

UX/UI_Rendu_Final

Thème : TimeMaster - App de Gestion du Temps

Membre du groupe :

- Nassim Bouzidia
- Marouane AIT OUALI
- Lydia BEDRI

Partie 1 : Les besoins de l'utilisateur final

Choix des personas

Persona 1 : Emma LOPEZ

"Je veux rester productive et organisée au quotidien"

- Âge : 24 ans
- Statut : Étudiante en Master (Sciences Sociales)
- Situation : Célibataire
- Lieu : Lyon
- Traits : Dynamique & Perfectionniste

HABITUDES DE GESTION DU TEMPS

- Utilise principalement des applications de to-do lists pour organiser ses journées.
- Planifie ses révisions par créneaux horaires pour éviter la procrastination.
- Gère mal ses pauses, ce qui entraîne de la fatigue mentale.

MOTIVATIONS

- Avoir une vue claire de ses tâches journalières et hebdomadaires.
- Recevoir des notifications pour ne pas oublier les deadlines importantes.
- Analyser son temps passé sur chaque activité pour mieux s'améliorer.
- Gagner en productivité tout en équilibrant travail et détente.

FREINS

- Difficulté à trouver une application complète et intuitive.
- Peu motivée pour suivre des tâches sans un système de récompenses intégré.

LIEUX D'UTILISATION

- Bibliothèque Transports (bus/métro)
- Chambre d'étudiant

Persona 2 : Marie LEBLANC

"Ma vie est bien remplie, mais j'aime garder le contrôle sur tout."

- Âge : 35 ans Statut : Mère de famille
- Situation : Mariée, trois enfants
- Lieu : Lyon
- Traits : Organisée, mais débordée

HABITUDES DE GESTION DU TEMPS

- Utilise un calendrier papier sur le réfrigérateur pour noter les activités familiales.
- Organise les rendez-vous médicaux, activités scolaires et sportives des enfants sur son calendrier.
- Prévoit les courses et tâches ménagères, mais se retrouve parfois dépassée par les imprévus.
- A du mal à gérer le suivi de ses propres objectifs personnels avec son emploi du temps chargé.

MOTIVATIONS

- Disposer d'un outil qui centralise toutes ses informations familiales.
- Recevoir des rappels pour les rendez-vous importants.
- Avoir une vue d'ensemble claire de la semaine ou du mois pour mieux organiser ses tâches.
- Pouvoir planifier des moments de détente pour elle-même.

FREINS

- Hésite à adopter des solutions numériques à cause de son attachement au calendrier papier.
- Manque de temps pour explorer de nouvelles solutions ou technologies.

LIEUX D'UTILISATION

- À la maison, principalement dans la cuisine.
- Sur son lieu de travail lorsqu'elle doit organiser des événements familiaux.

Partie 2 : Idéation

Benchmark concurrentiel : Todoist et Habitica

Pourquoi ces deux choix ?

- **Todoist** représente **le modèle classique** d'une application de gestion du temps : efficacité, simplicité et organisation.
- **Habitica** représente une approche innovante avec des éléments de **gamification**, alignée sur ton objectif de rendre la gestion du temps **motivée et interactive**.

1. Todoist

Pourquoi Todoist ?

- C'est une des applications **les plus populaires** pour la **gestion des tâches** avec une interface simple et efficace.
- Elle propose des fonctionnalités adaptées à ton objectif : **création de tâches, priorisation, et suivi de la progression**.
- C'est un bon concurrent pour évaluer les fonctionnalités **de base** qu'une application de gestion du temps doit offrir.

Critères clés d'analyse pour Todoist :

- **Interface utilisateur** : Est-elle claire et intuitive ?
 - **Fonctionnalités** : Liste des tâches, rappels, organisation par projets et priorités.
 - **Personnalisation** : Options pour personnaliser l'expérience (thèmes, filtres).
 - **Statistiques et suivi** : Visualisation de l'avancement des tâches.
 - **Accessibilité** : Multi-plateforme (iOS, Android, web).
 - **Modèle de prix** : Gratuit avec options premium payantes.
 - **Satisfaction client** : Avis sur le Play Store/App Store.
-

2. Habitica

Pourquoi Habitica ?

- C'est un exemple fort d'application qui utilise **la gamification** pour rendre la gestion du temps motivante et engageante.
- Elle transforme les tâches en un jeu de rôle (RPG), ce qui correspond à ton objectif d'intégrer des **défis** et **récompenses** pour booster la productivité.
- Habitica montre comment la **gamification** peut améliorer l'engagement utilisateur, ce qui te permettra d'étudier ces mécanismes.

Critères clés d'analyse pour Habitica :

- **Gamification** : Système de défis, récompenses, progression avec des niveaux (XP) et des récompenses visuelles.
- **Interface utilisateur** : Est-elle ludique et motivante ?
- **Fonctionnalités** : Création et suivi des tâches, défis quotidiens, progression RPG.

- **Engagement utilisateur** : Comment les utilisateurs s'investissent dans l'application grâce aux défis.
 - **Satisfaction client** : Analyse des avis et de la note globale.
 - **Prix** : Gratuit avec des options premium pour des bonus cosmétiques.
-

Liste des problèmes à résoudre

1. Problème de visibilité des tâches prioritaires
2. Absence de mécanisme de pause intégré
3. Manque de motivation à accomplir les tâches
4. Gestion complexe des annulations et modifications de dernière minute
5. Absence de statistiques détaillées pour le suivi des performances.
6. Interface peu intuitive pour les nouveaux utilisateurs
7. Outils de personnalisation limités
8. Absence de suggestions d'activités pendant les pauses

Liste des Fonctionnalités à mettre en place

1. Questionnaire Initial pour la Personnalisation
2. Création de Tâches et Activités
3. Rappels Intelligents et Automatisés
4. Suggestions d'Activités et Pause Créative
5. Suivi des Objectifs et Motivation
8. Mode "Pause" pour les Moments de Détente

Partie 3 : Organisation du contenu

Arborescence du projet



Partie 4 : Recherche d'inspiration

Mood Board

un mood board pour illustrer visuellement l'identité et l'ambiance de l'application **TimeMaster**. Le choix des images a été guidé par plusieurs mots-clés qui résonnent avec l'objectif et le logo de l'application.

- **Productivity & Time Management**
- **Minimalistic Design**
- **Motivation & Gamification**

- **Blue Tones & Color Palette**

Les images sélectionnées représentent ces concepts, et le dossier **/Moodboard** contient plusieurs photos candidates qui ont été utilisées pour composer ce mood board, afin de choisir celles qui correspondent le mieux à l'atmosphère souhaitée.

Création de la charte graphique

Lien Figma du frame de la charte graphique :

<https://www.figma.com/design/HuCmuideMzSWMyVgRDslHu/TimeMaster?node-id=1-2&t=9JltIPMfwVsSb7Zp-4>

Visualisation des Couleurs TimeMaster :



Logotype

Le logo de **TimeMaster** se distingue par une **pendule ronde**, mais avec une forme légèrement différente de celle que l'on imagine habituellement. Au lieu de la forme carrée classique, ce **cercle** symbolise la **fluidité** et la **continuité du temps**, tout en se démarquant des conventions habituelles. Les trois **escaliers** au centre de la pendule, de plus près à plus loin, évoquent l'idée **d'ascension**, de **progression** et de **croissance**, ce qui correspond parfaitement à l'objectif de l'application : aider les utilisateurs à organiser leur temps de manière plus productive et à atteindre leurs objectifs. Ce logo simple, mais puissant, devient ainsi une métaphore visuelle du progrès et de l'optimisation du temps.

Typographie

1. **Montserrat (Primary)** : Choisi pour les titres de TimeMaster pour sa forme géométrique et moderne, ce qui reflète l'efficacité et la simplicité recherchées dans une application dédiée à la gestion du temps.
2. **Lato (Secondary)** : Lato apporte une touche de légèreté et de fluidité dans les sous-titres, en parfait complément de Montserrat, pour garantir une lecture agréable tout en structurant clairement l'information.
3. **Roboto (Supporting)** : Avec sa lisibilité impeccable, Roboto est parfait pour le corps du texte de TimeMaster, permettant aux utilisateurs de consulter des informations détaillées sans effort, même lors de sessions prolongées.

Les couleurs

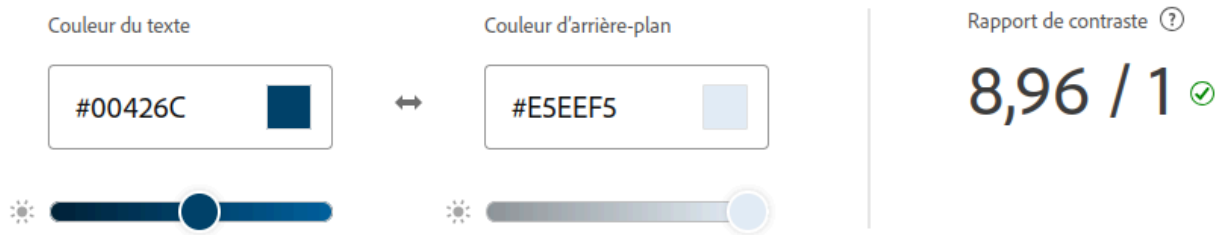
1. **Indigo Dye (#00426C)** : Cette couleur profonde et élégante évoque la stabilité et la concentration, deux valeurs essentielles pour une application de gestion du temps comme **TimeMaster**, tout en apportant un contraste fort avec les autres teintes pour attirer l'attention sur les éléments clés.
2. **Carolina Blue (#86B0D1)** : Douce et apaisante, cette couleur est utilisée pour créer un environnement calme et productif dans l'application, ce qui est essentiel pour favoriser une gestion du temps efficace sans stress.
3. **Air Force Blue (#4E89AD)** : Ce bleu légèrement plus sombre transmet une sensation de confiance et de sécurité, idéal pour les sections importantes comme les rappels de tâches ou les statistiques de performance, où l'utilisateur doit se sentir en contrôle.
4. **Alice Blue (#E5EEF5)** : Cette teinte claire et douce est utilisée comme fond pour créer une interface aérée et facile à lire, offrant un contraste agréable avec les autres couleurs plus vives tout en réduisant la fatigue visuelle.
5. **Columbia Blue (#C6E2F7)** : Cette couleur claire et apaisante est parfaite pour les éléments secondaires comme les boutons ou les sous-sections, apportant une touche légère et harmonieuse à l'interface sans être trop envahissante.

Accessibilité

Contraste des couleurs

Nous avons évalué le ratio de contraste entre les couleurs de notre palette pour nous assurer qu'elles respectent les normes WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). Deux tests ont été réalisés :

- **Ratio entre Indigo Dye (#00426C) et Alice Blue (#E5EEF5)** :



- Aperçu d'un texte utilisant Alice Blue (#E5EEF5) sur un fond Indigo Dye (#00426C):

Aperçu



Partie 5 : Le maquettage fonctionnel

Wireframes

Lien Figma : <https://www.figma.com/design/HuCmuideMzSWMyVgRDslHu/TimeMaster?node-id=109-240&t=9JltlPMfwVsSb7Zp-4>

Partie 6 : Maquettes finales

Les maquettes finales de l'application **TimeMaster** ont été conçues pour offrir une interface simple et intuitive. Elles incluent les écrans suivants :

1. Écran de connexion

Permet à l'utilisateur de se connecter à son compte en toute sécurité.

2. Page d'accueil

Présente une vue d'ensemble des tâches en cours et des accès rapides aux autres sections.

3. Page de création de tâche

Permet de créer une nouvelle tâche avec des informations essentielles comme le titre, la description, et la date limite.

4. Page de statistiques

Affiche des graphiques de performance, incluant les tâches complétées et les progrès réalisés.

5. Page de défis

Présente des objectifs à atteindre avec une barre de progression.

Lien Figma

Les maquettes sont disponibles sur Figma

:<https://www.figma.com/design/HuCmuideMzSWMYVgRDsIHu/TimeMaster?node-id=112-945&t=9JltlPMfwVsSb7Zp-4>