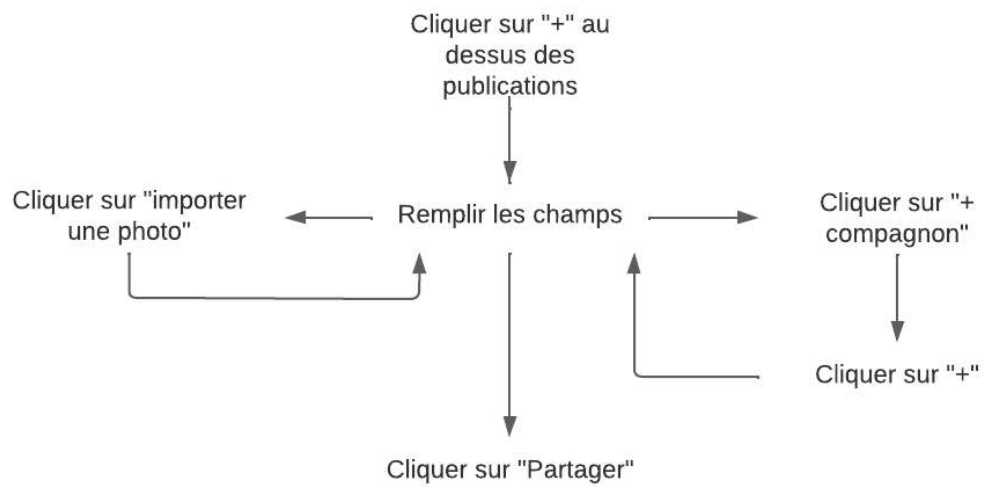
Envoyer des messages :



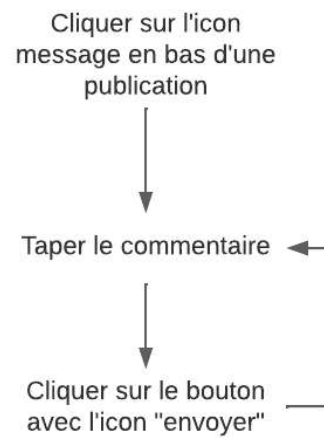
Créer un voyage :



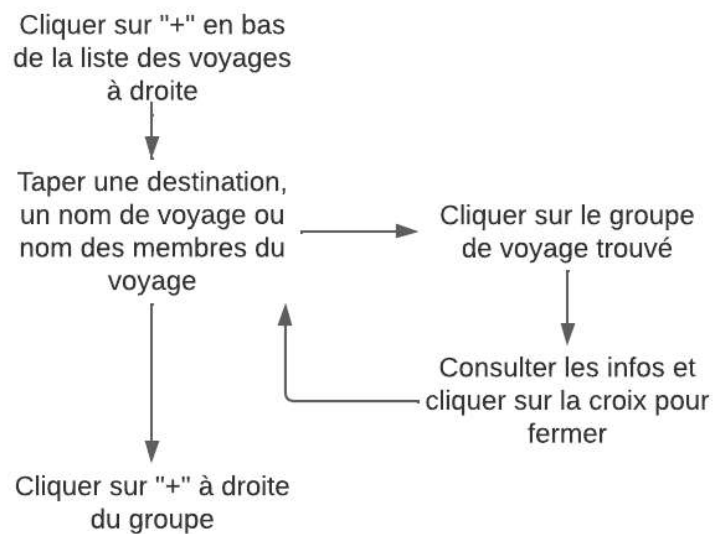
Publier, partager une expérience de voyage :



Commenter une publication :



S'informer sur un voyage et rejoindre un groupe :



Prototype papier

L'ensemble des scénarios ont été testés sur un prototype papier qui est la première version du prototype. Au travers des scénarios, nous avons pu évaluer les critères d'ergonomie et cibler les failles de notre interface.

Panel de participants :

Le panel est constitué de quatre étudiants de master 2 MIASHS et de six personnes de notre entourage.

Méthode :

Pour tester l'interface, nous avons demandé aux participants de lire les scénarios et de les réaliser sur le prototype papier. Nous avons relevé le temps d'exécution de la tâche et les éventuelles erreurs et retour en arrière. Pour éviter des biais, nous avons inversé plusieurs fois l'ordre des scénarios et ceci afin que l'utilisateur ne soit pas aidé par sa première prise en main lors de la réalisation des derniers scénarios.

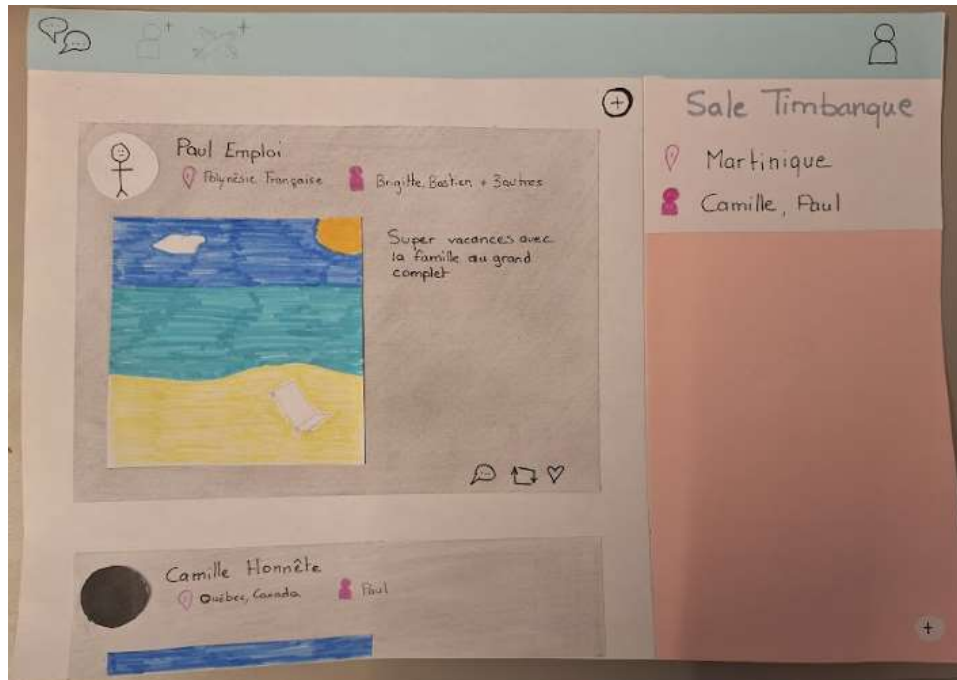
À la fin de l'expérience, nous avons demandé à chaque participant ce qui l'a bloqué et ce qu'il pensait devoir faire pour les tâches ou celui-ci a rencontré des difficultés.

Tests :

L'expérience nous a permis de revenir sur plusieurs choix.

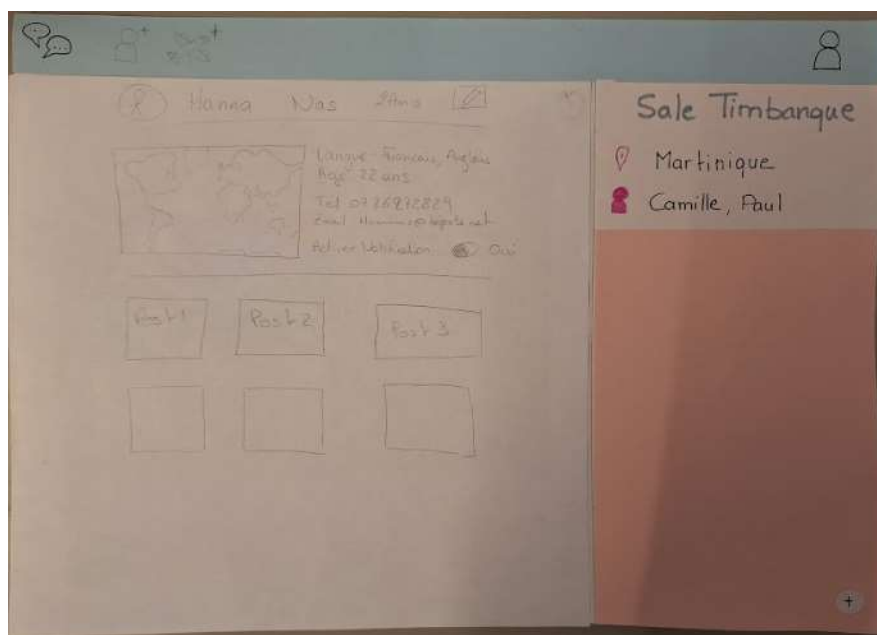
Les photos ci-dessous sont réparties selon les scénarios. Elles sont accompagnées des explications des éventuels problèmes rencontrés lors des tests, des critères d'ergonomie concernés et des modifications apportées pour le prototype final.

Page principale :

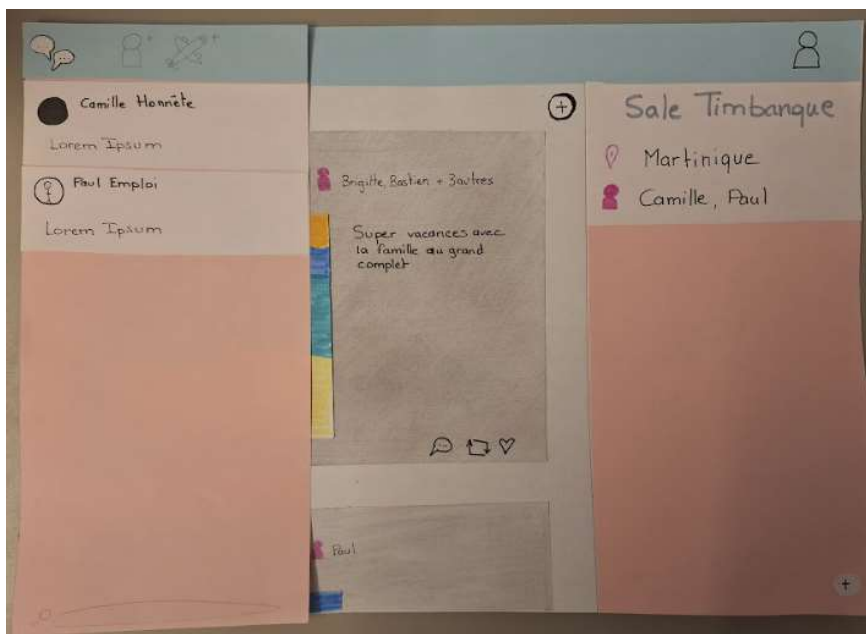
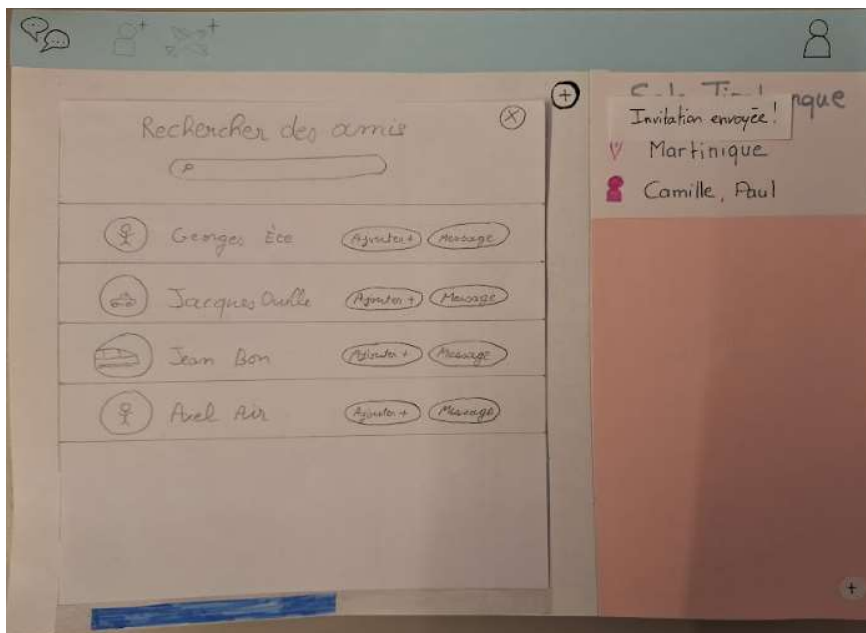


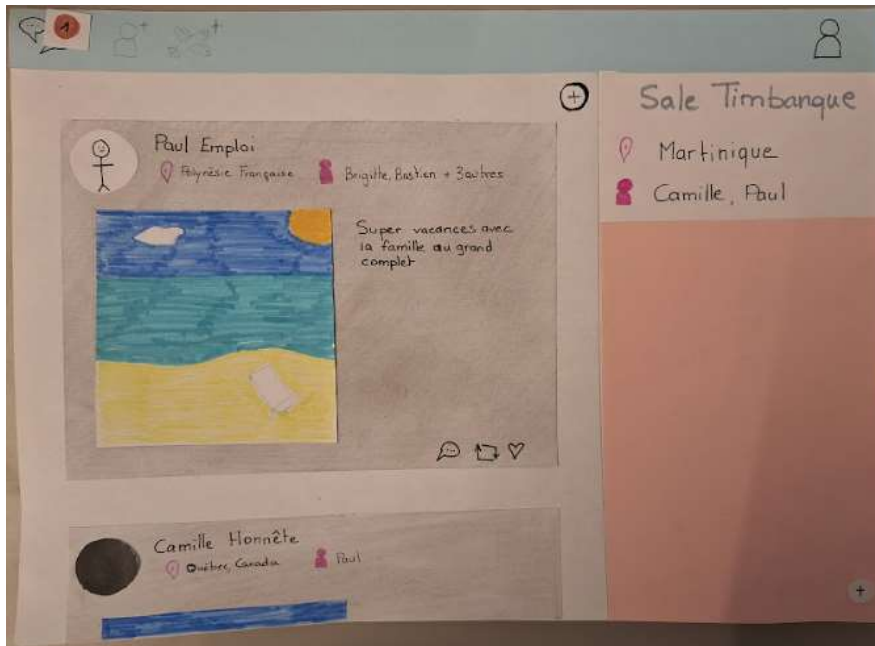
Les modifications sur cette page sont données et expliquées au travers des scénarios ci-dessous.

Consultation des infos personnelles :



Ajout ami, envoie message :





Problème : Sur ce prototype, l'icône utilisateur avec un + de la barre de navigation permet de chercher des amis. Le bouton tout à gauche ouvre le menu message. Les expériences ont révélé que ce n'était pas clair pour les participants.

Critères concernés : guidage, adaptabilité.

Modifications apportées : Suppression d'un bouton et garder un unique bouton pour ouvrir la liste d'ami. Depuis la liste d'ami, on peut accéder au modal pour rechercher des amis et envoyer un message à un ami de la liste.

Création d'un voyage :



Nouveau Voyage

Titre du voyage:

Localisation du voyage:

+ Ajoute une étape

Date de départ:

Date de retour:

Compagnons de voyage:

+ Ajouter un compagnon

Transports

Moyen de transport de:

Coût par personne:

Nom de destination:

Date: Heure: Jour:

+ Ajouter un moyen de transport

+ Ajouter une catégorie

valider

Sale Timbanque

Martinique

Camille, Paul

Problème : Sur ce prototype, le bouton avion de la barre de navigation ouvre le pop-up pour choisir entre créer et rejoindre un voyage. Les participants ne trouvaient pas naturel le fait d'avoir un seul et même bouton pour deux actions différentes.

Critère concerné : guidage.

Modifications apportées : Ajout d'un bouton "+" pour rejoindre un voyage et le bouton de la barre de navigation est désormais consacré à la création.

Publier, partager un voyage et commenter une publication :

Partager votre Voyage

Titre:

Sélectionner une photo:

< >

© Sélectionner un endroit

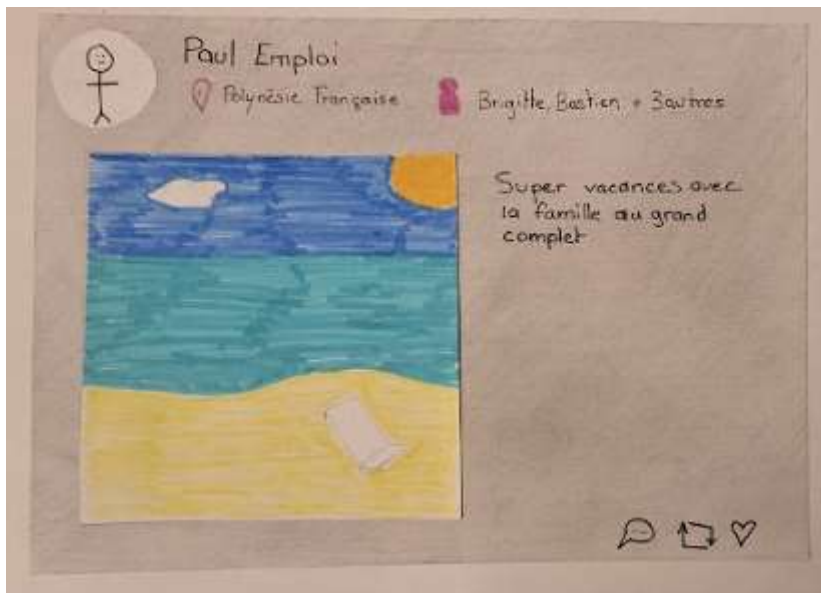
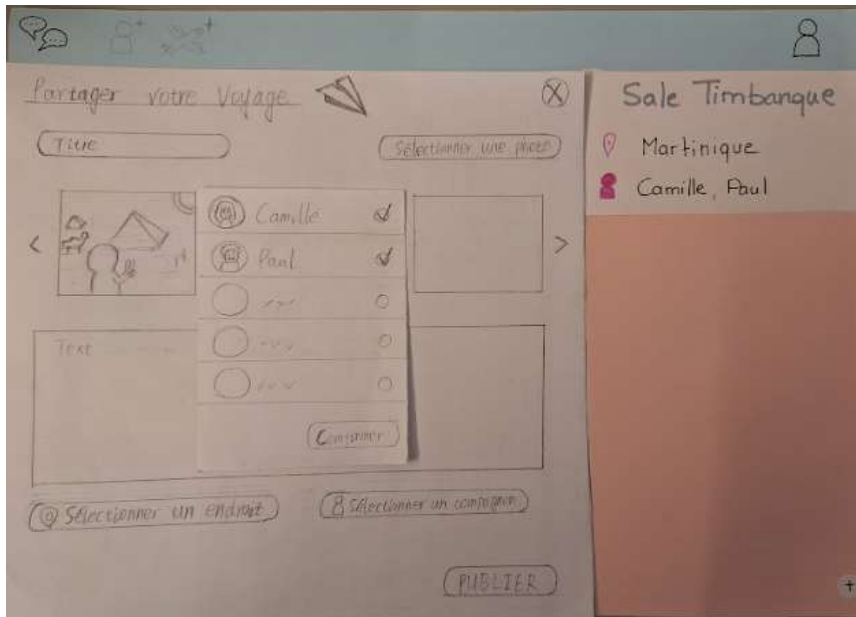
Personne Sélectionner un compagnon

PUBLIER

Sale Timbanque

Martinique

Camille, Paul

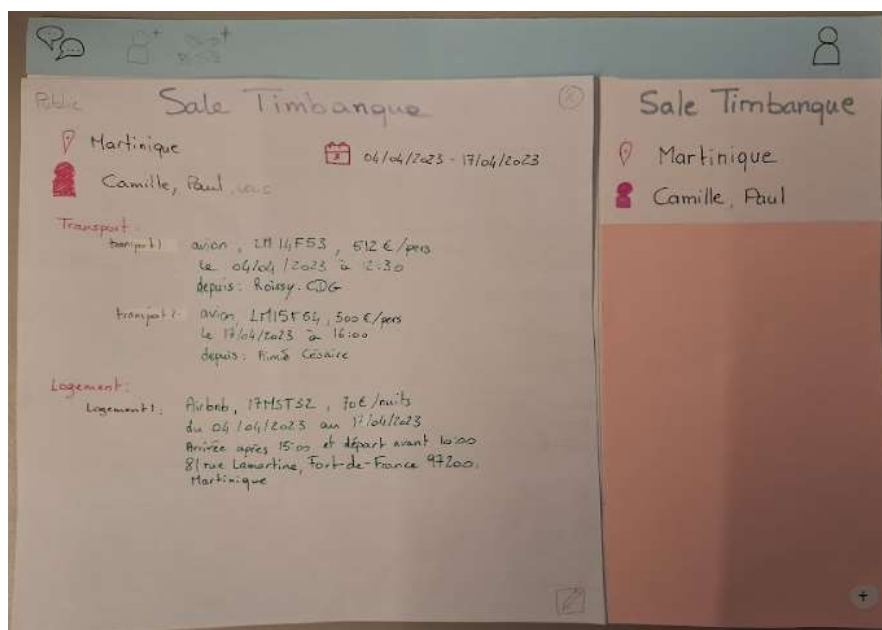
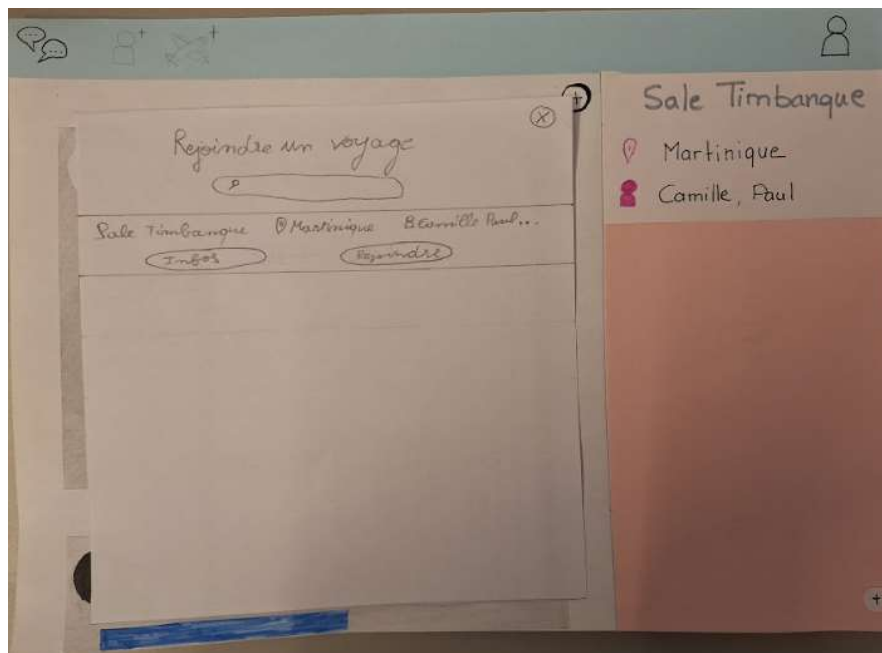


Problème : Le bouton "partager" n'est pas intuitif selon certains utilisateurs qui hésitaient à cliquer dessus pour commenter où se demandait simplement à quoi il servait.

Critère concerné : signifiante des codes.

Modifications apportées : Changement d'icône.

Rejoindre un voyage :



Prototype

Nous avons fait le choix d'une interface épurée pour diminuer au maximum la charge de travail de l'utilisateur, des icônes explicites ainsi qu'un style de conception unifié pour rendre la page plus organisée et améliorer l'expérience.

Materialize nous a permis de gagner du temps de développement grâce aux composants de mise en page réactive prédéfinis : alignement, grilles en colonnes, taille d'éléments, composants de modèles de style. Par exemple, la barre de navigation, des cartes, des boutons, des modales qui peuvent être rapidement intégrées dans la page, facile à personnaliser.

Cependant, on peut être critique sur le choix d'utiliser uniquement materialize. Le framework n'est pas suffisamment complet pour faire des choses très élaborées bien qu'il soit simple à utiliser. Nous aurions pu utiliser un autre framework tel que vue.js ou React pour mieux personnaliser le site. Le framework tailwind aurait été plus performant et personnalisable.

Pour respecter pleinement les critères d'IHM, il devrait y avoir des messages d'erreurs pour certaines fonctionnalités. C'est un défaut du prototype qui n'est pas fonctionnel. De plus, l'application devrait être plus responsive pour fonctionner également sur mobile.

Pour aller plus loin, il faudrait ajouter les prototypes des fonctionnalités non utilisés dans nos scénarios tels que la création et gestion de compte que nous n'avons pas pris le temps de faire, car trop commun aux autres sites et donc peu utile pour le projet. Il serait également intéressant d'ajouter une fonctionnalité pour différencier un compte d'un utilisateur lambda et d'une organisation.