

Modèle de l'utilisateur cible de l'application

Universal Topics

UFR SHS / M2 IC / IHM 2

2021/2022

Mitton Benjamin
Pinard Cédric

Sélection du client cible

Ce projet a pour vocation de convaincre le plus grand public possible, il est donc complexe de définir un utilisateur précis. On pourrait alors essayer d'en définir plusieurs mais on obtiendrait alors différents persona construit avec comme facteur principal leur appartenance à une classe d'âge. Ce qui finalement n'apporte que peu d'informations. Il reste néanmoins, la possibilité de définir le principal groupe d'utilisateurs par observation du public de nos concurrents.

Nos utilisateurs sont

Âgés de 15 à 50 ans

Des enfants de moins de 15 ans n'utilisent que très peu ce genre de plateforme donc il n'est pas utile de les prendre en compte. Les utilisateurs de plus de 50 ans eux devraient majoritairement ne pas comprendre l'interface y compris en présence d'un didacticiel complet.

Majoritairement des hommes

L'aspect graphique rappelant une galaxie risque d'attirer majoritairement des hommes. En effet, cette interface se réfère davantage à l'univers masculin.

Francophones

Étant donné l'interface et l'affichage de l'ensemble des sujets de discussions possible, il serait impossible de mélanger les langues. La traduction automatique n'est pas encore assez perfectionnée pour pouvoir l'appliquer à notre application, elle n'est donc pas une solution. La duplication des sujets en différentes langues n'est pas une solution non plus car elle donnerait lieu à un univers beaucoup trop grand. Enfin une solution envisageable serait de créer une application par langue. Dans un premier temps nous développerons une application en français, les utilisateurs devront être francophones.

Curieux

Le concept de cette application est d'afficher l'ensemble des sujets possibles sur une seule page. Elle a donc pour but de pousser l'utilisateur à l'exploration et à la découverte de nouveaux sujets. L'utilisateur peut à la fois chercher l'information dans la barre de recherche ou naviguer librement dans cet univers, dans les deux cas l'utilisateur a le désir d'apprendre des nouvelles choses il est donc curieux.

Non réticents face à la technologie

L'aspect 3D de l'interface de l'application ne repousse pas cet utilisateur, il connaît et possède une expérience avec des interfaces similaires.