

Programme D-CLIC Module : UX/UI Projet 2 - Fondamentaux de l'UX/UI Durée de l'exercice : 1 semaine Du 15/05/2022 au 22/05/2022

Consignes

Pour réaliser ces activités, vous pouvez utiliser un éditeur de texte de votre choix (Word, Google Doc ou autres) et copier les éléments dont vous aurez besoin dans votre document.

Avec ce genre d'activité, le format du rendu du document à préconiser est le PDF.

Pensez donc à changer le format de votre document.

Le rendu des activités se fera sur Github (comme pour les projets précédents) en respectant impérativement la nomenclature suivante et en utilisant qu'un seul dépôt :

SAYNA-UX UI-PROJET 2-06-2022

⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠ ⚠ Pensez à mettre votre dépôt en "Public". Le projet ne sera pas corrigé si le dépôt se trouve en "Privé" ⚠

L'utilisateur au centre de la réflexion I -

Observer l'expérience utilisateur Comment se passe l'expérience du site web de Sayna ?

1. Dressez la liste de toutes les questions que vous pouvez vous poser lorsque vous utilisez la plateforme SAYNA.

=>Comment faire le quiz?

=>Comment faire pour demander de l'explication ,s'il y a des choses difficiles?

=>Comment partager des photos sur la plateforme Sayna ?

2. Essayez de voir comment y répondre par vous-même.

=>Pour faire le quiz ,premièrement ,cliquez Sayna.academy sur la barre de navigation et deuxièmement ,cliquez sur le quiz .

=>S'il y a des choses difficiles,Monsieur Adam peut vous aider .Vous cliquez help et dites-lui vos problèmes. Et vous pouvez poser la question sur Question sur la webinar.

=>C'est très difficile pour partager les photos ,sur la plateforme Sayna ,il y a partage-photos à gauche de l'écran et vous le cliquez et vous pouvez partager vos images.

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

1. Utile : Votre contenu doit être original et répondre à un besoin

2. Utilisable : Le site doit être facile à utiliser

3. Désirable : L'image, l'identité, la marque et les autres éléments de conception sont utilisés pour susciter l'émotion et l'appréciation.

4. Trouvable : La recherche d'informations sur le site et la navigation doit se faire le plus simplement possible.:

5. Accessible : Le contenu doit être accessible aux personnes handicapées

6. Crédible : Les utilisateurs doivent avoir confiance et croire ce que vous leur dites

7. Valable : Le contenu doit être navigable et localisable sur le site et hors du site.

=>L'application que j'ai choisie est l'application Google Drive. Une application qui respecte les protocoles expérience utilisateur de Google mettant les

utilisateurs et l'humain en priorité. Cette application coche tous les traits des qualités UX dont : l'utilité puisqu'elle permet de stocker des dossiers et fichiers sur le cloud ; utilisable en ce qu'il est facile d'utilisation presque ludique et surtout trouvable sur la plate-forme de market Playstore et donc trouvable pour les smartphones Android.

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?

=>Les produits interactifs sont de bonnes qualités et leur compréhension de ce produit est très bien et ils sont très heureux et n'est pas de problème .

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

=>Pour retirer de l'argent ,vous pouvez utiliser le guichet automatique .Quand vous avez entré votre code NIP,le guichet automatique vous demande ce que vous souhaitez faire.

2. Ensuite, demandez à deux autres personnes et comparez vos réponses !

Voici quelques questions pour vous guider dans ce processus de compréhension d'un distributeur de billets :

- Quels sont vos objectifs lorsque vous utilisez un distributeur automatique de billets ?

=>Il essaiera pour devenir propriétaire d'un distributeur automatique de billets.

=>Il essaye possède plusieurs machines celles- ci peuvent être contrôlées en ligne via un tableau de bord ou peut consulter diverses infos en temps réel : nombre de transactions,frais extraits des transactions ,somme d'argent disponible,..

- Que ressentez-vous ? Qu'est-ce que vous aimeriez ressentir en l'utilisant ?

=>Je ressens que le distributeur automatique de billets font partie de notre vie quotidienne.Je veux utiliser plusieurs machines .

- À quelle fréquence retirez-vous de l'argent ? Pourquoi ?

=>Chaque mois je souvent retire de mon argent parce que le capital est épuisé

- Quelles informations peut-on trouver sur votre carte ?

=> Un numéro unique (de 10 chiffres à 19 chiffres). Un numéro séquentiel (souvent invisible sur la carte, mais présent dans les données électroniques) pour identifier les multiples cartes associées au même compte.

Comment sont-elles utilisées ?

=>Retirer de l'argent au distributeur est très simple. Il vous suffit d'insérer votre carte dans le lecteur, de choisir la langue le cas échéant, et de taper votre code à 4 chiffres

- Que se passe-t-il si vous entrez un mauvais mot de passe ?

=>Le ligne devient rouge il indique qu'on a insère un mauvais mot de passe et il vous donne 3 fois pour faire une vraie mot de passe.Si on finit 3 fois mais c'est n'est pas vraie ,la carte va être bloquée directement .

- Qu'advient-il de la carte à l'intérieur du distributeur ?

=>Vous avez fait une erreur de manipulation

- Comptez-vous de l'argent qui sort de la machine ?

=>Oui,bien sûr

- Combien d'argent pouvez-vous prendre ?

=>Environ 40000 ar

Que se passe-t-il si vous essayez d'obtenir plus que cette limite ?

=>Si le plafond est atteint, il faut attendre 7 jours pour avoir le droit de retirer de nouveau des espèces. Quant aux plafonds de paiement, ils sont le plus souvent calculés sur 30 jours glissants, à partir de la date à laquelle le plafond a été atteint.

- Que se passe-t-il si vous continuez à appuyer sur des boutons pendant que la machine traite votre demande ?

=>Votre compte en train bloquer.

- La machine devrait-elle dire ce qu'elle fait ?

=>OUI

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 ?

a. **=>Élodie est une fille 22 ans .Elle est encore celibateur.Elle habite à Metz.C'est une une personne positive et introvertie mais cela n'empêche pas pour socialiste ,même s'il y a des problèmes ,elle n'en font pas ça ,c'est-à-dire elle essaye atteindre son but ,on peut dire de lui que personne protagoniste .Ses frustrations : la BU ne dispose que peu de prises pour pouvoir brancher son ordinateur, une mauvaise connexion wi-fi, un seul lieu de pause (un coin pour fumeur pourtant elle ne fume pas), pas assez d'espace de co-working.Ses attentes : pouvoir travailler au calme dans un endroit sein et la possibilité de travailler avec ses camarades, possibilité d'utiliser son PC portable avec des prises pour la brancher, le wi-fi pour la connexion et un coin bibliothèque.**

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

1. =>Aménager un espace de co-working avec interdiction de fumer et de bruits ses collègues.Améliorer la connexion à travers de placer la box dans une pièce centrale du logement et mettre la box dans un endroit aussi dégagé que possible.

Utiliser un répéteur Wi-Fi et privilégier les fréquences Wi-Fi 5 GHz.Mettre plus de prises électriques.

Car Élodie est une personne introvertie donc on peut vivre ses passions et on lui aide à se préparer aux situations difficiles, et le valoriser une fois accompli !Elle faut faire la pause.

Voici le lien de la carte empathie Élodie :

<https://www.figma.com/file/v3g3bNBGeSXloKcL42AU45/Untitled?node-id=0%3A1>

