

# SOMMAIRE

Thématique	01
Objectifs	02
Recherche théorique	03-04
Benchmark	05
Observations	06
Entretiens	07-09
Questionnaire	10-13
Insights	14
Empaty map	15-16
Personaes	17-18

# SOMMAIRE

Canevas de la proposition de valeur	19
Benchmark	20
Carte d'expérience	21
Cartes de parcours	22
Storyboards	23-24
Prototype	25



Partie I

## **RECHERCHE UTILISATEUR**



Comment pourrions-nous faire découvrir/tester de nouvelles activités ?

# THÉMATIQUE

Cette recherche utilisateur explore les **motivations**, **obstacles**, et **comportements** des individus lorsqu'ils cherchent à découvrir et tester de nouvelles activités, qu'elles soient manuelles, sportives ou créatives. À travers un **benchmark**, des entretiens, des **observations sur le terrain** (Fly on the Wall, Undercover), et des **questionnaires**, plusieurs insights clés ont émergé.

Ces résultats permettront de concevoir des solutions pour améliorer **l'expérience utilisateur**, en facilitant l'accès à l'information et en encourageant l'exploration régulière de nouvelles disciplines.

Le choix de ce sujet repose sur la volonté de mieux comprendre **comment et pourquoi** les individus découvrent et testent de **nouvelles activités**, qu'elles soient sportives, créatives ou manuelles. Dans un monde où les offres de loisirs et d'activités se multiplient, il est essentiel d'identifier ce qui incite ou freine les utilisateurs à essayer de nouvelles disciplines.

Ce sujet a été choisi car il touche directement à l'expérience utilisateur dans des contextes variés, comme les complexes sportifs, les centres culturels, ou les plateformes en ligne. Mieux comprendre ces comportements permet de développer des solutions qui **facilitent l'exploration** et rendent l'accès à ces activités plus simple et engageant.



# OBJECTIFS

L'objectif principal de cette recherche est d'explorer et de **comprendre les comportements** des utilisateurs lorsqu'ils cherchent à découvrir et tester de nouvelles activités. En **identifiant les obstacles**, les **motivations** et les **sources d'information**, l'étude vise à proposer des solutions qui simplifient le parcours utilisateur. Cette démarche permettra d'**améliorer l'accès aux activités** et d'**encourager une exploration** plus régulière et engageante pour les usagers.

## Qui sont les usagers ?

Ce pourrait être des personnes curieuses de découvrir de nouvelles activités, sans forcément d'expérience préalable.

Il peut s'agir d'un public varié : adultes cherchant à diversifier leurs loisirs, personnes en réinsertion, retraités cherchant de nouvelles occupations, jeunes explorant leurs centres d'intérêt, mais aussi des groupes spécifiques, comme ceux ayant des contraintes physiques, des objectifs de santé ou de bien-être, ou encore des personnes en quête de développement personnel.

## Comprendre le parcours utilisateur :

Identifier comment les utilisateurs découvrent et testent de nouvelles activités, afin de mieux comprendre les étapes et les décisions prises lors de ce processus.

## Déceler les obstacles à l'exploration de nouvelles activités :

Mettre en lumière les freins, qu'ils soient psychologiques, logistiques ou liés à l'accès à l'information, pour mieux comprendre pourquoi certains utilisateurs hésitent à tester de nouvelles disciplines.

## Évaluer les canaux d'information :

Examiner les sources par lesquelles les utilisateurs obtiennent des informations sur les activités (réseaux sociaux, bouche-à-oreille, affiches...) et identifier les canaux les plus efficaces ou manquants.

## Proposer des solutions pour faciliter la découverte d'activités :

Formuler des recommandations concrètes pour simplifier l'accès à l'information et faciliter la découverte et l'inscription à de nouvelles activités.

## Mesurer la satisfaction des utilisateurs :

Évaluer le niveau de satisfaction lié à l'expérience de découverte et d'essai de nouvelles activités, afin de comprendre ce qui peut être amélioré.

## Analyser les motivations des utilisateurs :

Comprendre ce qui pousse les utilisateurs à découvrir de nouvelles activités (curiosité, développement personnel, recommandations) et les facteurs qui les motivent à essayer de nouvelles choses.

En résumé, ces objectifs visent à mieux comprendre le parcours utilisateur, à identifier les freins à la découverte de nouvelles activités, et à proposer des solutions concrètes pour simplifier l'accès et encourager une exploration régulière. L'ensemble de cette recherche permettra d'améliorer l'expérience utilisateur en tenant compte de leurs besoins et attentes.



# RECHERCHE THÉORIQUE

Le but de cette webographie est d'explorer le web à la recherche de solutions existantes ou des pistes répondant à la problématique. Les recherches peuvent être séparées en deux parties, les activités sportives d'un côté, et les activités créatives et manuelles de l'autre.

L'éventail de moyens pour trouver des informations sur des activités et événements est très grand, mais l'idée est de faire des recherches globales avant de choisir une direction pour aborder la problématique.

## Qu'est-ce qu'un FabLab ?

Le Fab Lab de Strasbourg montre comment des personnes de tous horizons peuvent se retrouver dans un espace partagé pour expérimenter, apprendre et créer. La diversité des participants et la variété des projets rendent cet environnement attractif pour ceux qui cherchent à découvrir de nouvelles pratiques créatives. Cette vidéo est un exemple inspirant pour les activités manuelles et créatives, où le partage et l'entraide sont essentiels.

## Qu'est-ce qu'une maison des associations ?

En faisant des recherches dans le milieu associatif pour savoir s'il existait des solutions pour découvrir de nouvelles activités principalement manuelles et créatives. Les maisons d'associations ne proposent visiblement pas ce service mais il pourrait être intéressant de prendre en compte ce type de structure pour explorer de nouvelles pistes.

## Stages multisports

Cette vidéo est intéressante car elle met en avant l'importance de la découverte multisports pour les enfants dès leur plus jeune âge. Le fait de proposer un large éventail de sports permet aux enfants d'explorer différents domaines, sans la pression de la compétition. Ce concept peut être inspirant pour une solution adaptée aux adultes.

## Découvrez les Raids Multisports

La vidéo a été analysée car elle montre une discipline multi-sportive, en équipe. Cependant les épreuves restent classiques, peu diversifiées et cette discipline peut être considérée comme une discipline à part entière.

## Le Service Universitaire des Activités Physiques et Sportives (SUAPS) - Journée Portes Ouvertes 2021

Cette vidéo montre également le cadre universitaire qui permet de tester diverses activités. La plupart des universités proposent des activités extra-scolaires.

## Lescure la renaissance

### Complexe multisport Octogone

Ces deux vidéos présentent un complexe sportif dans leur ville respective. En effet, le lieu de vie joue un rôle important pour la découverte de nouvelles activités. Cependant il ces vidéos montrent la diversité des disciplines sportives qui peuvent exister dans des villes plus ou moins grandes.



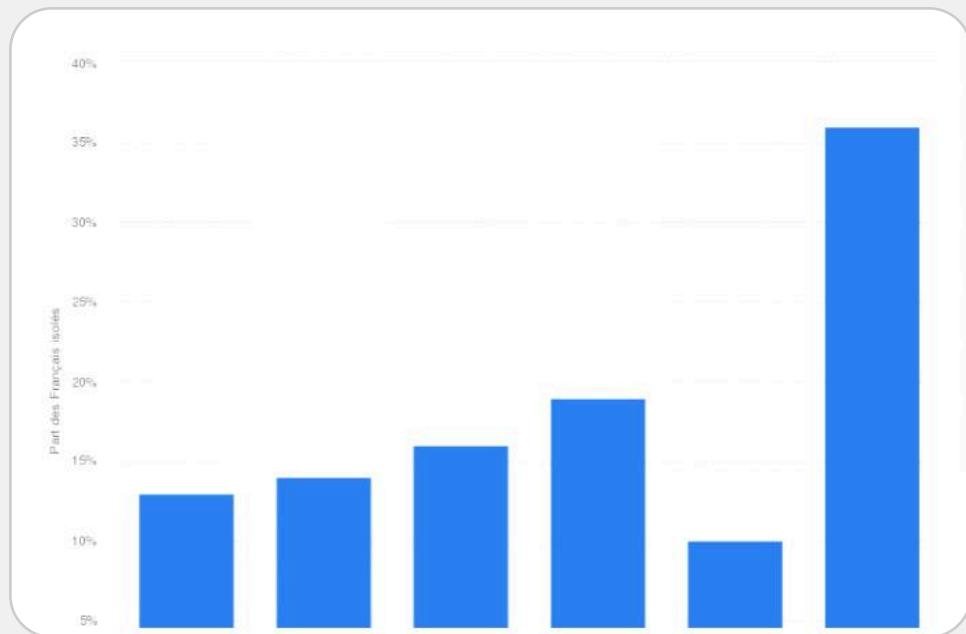
# RECHERCHE THÉORIQUE

Dans la conclusion de cette recherche théorique, il apparaît clairement que les complexes multi-sportifs constituent une solution déjà bien établie et efficace pour encourager la découverte de nouvelles activités sportives. Ces structures offrent une variété d'options dans un même lieu, facilitant ainsi l'exploration de différentes disciplines.

En parallèle, le milieu associatif est une autre source riche de découvertes. Les maisons des associations et les complexes sportifs associatifs jouent un rôle clé en fournissant des espaces où les usagers peuvent explorer des activités variées, allant des sports aux loisirs créatifs.

Les universités sont également porteurs d'activités sportives, culturelles et créatives.

Ensemble, ces solutions offrent des bases solides pour faciliter la découverte de nouvelles disciplines, tout en étant accessibles et adaptées à des besoins divers.



 [Consulter la source](#)

Cette statistique décrit la part des Français en situation d'isolement relationnel en 2020 (période Covid-19), selon la tranche d'âge. Chez les personnes de 75 ans et plus, le taux d'isolement était de 36%.

# BENCHMARK

Pour réaliser ce benchmark, j'ai choisi d'analyser des solutions digitales existantes auxquelles viennent s'ajouter des solutions physiques comprenant celles remarquées lors de la webographie.

## Ateliers de découverte

Ces ateliers sont souvent proposés sur des thèmes variés (artisanat, arts plastiques, cuisine, etc.) et permettent une initiation sans engagement à de nouvelles disciplines. Les ateliers ponctuels permettent aux participants de tester une activité avant de s'engager sur le long terme.

## Plateformes d'activités en ligne (ex: Meetup, Eventbrite...)

Des plateformes comme Meetup ou Eventbrite permettent aux utilisateurs de découvrir des événements, ateliers, et activités locales. Ces outils offrent un accès facile à des événements sociaux et communautaires, avec un large éventail d'activités allant des sports aux loisirs créatifs.

## Pass culture et loisirs

De nombreuses villes et institutions proposent des pass multi-activités permettant aux utilisateurs d'accéder à une variété d'activités pour un tarif réduit. Le Pass Culture pour les jeunes, par exemple, permet de découvrir des activités culturelles et sportives tout en bénéficiant d'incitations financières.

## Offices de tourisme

## Cours d'essai gratuits ou réduits (ex: salles de sport, centres créatifs...)

De nombreuses salles de sport, studios de yoga, ou ateliers créatifs offrent des cours d'essai gratuits ou à prix réduit pour permettre aux nouveaux utilisateurs de découvrir l'activité avant de s'engager.

## Événements portes ouvertes (ex: centres de loisirs, écoles de musique, universités...)

Ces événements permettent aux utilisateurs de visiter des lieux et tester diverses activités au sein d'une structure sans inscription formelle.

## Programmes d'activités saisonniers

Certaines villes ou communautés proposent des programmes saisonniers d'activités à tester (parcs, plages, piscines municipales) à des tarifs réduits, avec des activités accessibles pour tous les âges.

## Applications et sites de réservation d'activités (ex. : Decathlon Activités, Urban Sports Club...)

Certaines villes ou communautés proposent des programmes saisonniers d'activités à tester (parcs, plages, piscines municipales) à des tarifs réduits, avec des activités accessibles pour tous les âges.

## Applications et sites de réservation d'activités (ex. : Decathlon Activités, Urban Sports Club...)

Certaines villes ou communautés proposent des programmes saisonniers d'activités à tester (parcs, plages, piscines municipales) à des tarifs réduits, avec des activités accessibles pour tous les âges.

Beaucoup d'autres solutions doivent exister pour répondre à cette vaste problématique. Le reste de la recherche devrait me permettre de mieux comprendre comment sont utilisées ces différentes solutions.





Recherche utilisateur

## OBSERVATIONS

Pour cette recherche, j'ai choisi de réaliser plusieurs ateliers d'observations afin de me plonger directement dans l'expérience utilisateur en situation réelle. Ces méthodes, comme l'undercover, le Fly on the Wall, et le shadowing, avaient pour but de mieux comprendre les comportements des utilisateurs dans des contextes spécifiques. Cependant, certains ateliers n'ont pas pu être réalisés comme prévu.

Pour le Fly on the Wall, je comptais observer les comportements des personnes dans un complexe sportif afin d'analyser s'ils pratiquaient une ou plusieurs disciplines. En arrivant sur place, je me suis rendu compte que suivre les usagers individuellement serait compliqué, car il est difficile de savoir quelles activités ils pratiquent car je ne peux pas les suivre dans le complexe et le lieu de pratique tout en observant les nouveaux arrivants. De plus, sans interactions, il m'est difficile d'analyser les résultats souhaités pour remplir le tableau suivant:

#	Nombre de personnes	Première impression	Habitué/Nouveau au ?	Comment il trouve l'information ?	Temps passé à trouver l'information	Première activité	Changement d'activité ?	Durée de la séance

De même, pour le shadowing dans un Fab Lab, je me suis heurté à la difficulté de trouver une personne volontaire à suivre car cela aurait interféré avec le processus naturel de découverte et d'acquisition de l'information.

Quant-à l'Undercover, j'ai décidé de me rendre dans un parc multi-sportif à bordeaux en me faisant passer pour un usager potentiel recherchant à tester de nouvelles activités diverses. Je me suis donc dirigé vers l'accueil du complexe en enregistrant la conversation.



[Ecouter l'enregistrement](#)

Cet entretien m'a permis de comprendre que l'administration dans le cadre de cette structure n'est pas réellement adaptée aux activités multi-sportives. En effet, la personne à l'accueil m'explique que toutes les disciplines présentes au sein du complexe sont indépendants et qu'il faut voir avec chaque discipline pour des informations spécifiques (une simple liste de toutes les activités est affichée à l'accueil). J'ai donc essayé de comprendre pourquoi est-ce qu'il était compliqué de mettre en avant des croisements de disciplines et pourquoi les informations ne sont pas centralisées.

Etant donné que ce complexe sportif est en collaboration avec la mairie, l'administration est complexe et encore peu digitalisée (quasiment toute l'administration se fait sur papier), de plus, il est compliqué de faire circuler les informations car elles doivent remonter la hiérarchie et les informations se perdent en chemin. Par exemple, je n'ai pas eu l'autorisation de poser mes affiches pour le formulaire, car il faut demander l'autorisation et que cela peut prendre plusieurs jours.

L'accueil m'a tout de même redirigé vers d'autres structures, toutes associatives.

Cela confirme le fait que même en se rendant sur place, nous pouvons vite être redirigés pour trouver une solution en adéquation avec ce que l'on recherche, ce qui est un processus bloquant et qui réduit la motivation à découvrir de nouvelles activités.

## Recherche utilisateur

# GUIDE D'ENTRETIEN

De nombreuses personnes ne connaissent pas ou hésitent à découvrir de nouvelles activités (manuelles, sportives, créatives, etc.), souvent en raison de freins tels que le manque de temps, d'information, ou la peur de l'échec. Comprendre ce qui motive ou freine la découverte d'activités est crucial pour développer des solutions adaptées.

j'ai décidé de prévoir deux possibilité en fonction des premières réponses de l'entretien. Si la personne découvre régulièrement des nouvelles activités, la seconde partie du questionnaire sera différente de si la personne est plutôt isolée.

Questions:	Réponses:
Salut, peux tu te présenter en quelques mots ? Quelles sont tes passions ou loisirs principaux ?	Saisir du texte
Quelles activités fais tu régulièrement, ou qu'est ce que tu fais pour te détendre ou t'amuser ?	Saisir du texte
Est-ce que tu as récemment découvert une nouvelle activité ? Si oui, laquelle ? Et comment as-tu trouvé cette expérience ?	Saisir du texte
Est-ce que tu préfères découvrir et tester des activités seul ou avec d'autres personnes ? Pourquoi ?	Saisir du texte

Questions:	Réponses:
Comment est-ce que tu découvres généralement de nouvelles activités à essayer ? Est-ce que tu utilises des sites, des recommandations d'amis, ou d'autres sources ?	Saisir du texte
Qu'est-ce qui te pousse à essayer une nouvelle activité ? Est-ce la curiosité, un défi personnel, ou autre chose ?	Saisir du texte
Est-ce que tu as déjà arrêté une activité après l'avoir tentée une fois ? Qu'est-ce qui t'a poussé à ne pas continuer ?	Saisir du texte
Quand tu essayes une nouvelle activité, qu'est-ce qui te rassure ou te donne confiance au début ?	Saisir du texte
Quelles conditions ou facteurs te faciliteraient encore plus l'accès à de nouvelles activités ?	Saisir du texte
Est-ce que tu as déjà essayé une activité nouvelle qui ne t'a pas plu ? Qu'est-ce qui a freiné ton enthousiasme ?	Saisir du texte
À ton avis, qu'est-ce qui pourrait te donner plus envie d'essayer une activité nouvelle ?	Saisir du texte

Questions:	Réponses:
Quel serait pour toi le moyen parfait pour découvrir de nouvelles activités ?	Saisir du texte



# ENTRETIENS

Pour les entretiens, j'ai décidé d'intéroger deux personnes.

La première étant une amie étudiante qui découvre régulièrement des activités (souvent locales) pour savoir ce qui la motive et comment elle trouve l'information.

La seconde est ma tante, mère monoparentale qui découvre souvent des activités lorsqu'elle voyage ou est en vacances avec son fils.

Cela devrait me permettre de mieux comprendre comment les jeunes trouvent l'information et se motivent à tester de nouvelles activités dans leur ville, mais également comment des adultes plus actifs dans la société dégagent du temps pour trouver des activités.

## Ecouter l'enregistrement

Le premier entretien aura lieu avec Leila, une étudiante en neuropsychologie passionnée par la danse contemporaine et le cirque, qui découvre régulièrement de nouvelles activités. Cet entretien avait pour but de comprendre via des exemples concrètes et personnels comment elle accède à l'information pour découvrir de nouvelles activités. Voici une liste des points que j'ai retenu suite à cet entretien:

- Leila trouve principalement des activités via des réseaux sociaux et des recommandations personnelles. Cependant, elle souligne le manque d'un système centralisé comme une newsletter ou une plateforme qui regrouperait les activités disponibles dans une ville comme Bordeaux.
- Elle préfère découvrir de nouvelles activités en groupe plutôt que seule, car la présence d'autres personnes l'encourage et la motive. Elle mentionne que, seule, elle est moins tentée d'essayer de nouvelles choses.
- Leila a abandonné des activités comme le dessin pendant une période difficile de sa vie. Cela montre que le contexte émotionnel influence la continuité dans la pratique d'une nouvelle activité.

J'ai posé une question ouverte et spontanée pour savoir quel serait, selon elle, le moyen "parfait" pour découvrir de nouvelles activités à essayer, elle répond qu'elle aimeraient avoir accès à des forums d'activités avec des stands de découverte, plusieurs fois par an, où elle pourrait parler directement avec les professionnels et mieux comprendre les activités disponibles. Malgré le fait qu'elle acquiert une majeure partie des informations via les réseaux sociaux, cela montre l'envie de se déconnecter lors de ces moments, et que une solution digitale n'est pas forcément le plus adapté dans ce cas.



# ENTRETIENS

 [Ecouter l'enregistrement](#)

- Karelle explore principalement de nouvelles activités lors des périodes de vacances, où elle recherche des expériences sportives et culturelles. Elle utilise des sources en ligne, comme les offices de tourisme mais précise ne jamais se déplacer pour se renseigner sur place.
- Elle préfère largement découvrir et pratiquer des activités en groupe, car pour elle, les bons moments sont faits pour être partagés. Elle mentionne que le partage d'expérience renforce son plaisir et sa motivation.
- Bien qu'elle aime découvrir de nouvelles activités sportives, elle a parfois abandonné certaines d'entre elles en raison des exigences physiques, qui sont devenues plus difficiles à gérer avec l'âge. Elle explique également que la baisse de fréquence à laquelle est découverte des activités est en parti dû à ces conditions physiques.
- Elle explique également que lors de ses recherches, elle se retrouve parfois en hésitation car elle manque d'informations sur l'activité en question.

Pour la question ouverte Karelle répond qu'elle serait beaucoup plus tentée de découvrir des activités si des essais gratuits/ateliers découverte gratuits (ou à faible coût) étaient mis à disposition. Elle exprime "Essayer avant de s'engager".



## Recherche utilisateur

# FORMULAIRE

Le formulaire a pour but de récolter un maximum de données (quantitatives), afin de faire émerger des insights et points de friction. La cible était très large, car je voulais avoir les résultats de profils différents, dans des situations différentes et des différences d'âge variés.

Pour communiquer le formulaire, j'ai dans un premier temps contacté mon entourage en leur demandant à leur tour de le partager. Pour augmenter les réponses, je voulais déposer des affiches avec le QR Code du formulaire dans différents lieux comme le complexe dans lequel j'ai fait l'Undercover afin de récolter des données sur des personnes qui sont déjà "actifs" car ils pratiquent au moins une activité sportive probablement régulièrement. Cependant l'accueil ne m'a pas donné l'autorisation de les disposer.

Au final, je n'ai récolté que 15 résultats, mais les participants sont assez diversifiés:

- 60% de femmes et 40% d'hommes
- 16.3% de -20 ans
- 46.7% de 20-40 ans
- 20% de 40-60 ans
- 20% de +60 ans

L'analyse des résultats n'ont donc pas de cible précise, mais permettent tout de même de faire ressortir des points intéressants qui n'auraient pas pu ressortir sans cette diversité.

ENVIE  
DE  
DÉCOUVRIR  
UNE

# NOUVELLE ACTIVITÉ ?

Vous aimez tester de nouvelles activités manuelles, sportives ou créatives, ou vous souhaitez en savoir plus sur ce qui vous motive à explorer de nouvelles disciplines ? Votre avis m'intéresse !

Salut ! Je suis Hector, un jeune étudiant. Je mène une recherche sur la découverte et l'exploration de nouvelles activités dans le cadre de mon master. Ce questionnaire rapide a pour objectif de mieux comprendre les habitudes, les motivations et les obstacles des personnes lorsqu'il s'agit d'essayer de nouvelles activités.

Votre participation m'aidera à recueillir des données pour mon projet afin de concevoir des solutions qui facilitent la découverte et l'adaptation à de nouvelles disciplines.

Ne vous inquiétez pas, les données sont anonymes et seront uniquement utilisées dans le cadre de mes cours :)

**Merci d'avance pour votre temps !**

Scannez le QRCode  
pour accéder au formulaire (5min max) ou  
allez sur le lien suivant:  
<http://forms.google.com/TOKEN>

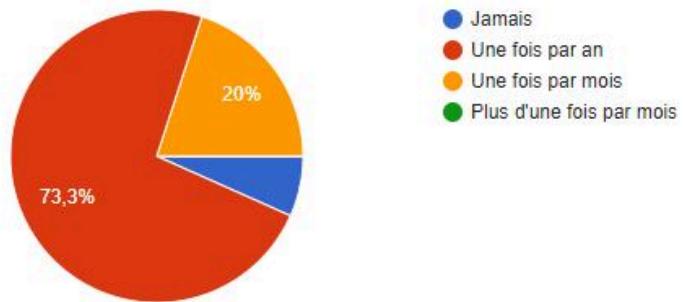


# FORMULAIRE

Le formulaire a pour but de récolter un maximum de données (quantitatives), afin de faire émerger des insights et points de friction. La cible était très large, car je voulais avoir les résultats de profils différents, dans des situations différentes et des différences d'âge variés.

À quelle fréquence essayez-vous de nouvelles activités (sportives, créatives, manuelles, etc.) ?

15 réponses

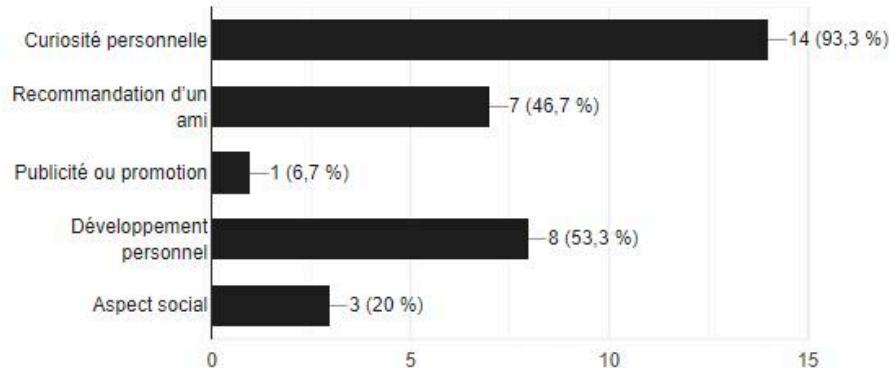


Les résultats de cette question montre clairement que la plupart des utilisateurs découvrent une activité une fois par an. Les autres questions devraient permettre de comprendre pourquoi l'activité n'est pas plus haute et régulière.

[Copier le graphique](#)

Quelles sont les principales raisons qui vous incitent à essayer une nouvelle activité ?

15 réponses



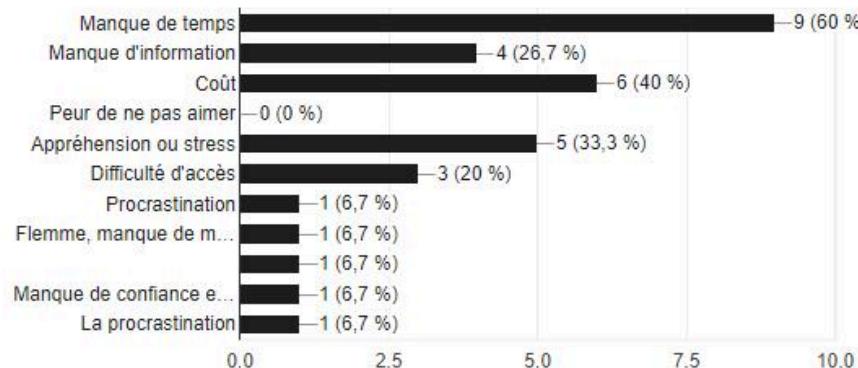
On remarque via ce graphique que la raison pour laquelle les usagers découvrent des activités est principalement personnelle (93,3% par curiosité personnelle et 53,3% pour le développement personnel). Les utilisateurs sont aussi influencés par des recommandations amicales. Plusieurs réponses étaient possibles pour cette question.



# FORMULAIRE

Qu'est-ce qui vous empêche le plus souvent d'essayer une nouvelle activité ?

15 réponses



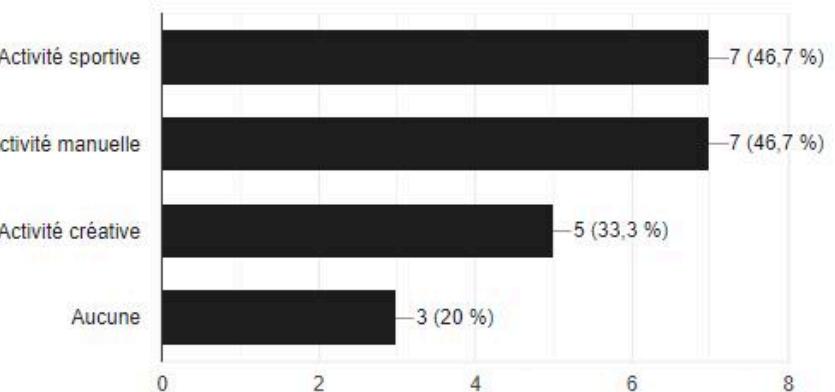
Les raisons qui empêche le plus souvent d'essayer une nouvelle activité peuvent être séparées en deux catégories:

- L'apprehension et la motivation (stress, manque de motivation, procrastination...)
- L'accessibilité (coût, temps, difficulté d'accès...)

On peut en conclure que l'essai de nouvelles activités est dû à la motivation et la confiance en soi, ainsi qu'à l'environnement et le cadre de vie.

Quel type d'activités avez-vous découvert au cours des 6 derniers mois ?

15 réponses



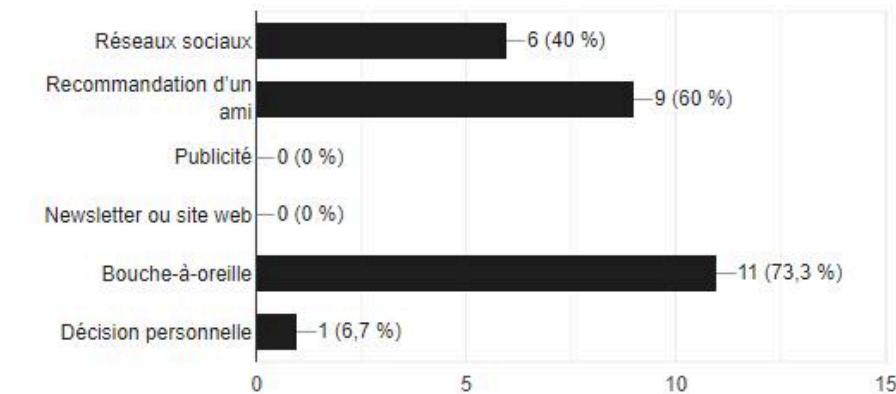
Les activités recherchées et essayées par les utilisateurs sont diverses (pour ceux qui ont récemment tester une activité). C'est intéressant de voir ici qu'aucun des types d'activités surpassé largement les autres.



# FORMULAIRE

Où entendez-vous le plus souvent parler de nouvelles activités à tester ?

15 réponses



Quant-à l'acquisition de l'information, la plupart semble passer par un intermédiaire. La deuxième source est les réseaux sociaux, mais l'on remarque aussi que la publicité, et les newsletter/sites web ont un résultat de 0% (0/17).

Ce qu'il faut retenir du formulaire:

- Les utilisateurs essaient une activités **environ une fois par an**
- La plupart pour des **motivations personnelles**.
- Le **manque de temps, d'informations et d'argent** freinent les usagers à tester de nouvelles activités.
- L'**appréhension, le manque de motivation et la procrastination** freinent également les usagers.
- Le **bouche à oreille** et les **recommandations sociales** sont la source principale d'accès à l'information, les **réseaux sociaux** sont la deuxième source (hors newsletter et site web)



# INSIGHTS

## Découverte d'activités via des sources variées mais non centralisées

Les utilisateurs trouvent des activités principalement à travers des recherches en ligne ou des recommandations personnelles. Cependant, l'absence d'une plateforme centralisée faciliterait la recherche d'activités locales et adaptées à leurs besoins.

## Préférence pour les activités en groupe

Les participants préfèrent pratiquer des activités en groupe, car cela renforce la motivation et le plaisir. Le partage d'expériences est un facteur clé dans la volonté de découvrir de nouvelles activités.

## Barrières financières et accès limité aux essais gratuits

Les utilisateurs souhaitent avoir la possibilité de tester des activités avant de s'engager financièrement.

## Localisation

On remarque une inégalité sur l'éventail des activités/événements disponibles en fonction de la localisation des usagers.

## Le contact humain

Hormis les recherches faites sur internet, c'est beaucoup le bouche à oreille et les recommandations qui motivent les usagers à découvrir de nouvelles activités, de plus, la plupart est motivée par l'essai et le partage d'activités en groupe.

## Les associations

Les associations semblent être une des sources les plus viables pour essayer de nouvelles activités, de part leur liberté et le coût que ce type de structure peut proposer.

## Nouvelle problématique

L'insight qui a été le plus présent et qui me semble le plus pertinent des l'effet de groupe et la motivation du contact humain, j'ai également remarqué que les personnes qui ne sont pas en "situation d'isolement" parviennent via les canaux de leur choix à découvrir et tester de nouvelles activités.

La problématique sera donc recentrée pour atteindre **une cible plus isolée et passive**, comme des personnes timides, renfermées ou introverties qui ont **du mal à trouver des personnes à rencontrer**, ou des personnes **avec qui pratiquer des activités**.



# EMPATHY MAP - LEILA

## Dit

« J'aime découvrir de nouvelles activités, mais je manque parfois d'informations. »

« Les réseaux sociaux et les recommandations d'amis m'aident à trouver des activités. »

« J'aimerais un système centralisé, comme une newsletter, pour avoir toutes les informations. »

« J'ai plus de motivation quand je fais une activité en groupe. »

Cherche des activités principalement via Instagram

Participe activement à des disciplines comme la danse contemporaine et le cirque

Découvre des nouvelles activités par le biais de stages ponctuels

Arrête certaines activités quand elle ne se sent pas compétente ou motivée

## Fait

## Pense

« Si j'avais une source d'information centralisée, ce serait tellement plus facile de découvrir des activités autour de moi. »

« J'ai besoin de sentir que je peux être compétente dans une activité, sinon je n'ai pas envie de continuer. »

« Je pourrais découvrir tellement plus d'activités si c'était plus facile d'accéder aux informations. »

Enthousiasmée à l'idée de découvrir de nouvelles disciplines, mais parfois frustrée par le manque de structure pour trouver des informations

Stressée par la peur de ne pas être performante dans une nouvelle activité

Motivée par les activités en groupe, se sent plus en confiance et stimulée en présence d'autres personnes

## Ressent



# EMPATHY MAP - KARELLE

Dit

« J'aime découvrir de nouvelles activités pendant mes vacances. »

« Les coûts élevés et les exigences physiques de certaines activités m'empêchent de les essayer. »

« Je préfère tester des activités avec des amis ou en famille. »

Utilise les offices de tourisme et les sites locaux pour découvrir des activités pendant ses vacances

Participe à des activités sportives et culturelles, mais abandonne parfois à cause des exigences physiques ou des coûts

- Cherche des options d'essais gratuits ou à faible coût avant de s'engager dans une activité à long terme

Fait

Pense

« Il serait plus simple de pouvoir essayer des activités gratuitement avant de s'engager. »

« Si les activités étaient plus accessibles physiquement, je pourrais continuer davantage. »

« C'est difficile de trouver des activités sans avoir à passer beaucoup de temps à chercher les informations. »

Frustration face aux barrières financières et aux informations manquantes concernant les conditions d'accès aux activités.

Découragement lorsqu'une activité est trop exigeante physiquement ou financièrement.

Motivation lorsqu'elle découvre et pratique des activités en groupe, car elle apprécie le partage et la dimension sociale.

Ressent



# PERSONAES



**Leïla**

AGE 23

ETUDES Neuropsychologie

LIEU Bordeaux, France

*J'adore essayer de nouvelles activités, mais je trouve que c'est toujours compliqué de trouver des informations centralisées.*

Curiosité

Motivation collective

Manque d'informations

## Biographie

Leïla est une étudiante en master de neuropsychologie, passionnée par la danse contemporaine et le cirque, des disciplines qu'elle pratique depuis de nombreuses années. Curieuse et active, elle aime découvrir de nouvelles activités, qu'elles soient créatives ou sportives, et se tourne souvent vers les réseaux sociaux pour trouver des idées. Elle est très motivée par l'idée d'élargir ses horizons, mais elle préfère généralement le faire en groupe plutôt que seule.

## Comportement

Leïla découvre la plupart des activités via Instagram ou des recommandations personnelles. Elle participe à des stages ou ateliers ponctuels, comme l'oenologie ou le dessin, mais abandonne si elle ne se sent pas compétente. La motivation collective est importante pour elle.

## Frustrations

- Manque d'un système centralisé d'informations sur les activités locales.
- Peur de l'échec ou de ne pas être suffisamment compétente dans une nouvelle activité.
- Difficulté à se motiver seule pour essayer ou continuer une nouvelle discipline.



# PERSONAES



**Karelle**

AGE            49  
LIEU          Nantes, France

“  
Les activités, c'est toujours plus sympa en groupe. Mais entre le coût et les efforts physiques, ce n'est pas toujours simple de m'engager.

Activités de groupe  
Motivation collective  
Exigences physiques

Coût

## Biographie

Equilibrant sa vie entre le travail et ses loisirs, qu'elle découvre principalement pendant les vacances. Elle est active, aime les activités en plein air et les expériences culturelles, mais trouve parfois les exigences physiques ou les coûts trop élevés pour continuer une activité.

## Comportement

Karelle aime découvrir des activités pendant ses vacances en s'appuyant sur des offices de tourisme ou des recommandations locales. Elle essaie régulièrement des activités sportives, mais arrête si elles deviennent trop exigeantes physiquement. Elle cherche des options à bas coût ou des essais gratuits pour se donner une idée avant de s'engager plus sérieusement.

## Frustrations

- Coûts élevés pour certaines activités.
- Manque d'essais gratuits avant de s'engager dans une activité.
- Exigences physiques qui peuvent rendre difficile la continuité d'une activité avec l'âge.



Partie II

## **DESIGN & PROTOTYPAGE**



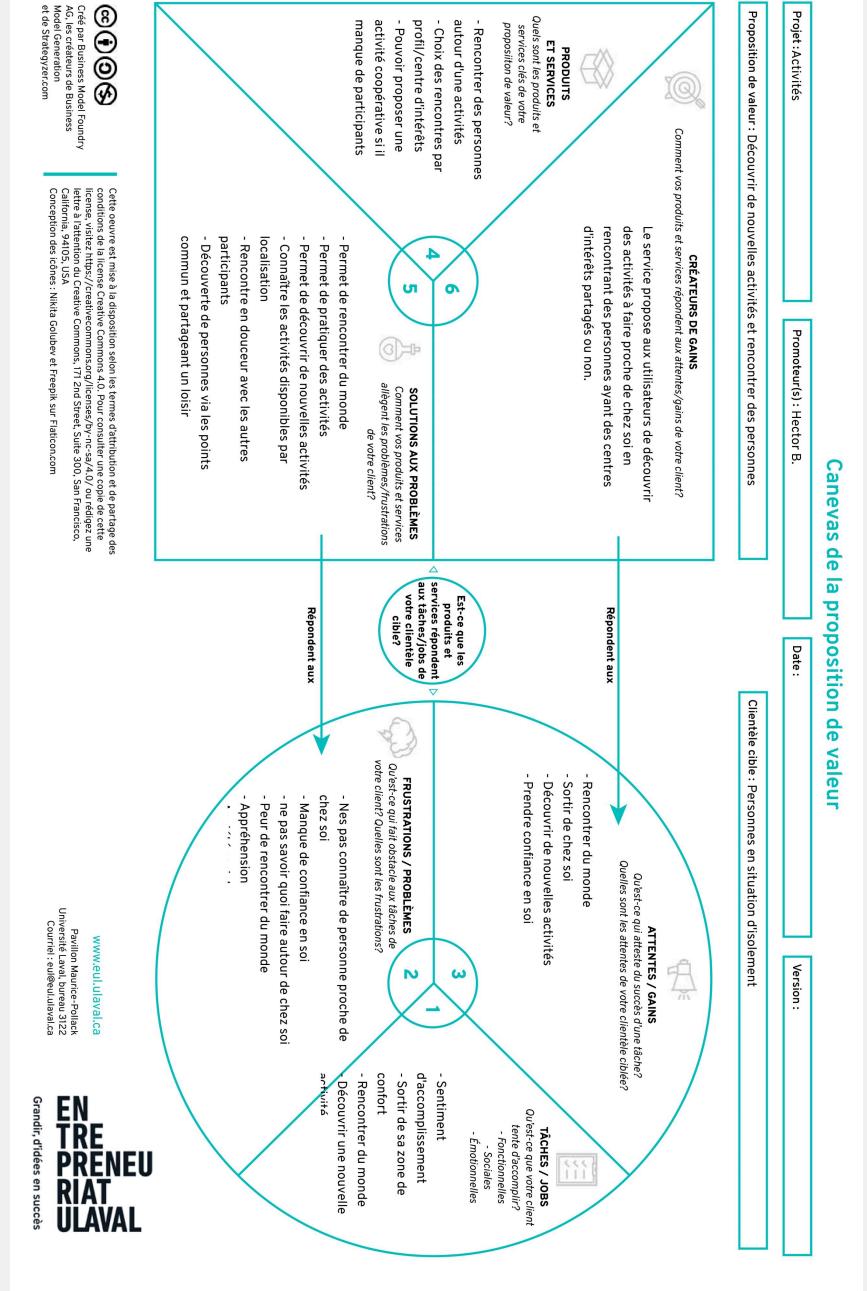
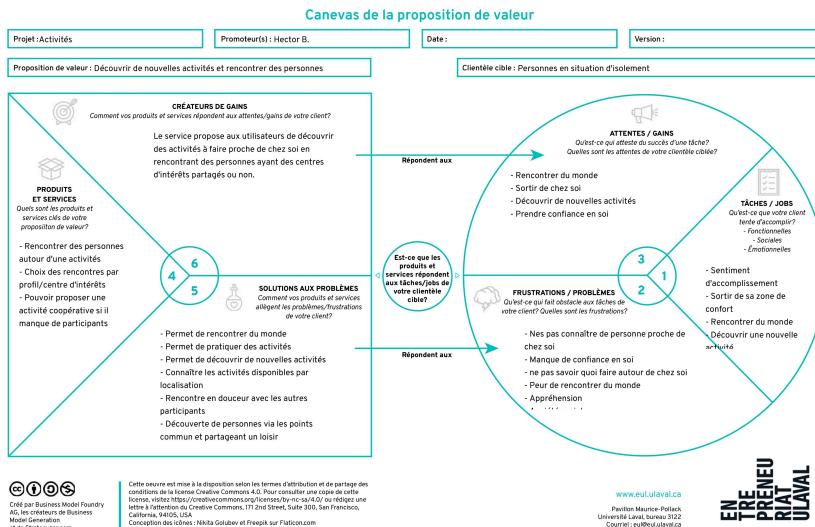
Comment pourrions-nous faire découvrir/tester de nouvelles activités ?

## Design & Prototypage

# CANEVAS DE LA PROPOSITION DE VALEUR

L'application permet aux utilisateurs d'organiser des activités entre personnes qui ne se connaissent pas encore. Que ce soit pour des sorties sportives, des ateliers créatifs, ou des événements culturels, elle facilite la mise en relation de participants autour d'intérêts communs.

C'est un outil pour les personnes introverties ou isolées, car elle leur permet de rejoindre des activités dans un cadre détendu et accessible, sans pression sociale. En créant ou rejoignant des groupes d'activités, les utilisateurs peuvent rencontrer de nouvelles personnes en douceur, selon leur propre rythme, et se constituer un réseau de façon naturelle.



Comment pourrions-nous faire découvrir/tester de nouvelles activités ?

# BENCHMARK



Meetup est une plateforme en ligne qui permet aux utilisateurs de créer et rejoindre des groupes et événements en personne ou en ligne autour de centres d'intérêt communs, facilitant ainsi les rencontres et l'engagement communautaire local.

- Centré sur l'aspect social
- Liste d'évènements par localisation
- Evènements en ligne



Eventbrite est une plateforme en ligne qui permet aux utilisateurs de créer, promouvoir et gérer des événements, tout en facilitant l'achat de billets pour une large gamme d'activités, qu'il s'agisse de conférences, concerts, ateliers, ou événements professionnels.

- Proposition d'évènement par localisation
- Principalement des évènements festifs



Permet de trouver des événements locaux basés sur les centres d'intérêt et les connexions sociales, avec une forte intégration au réseau Facebook.



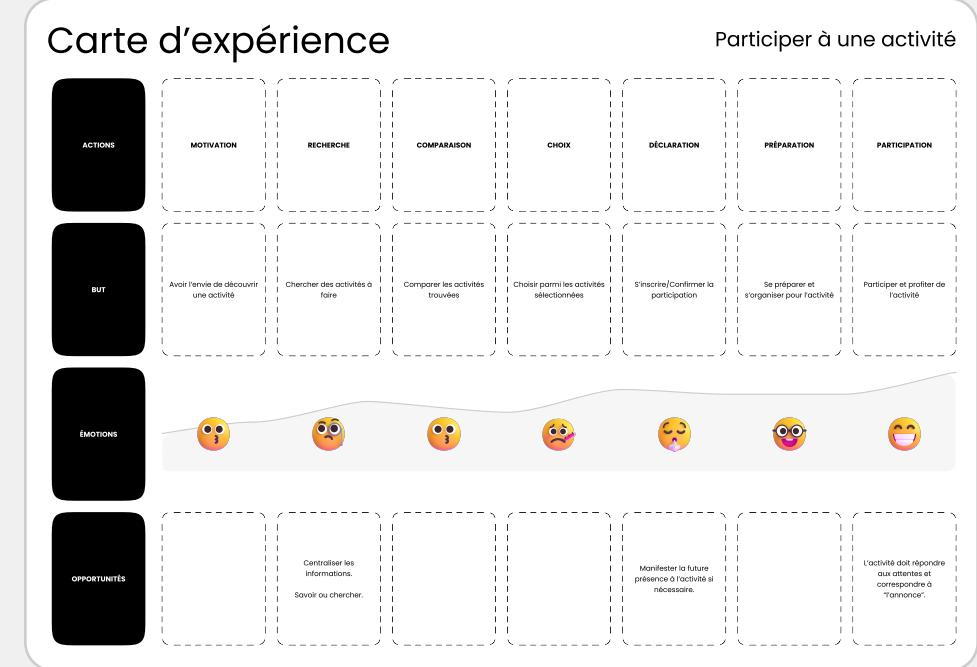
Anybuddy est une application qui permet de réserver des terrains de sports de raquette (comme le tennis, padel, squash, badminton) sans besoin de licence ni adhésion. Les utilisateurs peuvent trouver et réserver facilement des créneaux dans des clubs partenaires à travers plusieurs villes en France et en Europe. Le processus se veut rapide, sécurisé et au même tarif que dans les clubs, favorisant ainsi une pratique sportive occasionnelle et accessible pour les non-membres.

Beaucoup d'autres solutions doivent exister pour répondre à cette vaste problématique. Le reste de la recherche devrait me permettre de mieux comprendre comment sont utilisées ces différentes solutions.



# CARTE D'EXPÉRIENCE

La première appréhension d'un utilisateur cible, introvertie et en situation d'isolement sera de participer à une activité. Cette carte permet de comprendre le procédé et de faire ressortir les probables frustrations que l'utilisateur rencontrera. La carte retrace le parcours d'un utilisateur qui souhaite participer à une activité (sans prendre en compte la solution/service actuel).



# CARTES DE PARCOURS

Les deux parcours les plus sensibles sont la création et la participation à une activité. En effet pour des personnes introverties et en situation d'isolement, proposer une activité à des inconnus n'est pas chose aisée. Comme pour la carte d'expérience, la participation peut également être stressant pour l'usager. Ces cartes permettent de faire ressortir les opportunités liées aux potentiels points de frustrations et des émotions de l'utilisateur lorsqu'il est en train de faire un parcours clé de l'application.

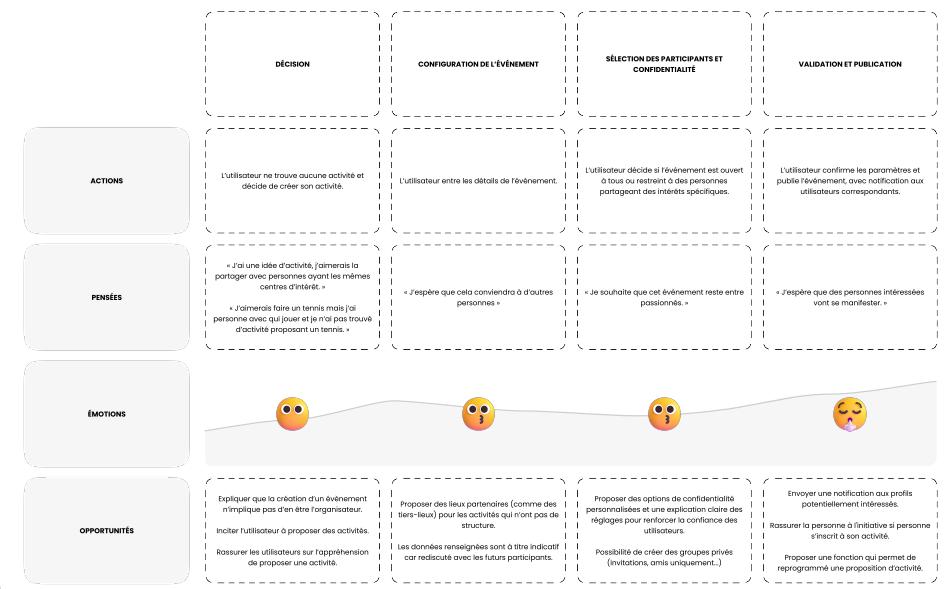
## Carte de parcours

Participation à une activité



## Carte de parcours

Création d'une activité



# STORYBOARD

Le premier storyboard illustre une personne active, extravertie et ayant assez confiance en lui, qui va utiliser l'application afin de trouver des personnes avec qui jouer au football.



Le garçon extraverti joue au foot tout seul car il ne connaît personne dans sa nouvelle ville, et il s'ennuie vite.



Il décide donc de proposer une activité sur l'application.

Il doute mais attend une réponse d'une personne intéressée.



Une personne de sa ville est motivée pour jouer au foot avec lui. Le garçon peut maintenant jouer avec son nouveau partenaire.

# STORYBOARD

Le second storyboard raconte une personne seule et plutôt isolée, qui va utiliser l'application pour essayer de rencontrer en douceur des personnes avec qui elle partage des centres d'intérêts



La fille introvertie et timide est passionnée de lecture. Elle n'a pas beaucoup d'amis dans la nouvelle ville où elle vient d'emménager.



Elle termine son livre mais n'a personne avec qui en parler, elle décide donc de se ballader sur l'application et trouve des personnes également passionnées de lectures organiser une rencontre dans un café de la ville. Elle discute avec les membres du groupes et décide de se joindre à eux.



Elle rencontre de nouveaux amis, avec qui elle peut partager ses passions et discuter de leurs meilleures lectures.

# PROTOTYPE

Le prototype permet de visualiser les fonctionnalités principales de l'application et s'imaginer le parcours de l'utilisateur. On pourrait également ajouter la configuration avancée du profil, ou l'utilisateur peut ajouter plus de précisions pour informer les autres participants potentiels. Ce référer aux cartes de parcours afin de compléter le prototype.

## Essayer le prototype

