

I. Liste des questions à poser lors de l'utilisation de la plateforme SAYNA :

1. Est-il facile de trouver et d'accéder aux différents modules et leçons ?
2. Le contenu est-il bien organisé et facile à suivre ?
3. Les leçons sont-elles engageantes et informatives ?
4. Y a-t-il des éléments interactifs (quiz, exercices) pour améliorer l'apprentissage ?
5. L'interface est-elle visuellement attrayante et ergonomique ?
6. La plateforme se charge-t-elle rapidement et fonctionne-t-elle sans problèmes techniques ?
7. Existe-t-il un système de feedback pour fournir un retour d'expérience sur les leçons ?
8. Le support client est-il réactif et efficace pour résoudre les problèmes ?

II. Réponses possibles à ces questions :

1. **Est-il facile de trouver et d'accéder aux différents modules et leçons ?**
 - Oui, les modules sont bien catégorisés, mais le chargement est parfois lent, ce qui peut rendre l'accès aux leçons moins fluide.
2. **Le contenu est-il bien organisé et facile à suivre ?**
 - Le contenu est bien structuré et clair. Chaque module est progressif, ce qui aide à suivre l'apprentissage de manière cohérente.
3. **Les leçons sont-elles engageantes et informatives ?**
 - Les leçons sont très instructives. Cependant, certains éléments interactifs comme les quiz manquent dans certains modules alors qu'ils sont mentionnés dans la description.
4. **Y a-t-il des éléments interactifs (quiz, exercices) pour améliorer l'apprentissage ?**
 - Quelques modules n'ont pas de quiz bien que ce soit prévu dans la note finale. En revanche, les projets à la fin des chapitres offrent une bonne interaction pratique.
5. **L'interface est-elle visuellement attrayante et ergonomique ?**
 - L'interface est simple et agréable, mais le design pourrait être amélioré pour rendre l'expérience d'apprentissage encore plus immersive.
6. **La plateforme se charge-t-elle rapidement et fonctionne-t-elle sans problèmes techniques ?**
 - Non, le temps de chargement est souvent long, et il y a parfois des problèmes techniques qui ralentissent l'apprentissage.
7. **Existe-t-il un système de feedback pour fournir un retour d'expérience sur les leçons ?**
 - Oui, il existe un système de messagerie qui permet de fournir un feedback ou de faire des réclamations directement aux responsables de la plateforme.
8. **Le support client est-il réactif et efficace pour résoudre les problèmes ?**
 - Le support client est réactif et résout généralement les problèmes rapidement, sans que les utilisateurs aient à se plaindre.

III. Vérification de l'expérience utilisateur de l'application Dribbble :

1. **Utilisable :**

- L'application Dribbble a une navigation intuitive avec une interface minimaliste. Les utilisateurs peuvent facilement rechercher des projets, suivre des designers ou télécharger leurs propres créations.
- 2. Trouvable :**
 - Les temps de chargement sont rapides et la navigation est fluide, permettant aux utilisateurs de parcourir les contenus sans frustrations. Les éléments sont bien organisés, rendant l'information facilement accessible.
- 3. Désirable :**
 - Dribbble présente un design élégant, cohérent et professionnel qui attire les créatifs. Cela renforce l'aspect communautaire et la crédibilité de l'application, tout en améliorant l'expérience utilisateur globale.

IV. Fonctionnement d'un distributeur automatique de billets (DAB) selon moi :

- 1. Insertion de la carte bancaire :**
 - L'utilisateur insère sa carte dans la machine pour commencer la transaction.
- 2. Saisie du code PIN :**
 - Le DAB demande à l'utilisateur d'entrer son code pour vérifier son identité.
- 3. Choix de la transaction :**
 - L'utilisateur choisit l'opération qu'il souhaite effectuer (retrait, consultation de solde, etc.).
- 4. Vérification des fonds :**
 - Le DAB communique avec le serveur de la banque pour s'assurer que les fonds sont disponibles et que la transaction est autorisée.
- 5. Distribution des billets :**
 - Si la transaction est validée, la machine délivre les billets demandés.
- 6. Récupération de la carte et du reçu :**
 - L'utilisateur récupère sa carte et peut choisir d'imprimer un reçu.

1. Ce que j'ai appris d'Élodie ?

D'après ce modèle :

- **Âge et situation :** Elle a 22 ans, est étudiante en L3 Lettres modernes et travaille à temps partiel dans un McDonald's.
- **Personnalité :** Elle semble introvertie, légèrement créative, et préfère un environnement calme et structuré. Elle n'aime pas être isolée mais apprécie tout de même la tranquillité. Elle ne fume pas.
- **Ses attentes :**
 - Travailler au calme et dans des lieux où elle se sent en sécurité (comme la bibliothèque universitaire).
 - Elle souhaite passer du temps avec ses camarades.
 - Utiliser son ordinateur portable et se connecter au Wi-Fi pour travailler ou lire.
- **Ses frustrations :**
 - Manque de prises de courant disponibles pour brancher ses appareils.
 - Wi-Fi peu performant et indisponible dans certains endroits.

- Peu d'espaces de travail en groupe adaptés à ses besoins.
- **Technologies utilisées :**
 - Smartphone, ordinateur portable (MacBook), tablette, internet.
- **Bio :** Élodie est une étudiante qui a déménagé de Nancy à Metz pour continuer ses études. Elle dispose de peu de temps de repos entre ses cours, son travail à McDonald's, et les autres contraintes de la vie universitaire.

2. Fonctionnalités pour répondre à ses besoins et améliorer sa vie :

1. **Espaces de travail personnalisables et calmes :**
 - Créer des espaces de travail plus confortables dans les bibliothèques et les campus, avec des zones dédiées au calme et à la concentration, dotées de prises électriques suffisantes et d'un accès Wi-Fi de haute qualité. Cela permettrait à Élodie de travailler sereinement, sans interruptions techniques ou manque d'équipements.
2. **Application de gestion du temps et des pauses :**
 - Une application ou un outil intégré pourrait l'aider à gérer ses périodes de travail et de repos, en lui rappelant de faire des pauses régulières et en optimisant son emploi du temps entre les études et son travail à McDonald's. Cela répondrait à ses frustrations liées au manque de temps pour souffler.
3. **Espaces de collaboration en ligne :**
 - Un outil en ligne, comme une plateforme de travail collaboratif, où elle pourrait interagir facilement avec ses camarades de classe pour discuter des travaux de groupe sans avoir besoin de se déplacer. Cela améliorerait sa capacité à passer du temps avec eux tout en gardant un contrôle sur ses horaires serrés.