

Phase de conception Tech Mobile

Les persona :

- Pierre, 35 ans et CEO.
 - But :
Cherche un développeur mobile pour former une équipe
- Paul, 46 ans et chargée de Recrutement au pôle mobilité.
 - But :
Cherche un développeur mobile pour l'entreprise
- Jack, 52 et recherche un développeur mobile pour un projet personnel
 - But :
Cherche un développeur mobile pour développer son projet

Les scénarios :

Marie attend dans le bus. Après avoir patiemment attendue 10 min, elle sort son smartphone et se dirige vers la plateforme Google Play Store. Elle cherche donc un jeu rapide et intuitif pour faire passer le temps du trajet. Elle télécharge donc le jeu : « TechMobileGame Roller Ball ». Elle est impressionnée par la facilité avec laquelle elle navigue dans l'application : sélection des niveaux, boutique, succès, options tout y est. Grâce au tuto du premier niveau, elle comprend rapidement les mécaniques du jeu et passe un bon moment dans le bus.

Béatrice tombe sur mon site internet après avoir recherché « Développeur Android » puis « LP DAM ». La brève description du profil semble correspondre aux valeurs de son entreprise et le projet de développement d'une application cross-plateform. Elle se rend au niveau des projets développés et repère le jeu : « TechMobileGame Roller Ball ». Une idée lui vient alors ! Pourquoi pas rajouter à son de projet de développement un espace jeu pour détendre les utilisateurs. Elle me contacte donc pour voir ce qui peut se faire.

Les tâches utilisateurs :

- Menu de sélection d'un niveau
 - 3 choix
 - Affichage du meilleur temps
 - Affichage du nombre d'étoiles gagnées
- Menu Boutique
 - Acheter / sélectionner un « skin » pour la balle
- Menu Succès
 - Voir les différents succès réalisés dans le jeu
- Menu Option
 - Gérer l'application

Les arbres des tâches :



Menu Boutique

Acheter /
sélectionner un
« skin » pour la balle

Menu Succès

Voir les différents
succès réalisés dans
le jeu

Menu
Option

Gérer
l'application

Les SI / ALORS :

- Si l'utilisateur appuie sur « *Levels* » alors une page contenant des photos (icone du niveau) ainsi que différentes informations comme le meilleur temps, et le nombre d'étoiles obtenus apparaitrons.
- Si l'utilisateur appuie sur « *Boutique* » alors une page contenant une liste de « skins » apparaitra.
- Si l'utilisateur appuie sur « *Succès* » alors une page contenant la liste des succès apparaitra.

Les Mockups :

Aucune Mockups réaliser.