JASPY VOARY RAKOTONDRADAVY

SAYNA-UXUI-PROJET2-062022

I. Observation de l'expérience utilisateur

Liste de toutes les questions qu'on peut se poser lorsqu'on utilise la plateforme SAYNA :

- 1. Si j'avais une baguette magique, que changerais-je?
- 2. Pourquoi pas des textes en couleur pour les cours?
- 3. Pourquoi pas en d'autre langue?

Réponse que je propose à ces questions :

- Si j'avais une baguette magique, je changerais la couleur et la place de la navigation (Login et Register), car on a la difficulté de la localiser. En plus la couleur est un peu sombre, et j'aimerais la placer un peu plus centrer. Ensuite, sur mobile, le menu de navigation ne s'affiche pas. Et j'aimerais qu'on apporte quelques modifications.
- 2. Des textes en couleur pour le cours parce que ça donne de l'harmonie aux apprenants, ça ne nous ennuie pas au cours d'une longue lecture.
- 3. D'autre langue : Une des barrières principales est linguistique, ce qui ne se limite pas aux langues, mais concerne aussi les différents usages d'une même langue dans différentes zones géographiques.

 Faciliter la relation et le niveau d'adaptation d'un site aux différents types d'utilisateurs, peu importe la langue qu'ils parlent, est un travail sur lequel le design UX a beaucoup à dire.

Ensuite, choisissons une application de votre choix et vérifions son expérience utilisateur. Identifions 3 éléments de l'application qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable (un élément à identifier au minimum) :

Je choisirai: TELEGRAM

Telegram est une application de messagerie axée sur la vitesse et la sécurité.

3 éléments de l'application qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable :

UTILE : utile parce que c'est une bonne appli de communication, on peut texter, envoyer des fichiers à nos collègues de travail...

TROUVABLE : très facile de chercher des informations sur le site,

ACCESSIBLE : les textes sont facile à lire,

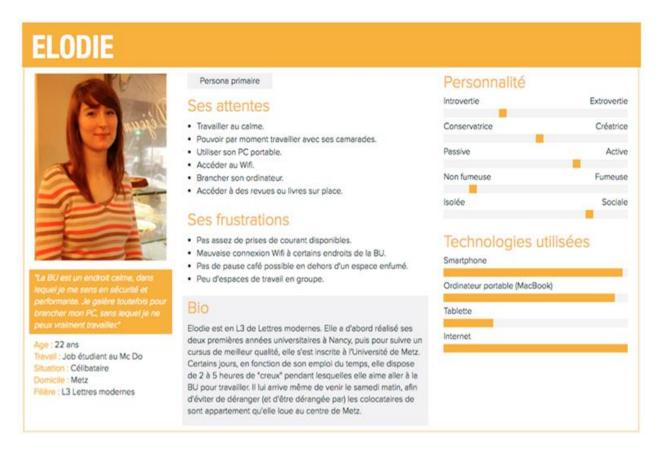
L'objectif de cette tâche est de se familiariser avec les modèles mentaux des personnes et d'apprendre à mieux connaître et comprendre les utilisateurs. Comment les gens voient-ils un produit interactif et quelle est leur compréhension de ce produit en termes d'utilisation et de fonctionnement?

1. Commencez par vous-même ! Comment pensez-vous qu'un distributeur automatique de billets fonctionne-t-il ? Notez vos réponses.

L'utilisateur introduit sa carte dont la validité est immédiatement vérifiée. Il est ensuite invité à saisir le code de la carte. Après trois tentatives infructueuses, la carte sera bloquée dans la machine. Sinon l'utilisateur peut indiquer le montant qu'il veut retirer, le solde de son compte bancaire est alors consulté pour s'assurer que le retrait est possible. En cas de solde insuffisant, le client en est informé et peut alors saisir un montant inférieur. Si le solde du compte est suffisant, le distributeur restitue la carte et délivre alors les billets accompagnés d'un reçu.

II - Comprendre les besoins d'un utilisateur

Observez ce modèle de Persona et essayez d'en tirer une analyse.



1. Qu'avez-vous appris d'Elodie?

Elodie est une étudiante, elle fait du job étudiant au MC Do, elle habite dans un appartement qui se situe au centre de Metz. Elle passe du temps sur son smartphone et sur son ordinateur. Elle veut travailler au BU, utiliser son PC portable, travailler avec ses camarade, brancher son ordinateur...; Mais au BU il n'y a pas assez de prise de courant disponible, mauvaise connexion Wifi à certains endroit de la BU ...

2. Pouvez-vous imaginer des fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable

Fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie facile et plus agréable :

Amélioration de la connexion wifi dans la BU,

Gestion d'emploi du temps dans La BU pour mieux gérer l'espace à partir d'une application mobile,

Gestionnaire de commande de livre dans la BU à partir d'une application.