

...

Organisation des activités parascolaires de l'INPT



Rédigé par :
Hiba Kendi
Oussama Louati
Oumayma Mechatté
Anass Lasry

Sommaire

Partie 1 : Design thinking



- Résultats des activités de recherche.
- Persona.
- Définition du problème.
- Idéation.
- Prototype et scénarios de test.
- Démonstration MVP.



Résultats des activités de recherche

Besoins et motivations

- Bonne organisation des activités parascolaires.
- Meilleure gestion de l'horaire des activités parascolaires.
- Meilleure visibilité et plus d'intégration des nouveaux membres.
- Éviter le chevauchement des activités des différents clubs.
- Améliorer la vie étudiante au sein de l'INPT.

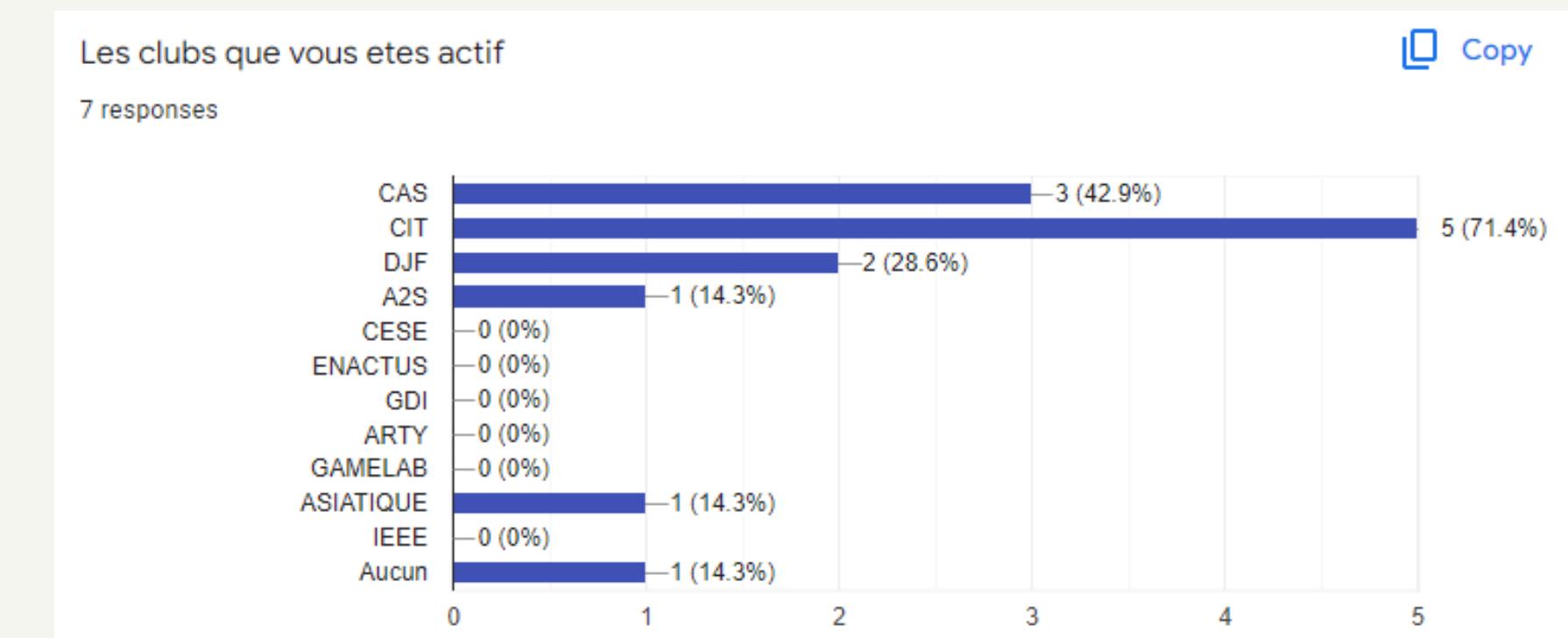
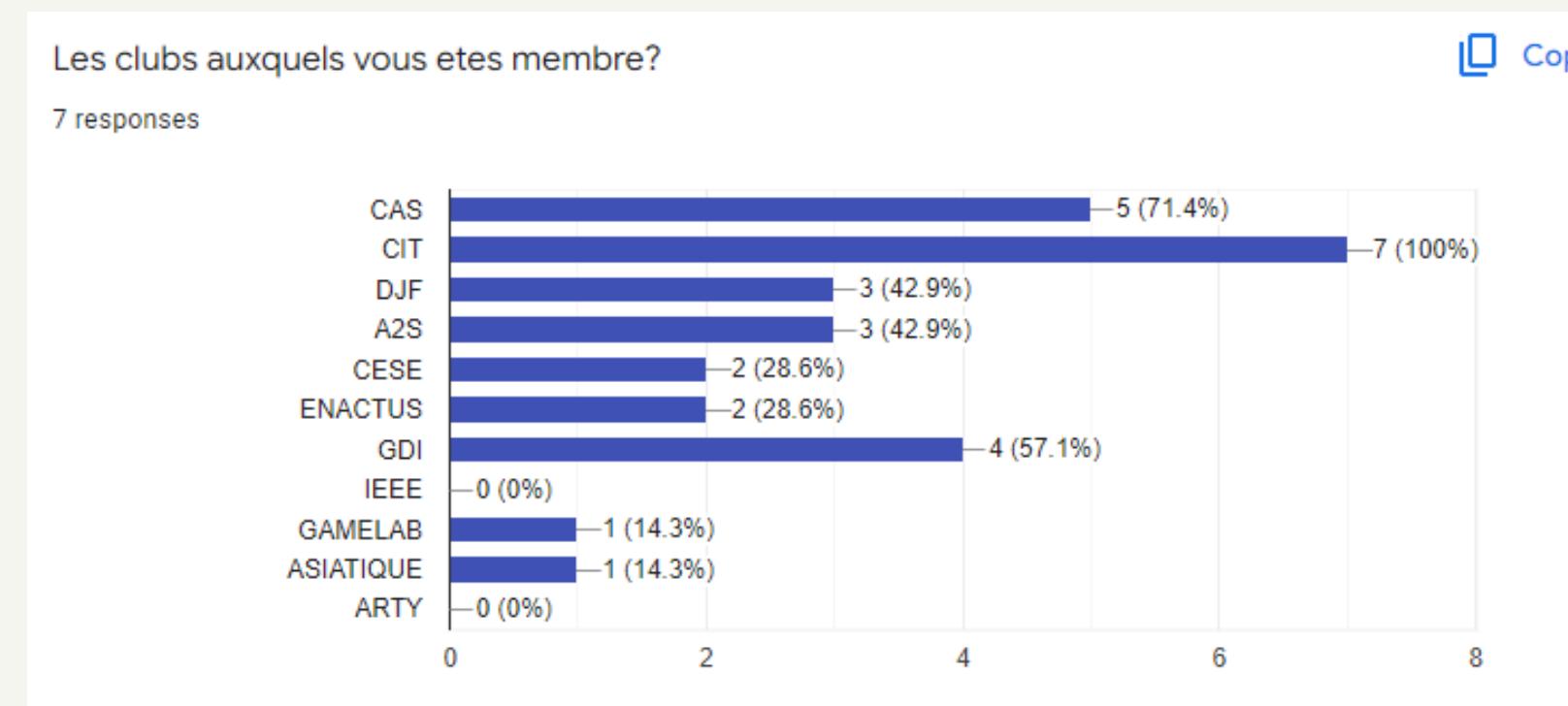


Interrogation des utilisateurs

- Formulaire Google Forms contenant un questionnaire sur la vie parascolaire au sein de l'INPT.
- Destiné aux étudiants de l'INPT.
- Autres interviews directs avec des étudiants non inscrits, des membres de clubs, actifs et inactif, des membres des bureaux des clubs et BDE.

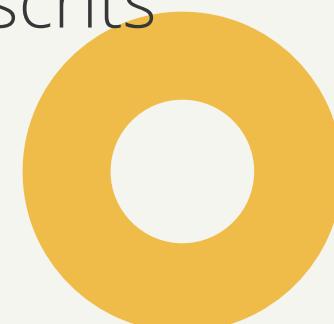


Interrogation des utilisateurs

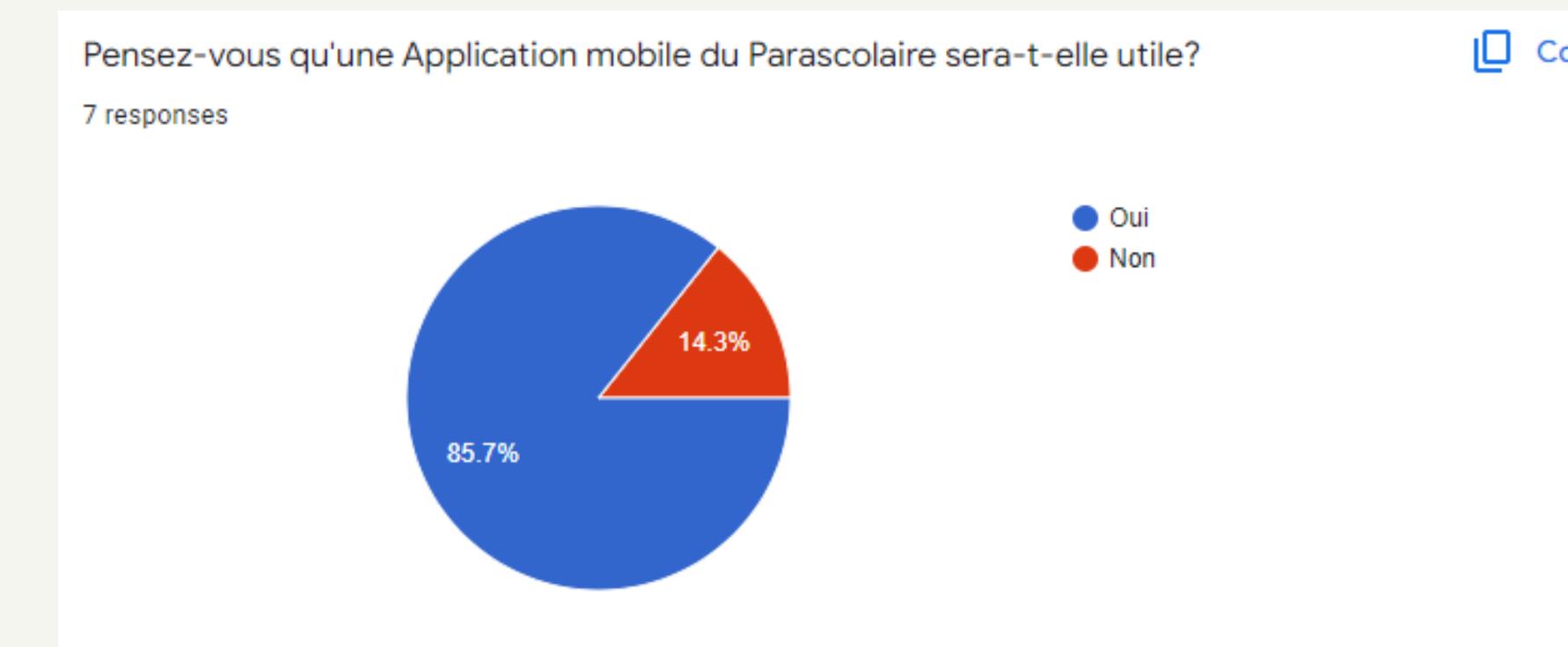
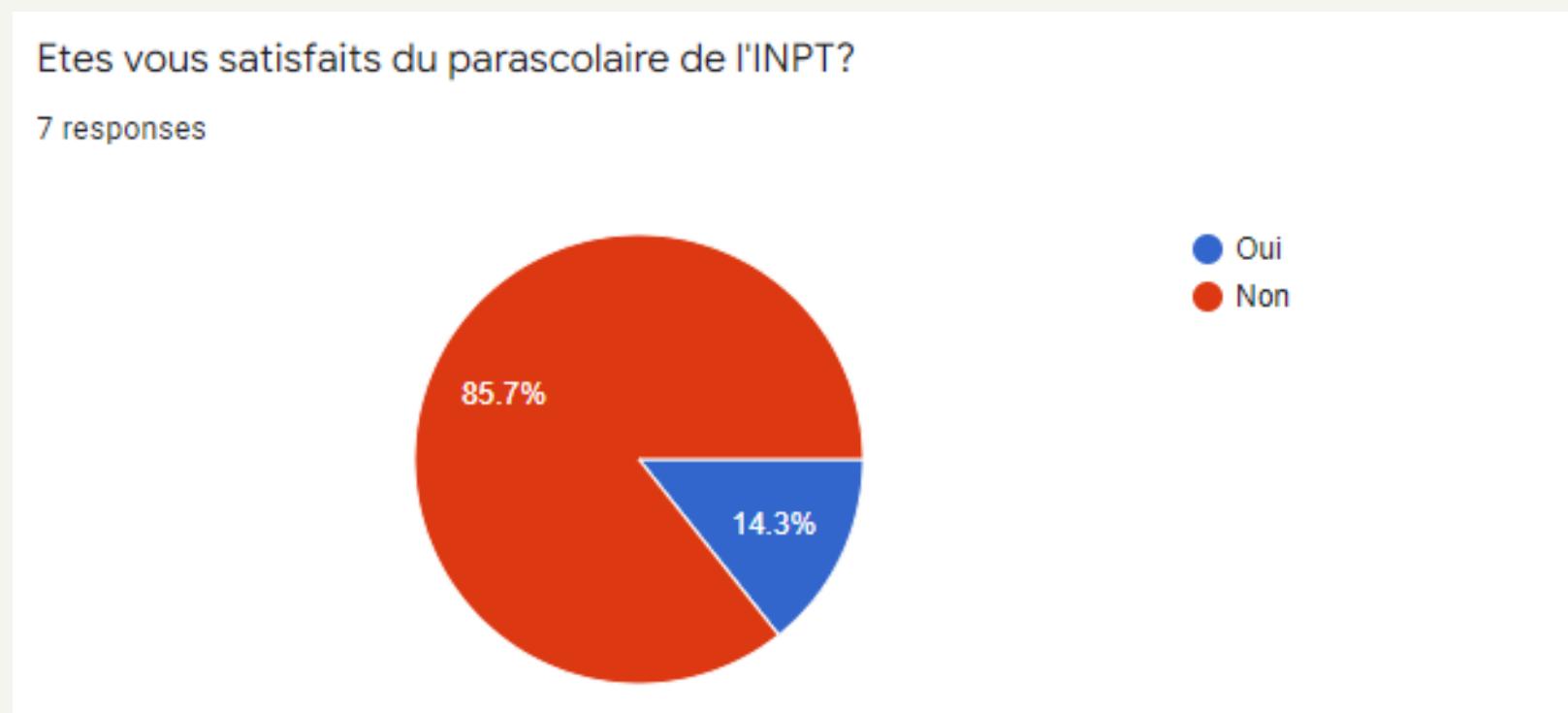
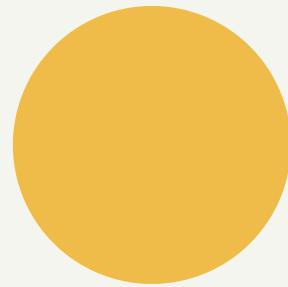


Répartition non uniforme des membres des clubs

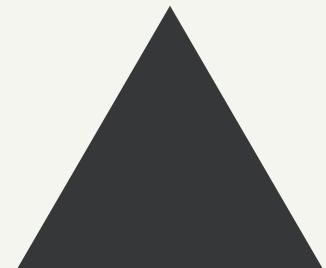
Le nombre de membres actifs est faible par rapport au nombre de membres inscrits



Interrogation des utilisateurs



La majorité des étudiants sont insatisfaits de la vie parascolaire à l'INPT



La majorité des étudiants pense qu'une application mobile pourra améliorer la qualité de vie parascolaire à l'INPT.



User Journey Map

Journey Steps Which step of the experience are you describing?	Discovery Why do they even start the journey?			Registration Why would they trust us?	Onboarding and First Use How can they feel successful?	Vision Why would they stay with us?	Engagement Why would they be devoted?					
Actions What does the customer do? What information do they look for? What is their context?	L'étudiant est motivé à intégrer la parascolaire	Il fait des recherches et collecte les infos	Il s'informe sur chaque club en particulier	Il sélectionne certains clubs auxquels il postule	Une fois admis, il attend d'être mis en relation avec les autres membres ainsi qu'avec le chefs	Il a besoin d'une vision claire sur le déroulement des activités	Il fait le point quant à son implication					
Needs and Pains What does the customer want to achieve or avoid? Tip: Reduce ambiguity, e.g. by using the first person narrator.	Avoir une idée générale sur tout le parascolaire	Trouver un club qui satisfait ses attentes	Avoir suffisamment d'infos pour choisir	Être assez motivé et intéressé pour intégrer un certain club	Postuler d'une manière pratique	Être accepté sans ressentir de frustrations	Connaître les autres membres	Savoir tous les événements qui arrivent	Avoir une visibilité sur les formations	Décider s'il s'engage entièrement	Si oui, prendre part de l'organisation des événements par exemple	Sinon, quitter le club ou rester sans être actif
Touchpoint What part of the service do they interact with?	Social Media	Recommandations	Feedbacks	Formulaire	Entretien	Social Media	Réunions	Réunions	Discussions	Réunions		
Customer Feeling What is the customer feeling ?	Le parascolaire est indispensable pour une vie étudiante épanouie	Comment est le parascolaire à l'INPT ?	Il y a de nombreux clubs dans cette école!	J'ai besoin d'élargir mon network	Trop d'événements arrivent	A quel point serais-je engagé ?						
Customer Feeling What is the customer feeling? Tip: Use the emoji app to express more emotions												
Backstage												
Opportunities What could we improve or introduce?	Idée générale sur les clubs <small>High Confidence High Value Low Reach</small>	Procédure facile, rapide et pratique <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Communication fluide <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Calendrier regroupant toutes les activités triées <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Bureau du club proche des membres <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Disponibilité/organisation des infos <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Délai d'attente de réponse court <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Consulter les clubs en même temps ou séparément <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Base de données de toutes les éditions précédentes des événements <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>	Réclamer ou suggérer pour améliorer la qualité de la vie parascolaire <small>High Value Low Confidence Low Reach</small>		

Carte d'empathie

Designed For: INPT

Designed By: Anass Lasry, Oussama Louati,
Oumayma Mechatté, Hiba Kendi

Date: 27/03/2022

Version: 1.0



Persona

Analyse et synthèse

Un besoin de créer une nouvelle application mobile se fait sentir. Pourquoi? Pour faciliter la gestion du parascolaire au sein de l'INPT. Pourquoi ? Parce que les étudiants trouvent que le parascolaire n'est pas bien organisé. Pourquoi? Car dès l'affectation, les INES ne ressentent pas l'envie d'intégrer les clubs ou même en les intégrant ne sont pas entièrement engagés. Pourquoi ? Parce que les membres du bureau des clubs trouvent du mal à tout gérer séparément.



Synthèse

Nécessité de concevoir une application mobile permettant la gestion des activités parascolaires au sein de l'INPT. Cette application sera bénéfique pour l'ensemble des étudiants.

Persona : Étudiant non inscrit



Amal

Age : 19

Profession : Elève Ingénieur

Niveau d'études: 2^e année cycle d'ingénieur

PERSONA

Caractéristiques importantes

Temps libre	Communication	Dévouement
<div style="width: 50%; background-color: #5cb85c;"></div>	<div style="width: 50%; background-color: #5cb85c;"></div>	<div style="width: 80%; background-color: #5cb85c;"></div>

OBJECTIFS

- Apprendre le maximum
- Développer mes soft-skills.
- M'amuser et garder des beaux souvenirs.

FRUSTRATIONS

- les activités de quelques clubs ressemblent aux cours.
- On n'a pas beaucoup de choix (la plupart des clubs sont inscrits dans le domaine de l'IT ou l'entrepreneuriat).
- On n'a pas beaucoup d'informations concernant les activités des clubs.(les articles donnés pour présenter les clubs sont ennuyeux et difficile à lire).

BESOINS

- La présentation des clubs doit être faite par des vidéos
- Créer d'autres clubs dont le seul objectif est l'amusement (un club de cuisine).
- La possibilité de postuler aux clubs à tout moment de l'année.
- Les clubs comme CIT doivent donner des certificats.

12

Persona : Membre inactif



Persona : Membre très actif



Youssef

Age : 20

Profession : Elève Ingénieur

Niveau d'études : 1^{er} année cycle ingénieur

PERSONA

Caractéristiques importantes

Temps libre	Communication	Dévouement
<div style="width: 50%; background-color: #5cb85c;"></div>	<div style="width: 70%; background-color: #5cb85c;"></div>	<div style="width: 100%; background-color: #5cb85c;"></div>

OBJECTIFS

- Améliorer les relations sociaux.
- Apprendre à travailler en groupe.
- Développement du personnalité.

FRUSTRATIONS

- Manque d'engagement / procrastination des membres.
- Manque des ressources humaines.
- Une médiatisation nulle.
- La mal-organisation des séances / Collision entre les autres séances d'autre Club.

BESOINS

- La présence d'une médiatisation forte.
- Une communication entre les membre de bureau d'un club avec ses membres.
- Une formulaire d'évaluation pour chaque club à la fin d'année proposé par l'administration

14

Persona : Bureau du club



Aliya

Age : 21
Profession : Elève Ingénieur
Niveau d'études : 2^{eme} année cycle ingénieur

PERSONA

Caractéristiques importantes

Temps libre	Communication	Dévouement
-------------	---------------	------------

OBJECTIFS

- Elargir son Network
- S'habituer au travail en groupe
- Développer soi-même et se découvrir
- Tester ses capacités et aller au-delà de ses limites
- Satisfaire les besoins des gens (selon les objectifs du club)

FRUSTRATIONS

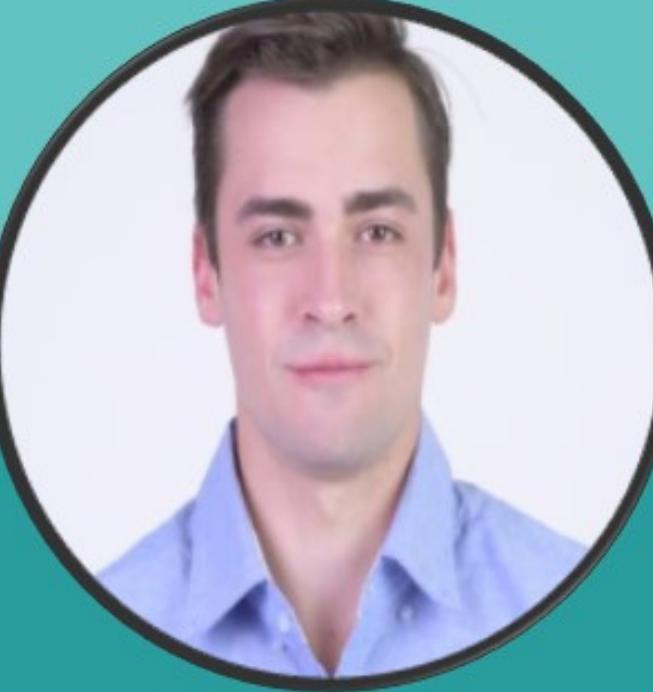
- Difficulté de tout gérer simultanément
- Manque d'engagement et de dévouement des INES
- Surcharge, nombre important des tâches à accomplir
- Manque de visibilité lors de l'encombrement des événements

BESOINS

- Une meilleure gestion des membres des clubs
- Une meilleure organisation du parascolaire au sein de l'école
- Avoir une visibilité sur les événements respectifs de chaque club
- Possibilité d'assigner des tâches à des membres tout en checkant leur avancement

15

Persona : BDE



Youssef

Age : 22
Profession : Elève Ingénieur
Niveau d'études : 3^{eme} année cycle ingénieur

PERSONA

Caractéristiques importantes	Temps libre	Communication	Dévouement
• Représenter les étudiants	• Maintenir l'équilibre entre les clubs	• Développer soi-même et se découvrir	• Tester ses capacités et aller au-delà de ses limites

OBJECTIFS

- Représenter les étudiants
- Maintenir l'équilibre entre les clubs
- Développer soi-même et se découvrir
- Tester ses capacités et aller au-delà de ses limites

FRUSTRATIONS

- Difficulté de tout gérer simultanément
- Manque de communication avec les clubs
- Manque de visibilité sur les événements des clubs
- Baisse du taux de présence lors des assemblées générales

BESOINS

- Une meilleure gestion des clubs
- Une meilleure organisation du parascolaire au sein de l'école
- Avoir une visibilité sur les événements respectifs de chaque club
- Notifier les étudiants des assemblées générales ainsi que de son ordre et sa priorité

Définition du problème

Définition du problème

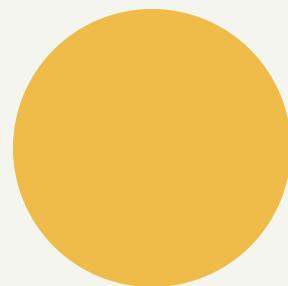
La mal organisation des activités parascolaires à l'INPT n'est que le fruit du manque d'une solution mobile permettant la structuration des activités. Cette solution devrait satisfaire les points suivants :

- Avoir une présentation détaillée de chaque club.
- Possibilité de postuler pour un club en tout moment.
- Avoir une visibilité sur les différents évènements, activités et formations à venir.
- Être notifié de tout changement
- les membres du bureau pourront ajouter, supprimer ou modifier quoique ce soit.
- L'application doit être maniable, rapide et pratique.



Idéation

Technique utilisée Reverse brainstorming

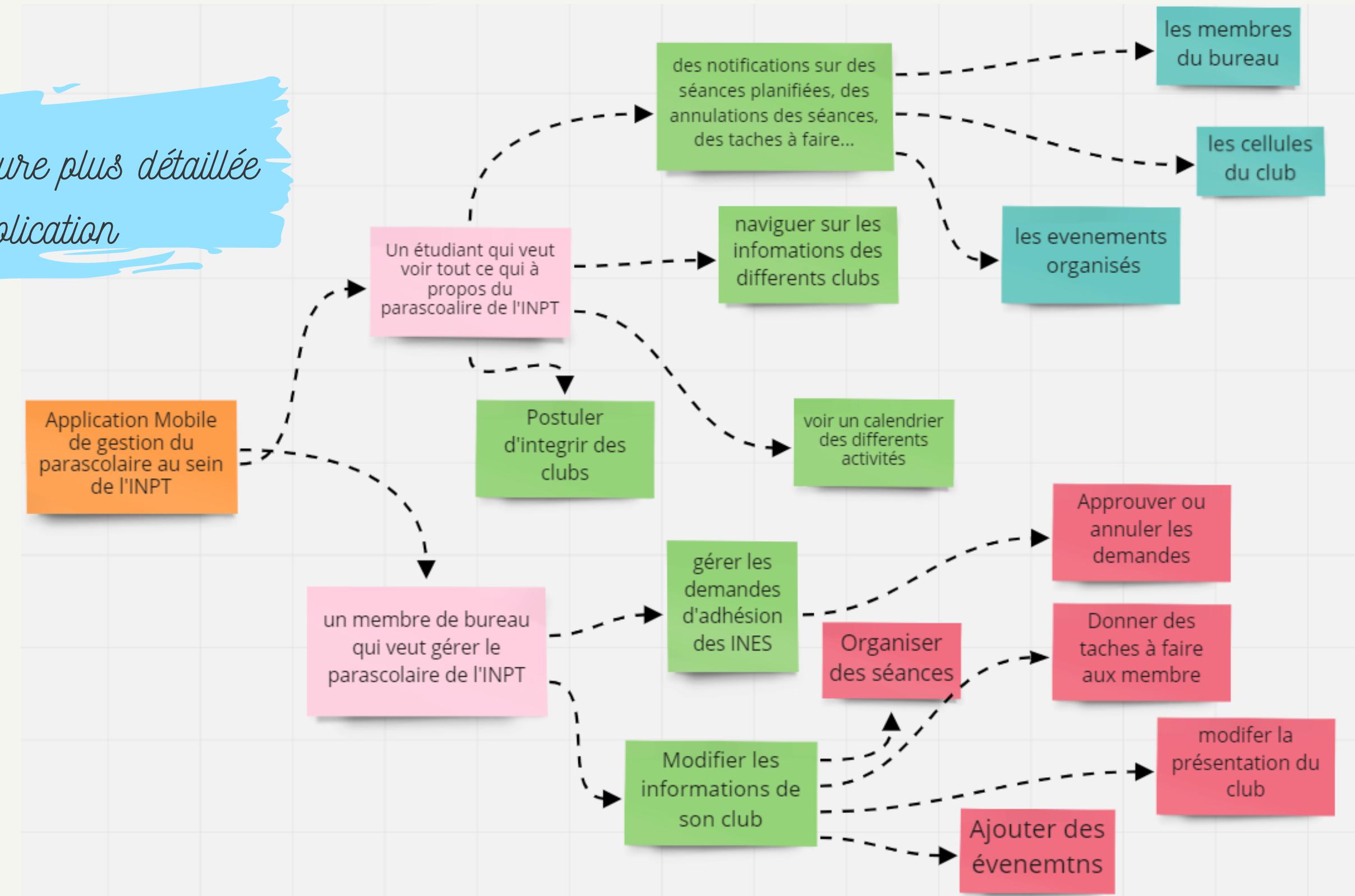


Au lieu de chercher à comprendre comment résoudre le problème,
il vaut mieux identifier les leviers pour le provoquer.

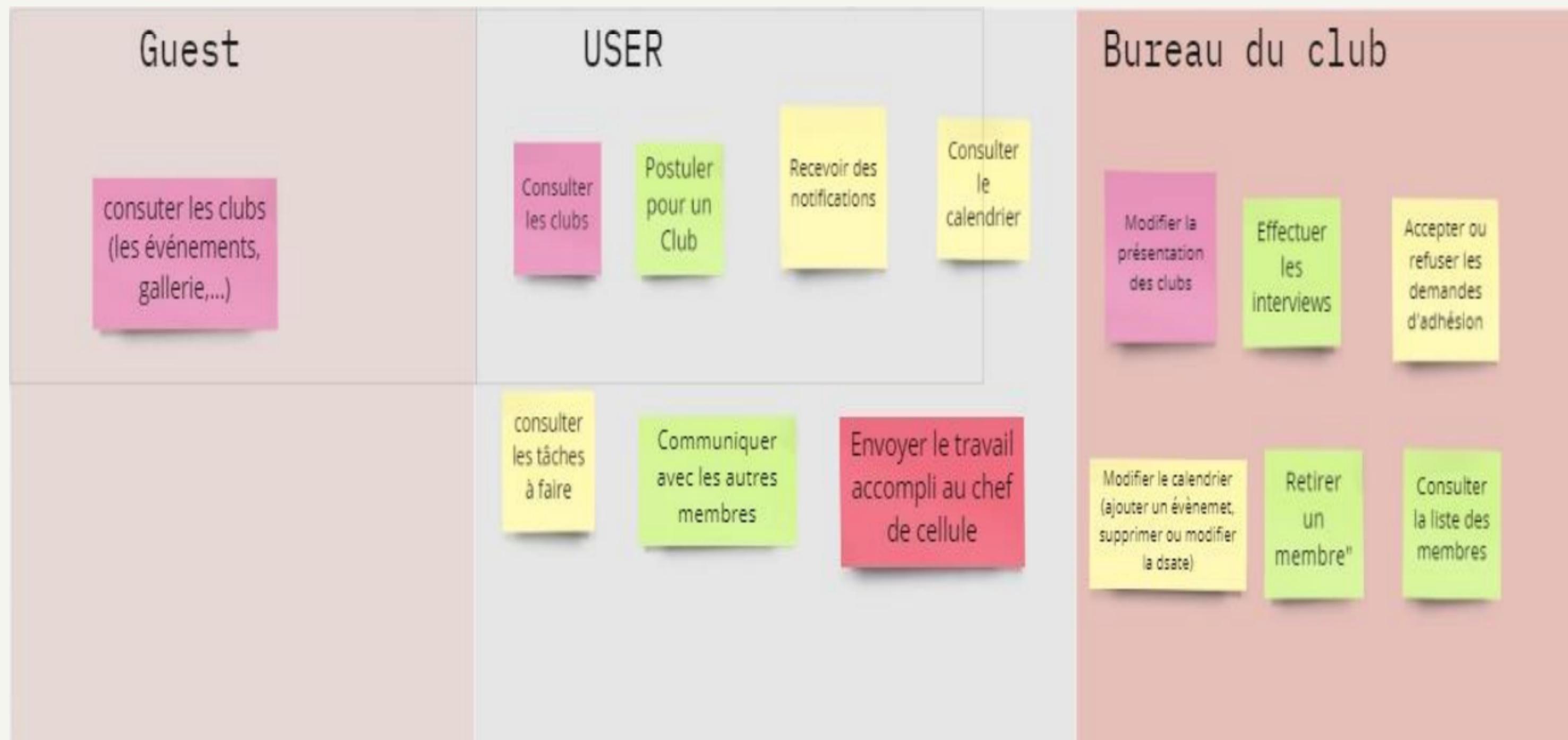


Application Structure

Voici une structure plus détaillée de l'application



Fonctionnalités majeures

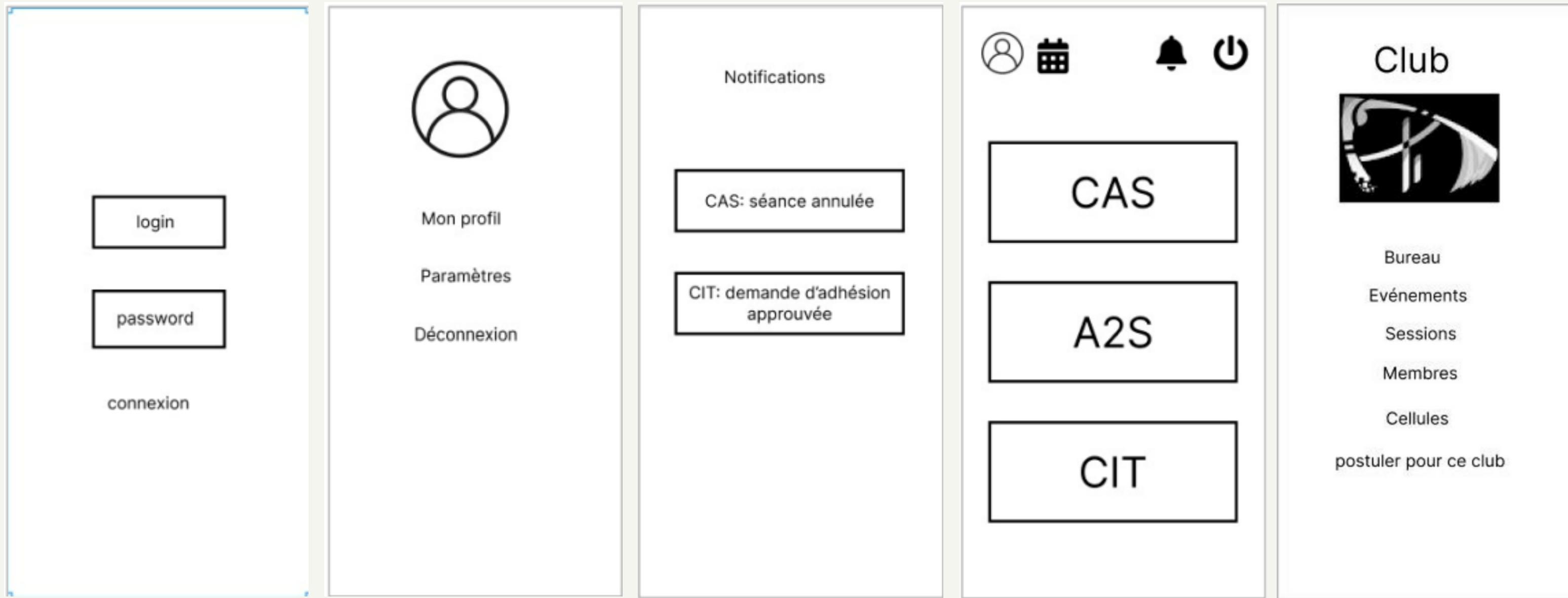




Prototype et scénarios de test

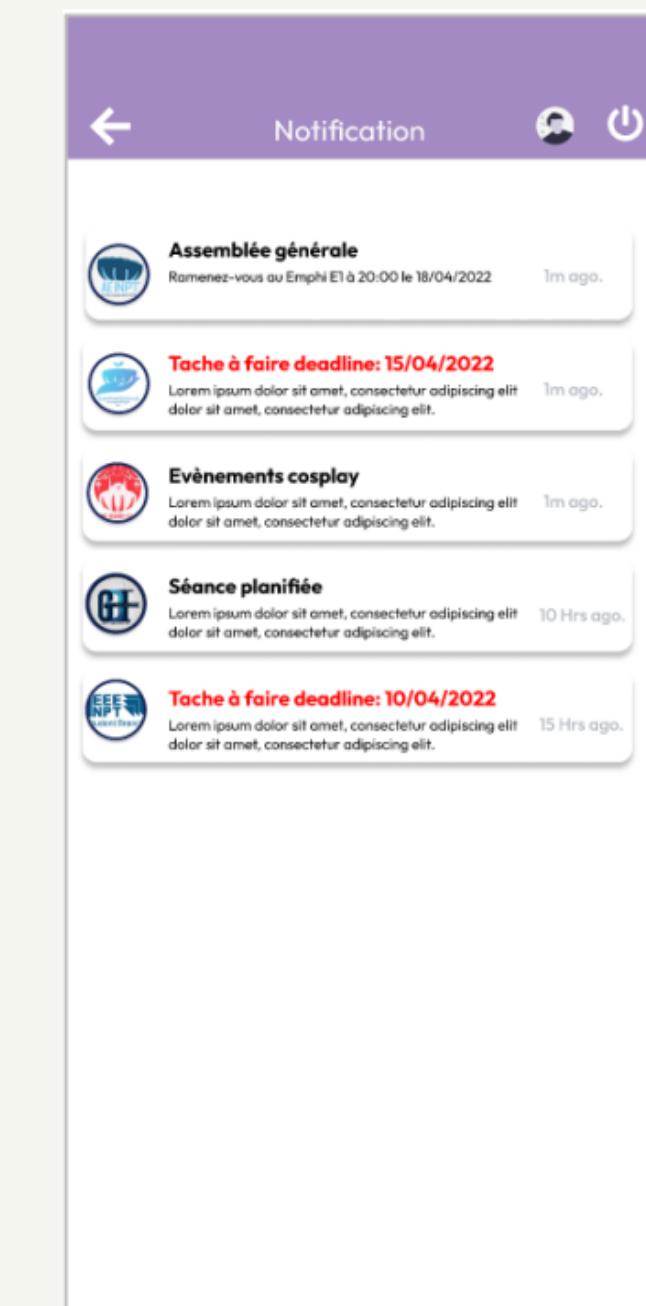
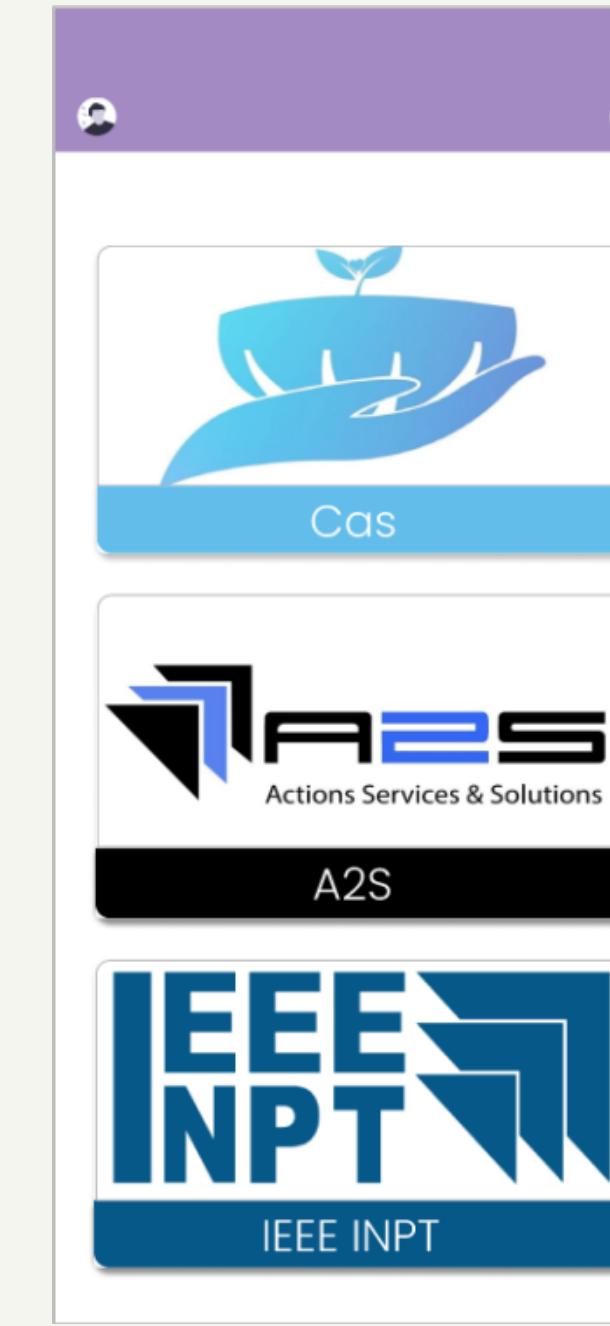
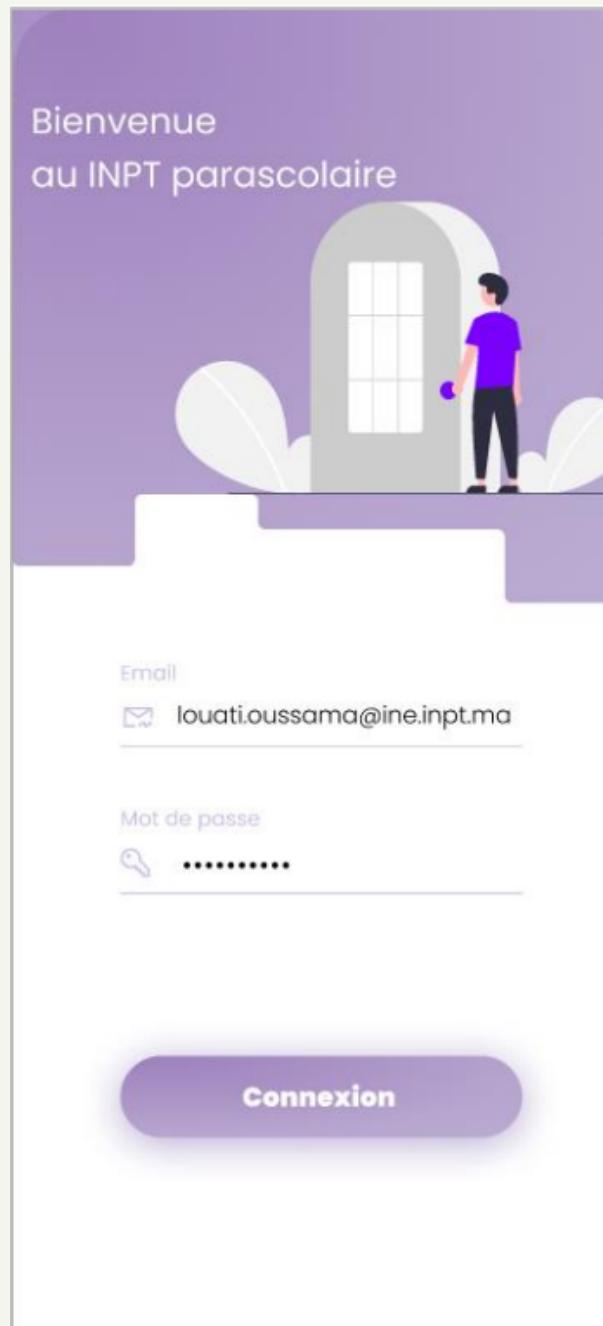
Première itération : Membre

Maquette à l'aide du logiciel
"Mira"

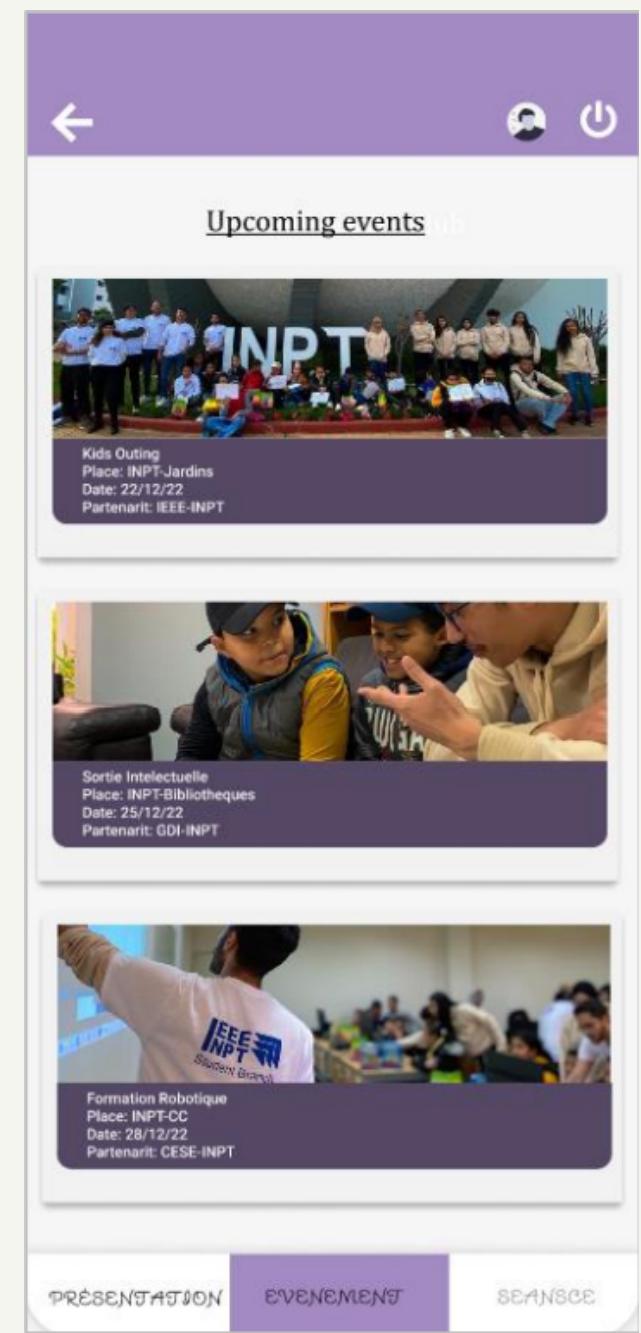
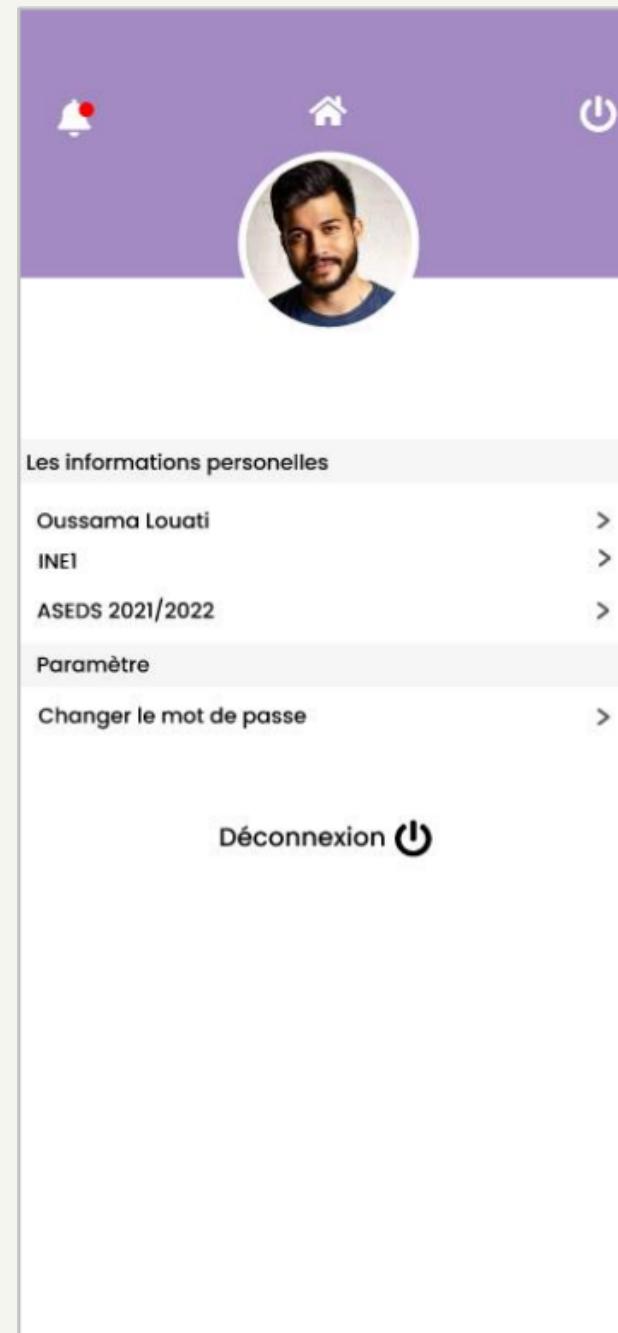
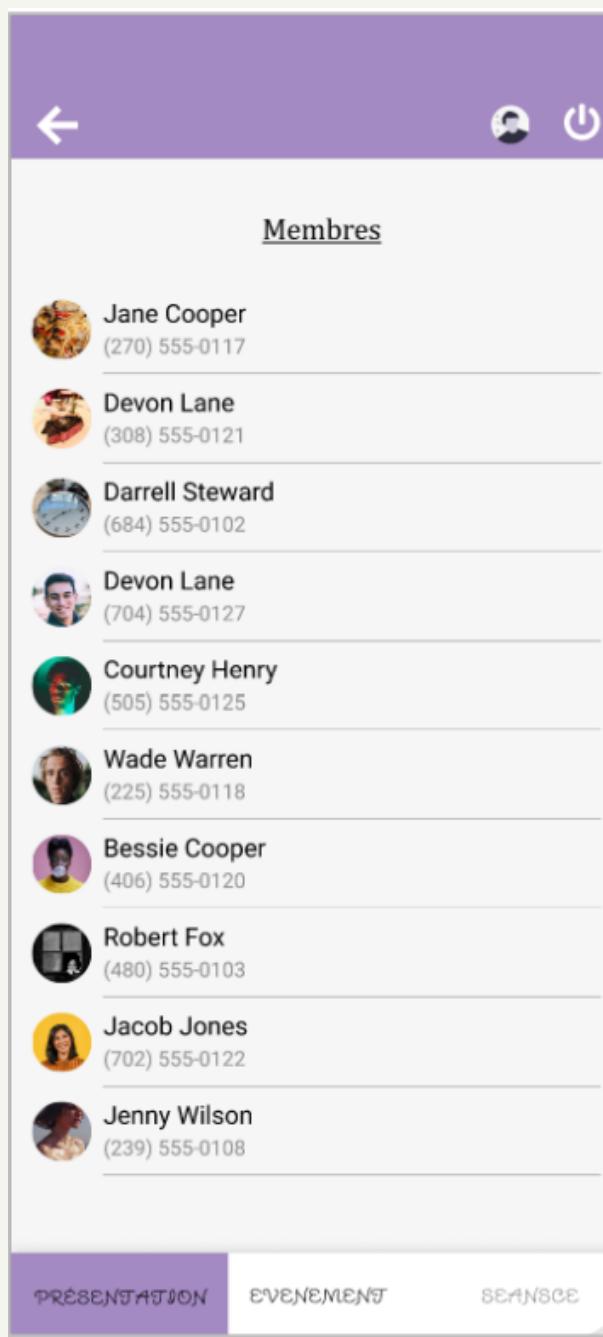


Première itération : Membre

Prototype



Première itération : Membre

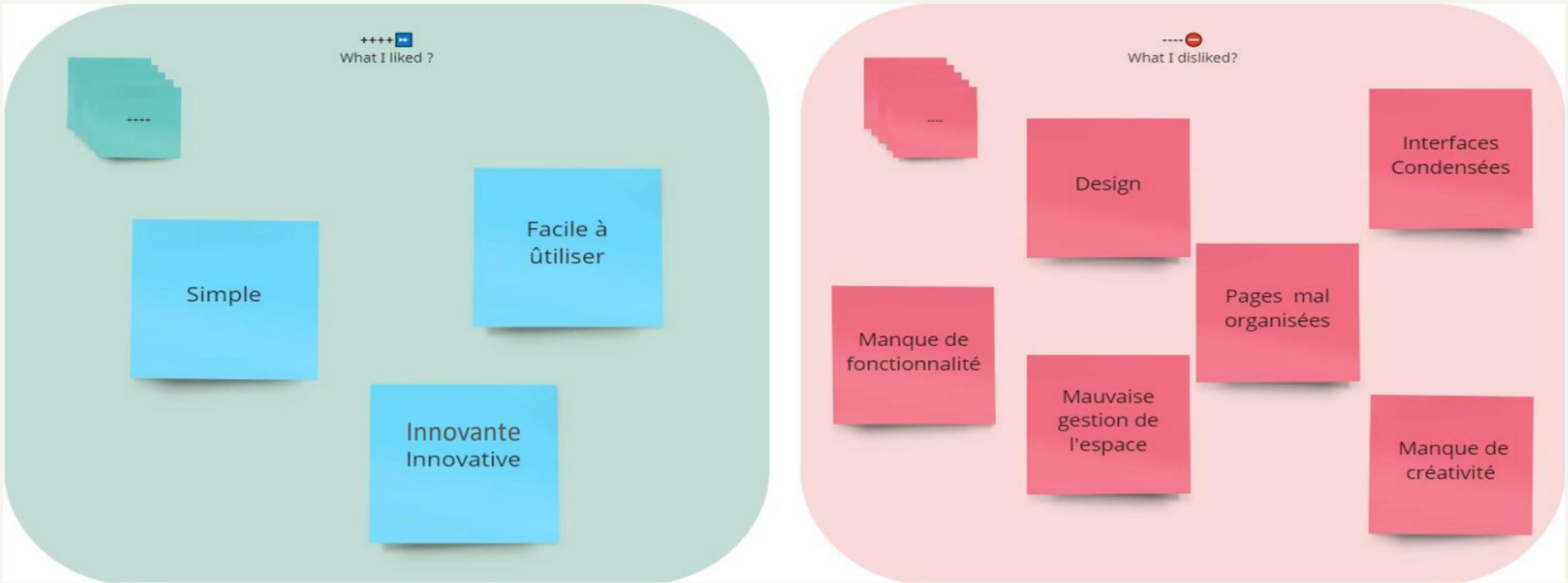


Prototype

Première itération :

Membre

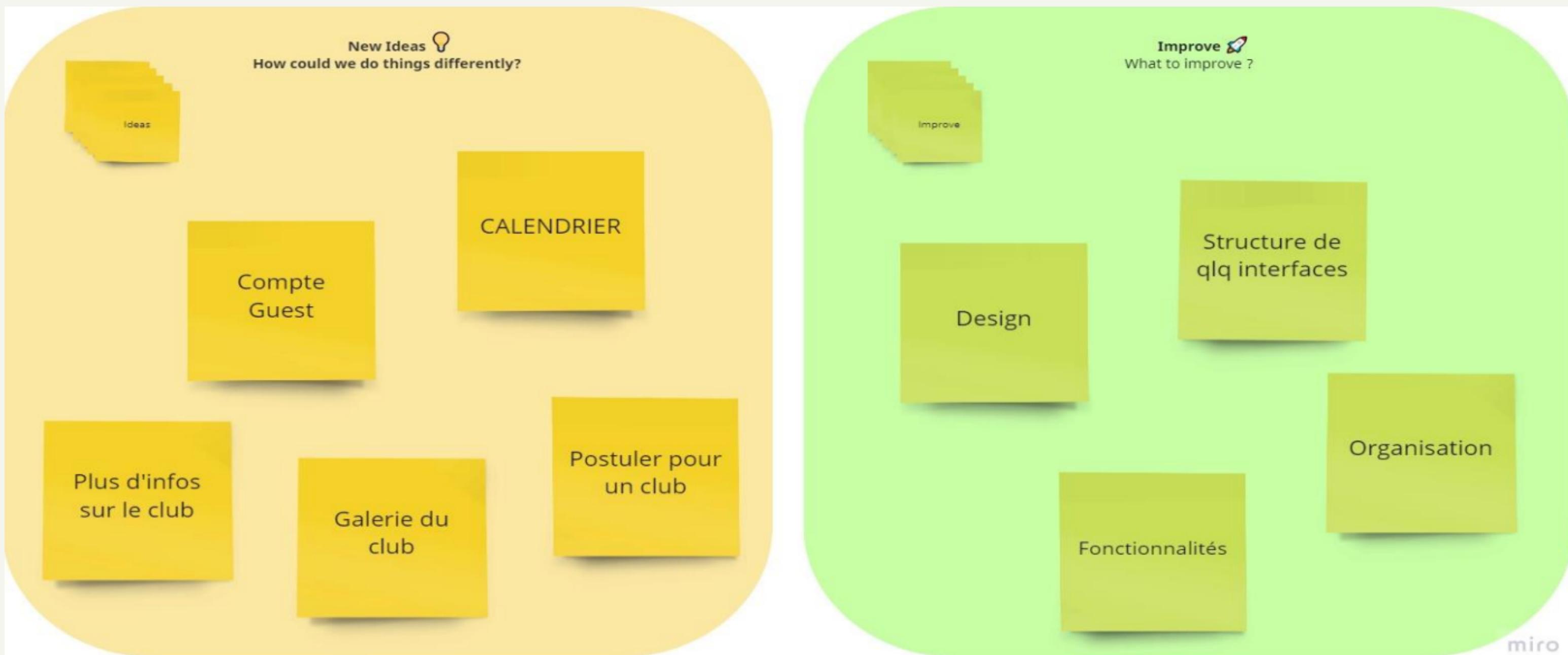
Test



Première itération :

Membre

Test

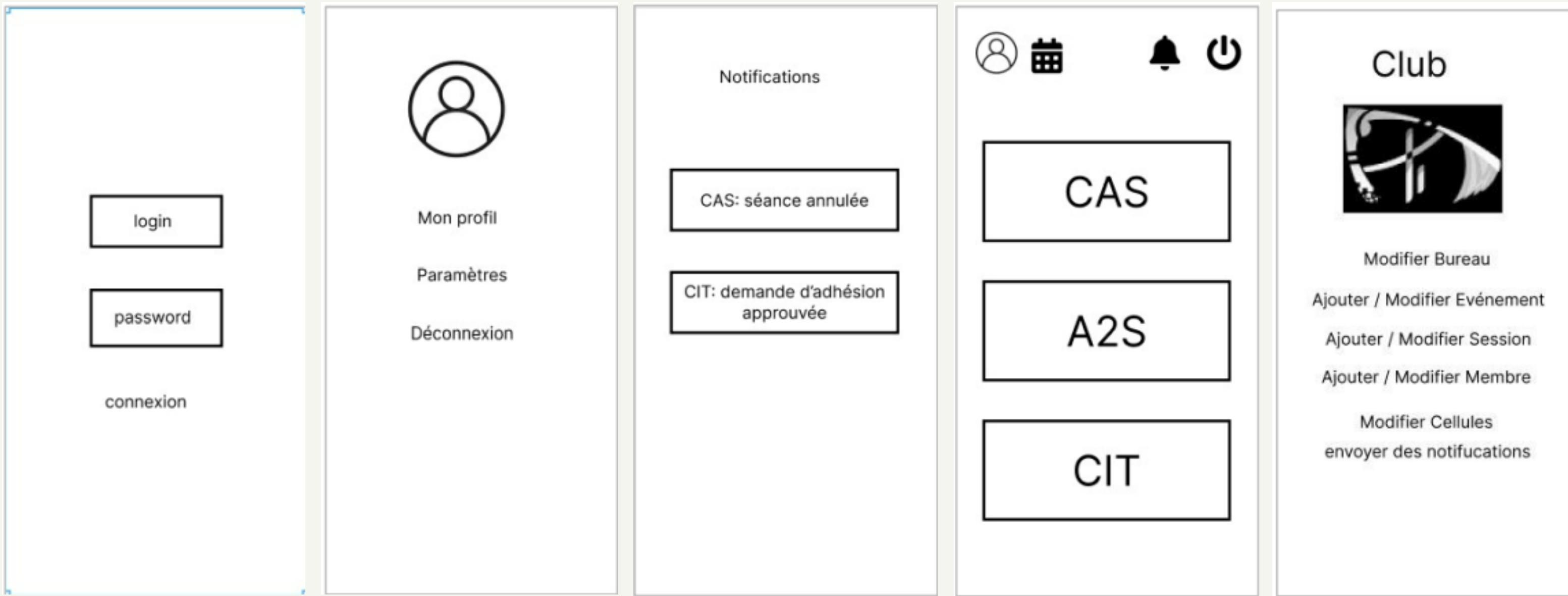


miro

Première itération :

Bureau du club

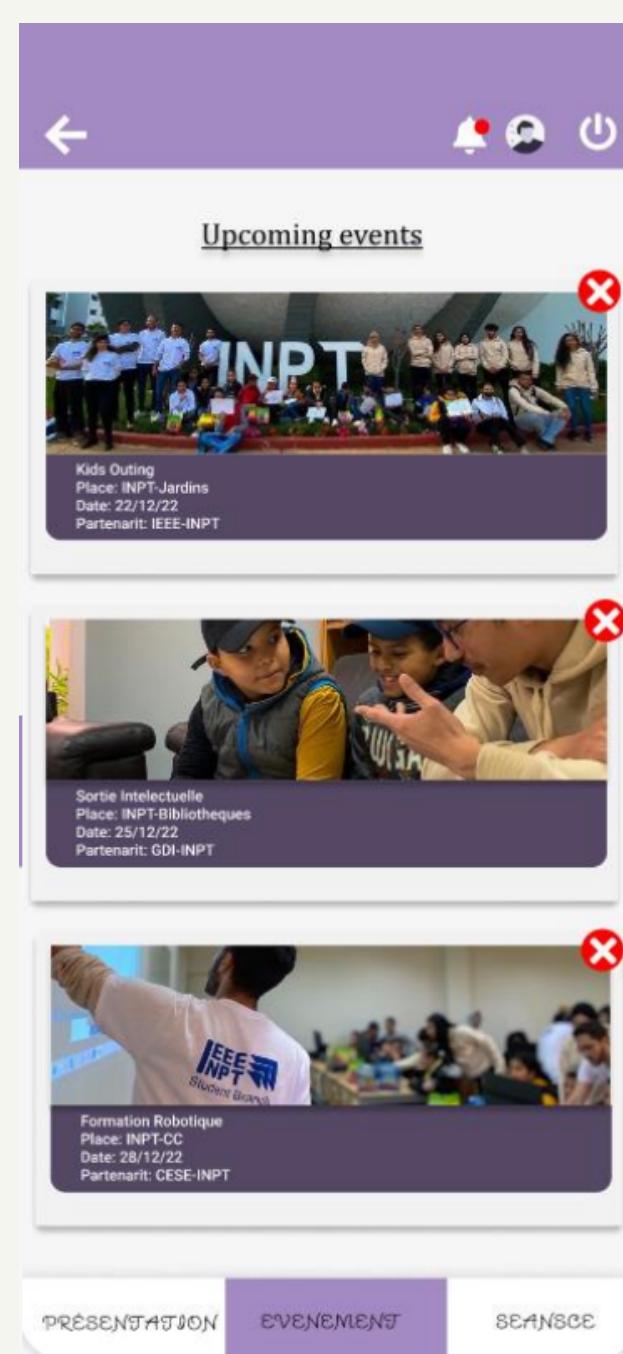
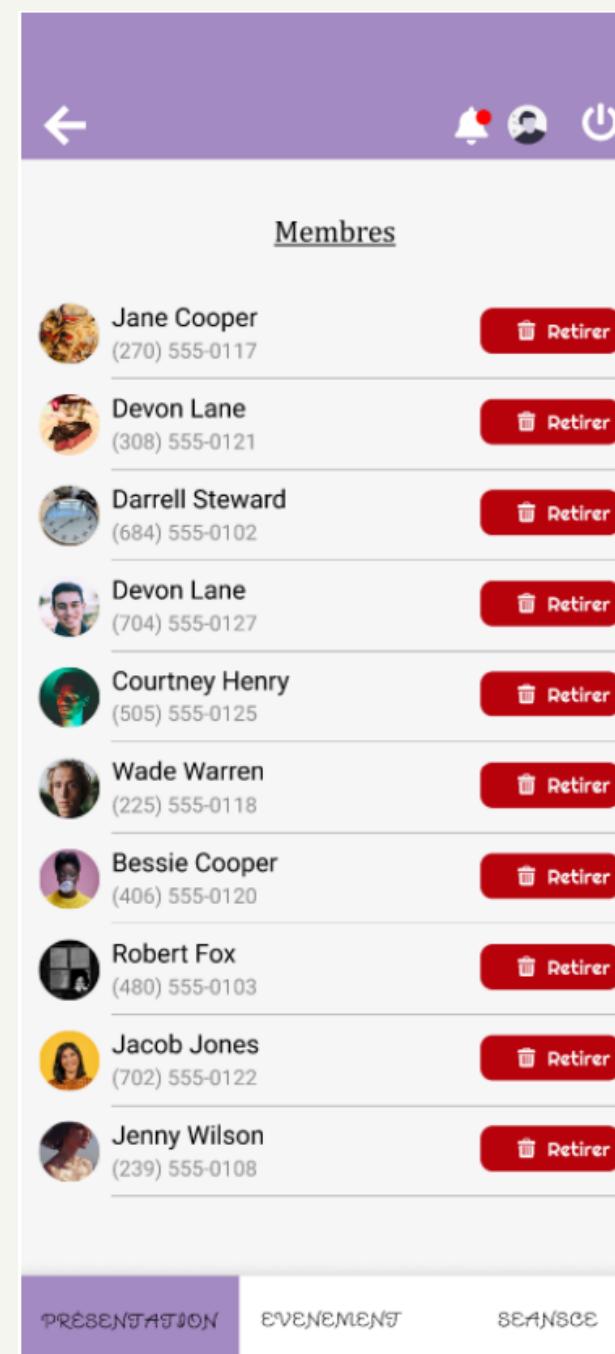
Maquette à l'aide du logiciel
"Mira"



Première itération :

Bureau du club

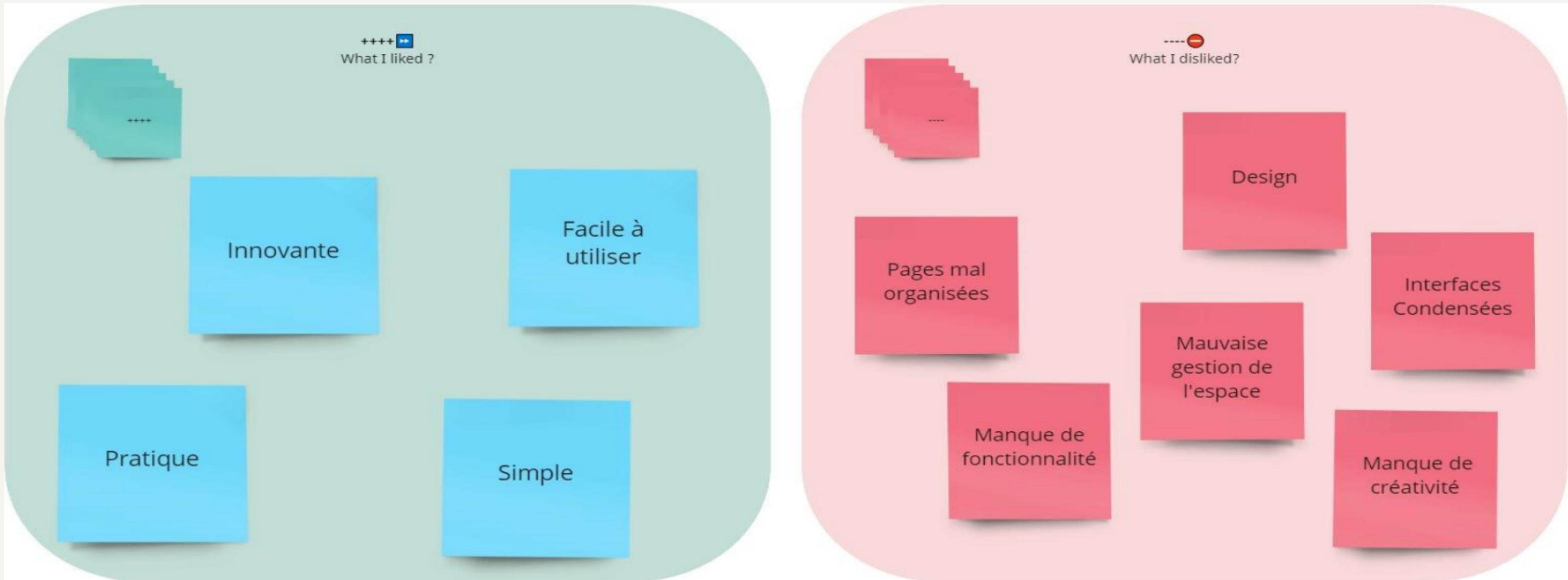
Prototype



Première itération :

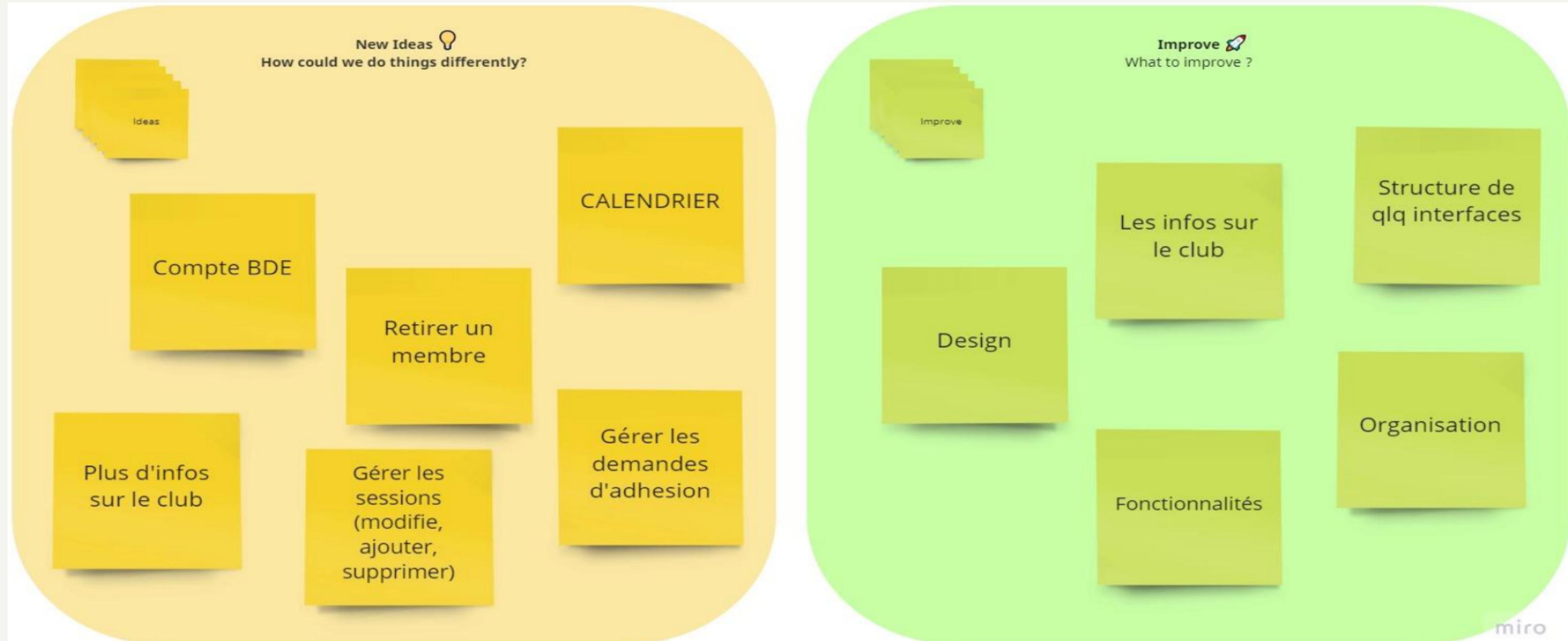
Bureau du club

Test



Première itération :

Bureau du club

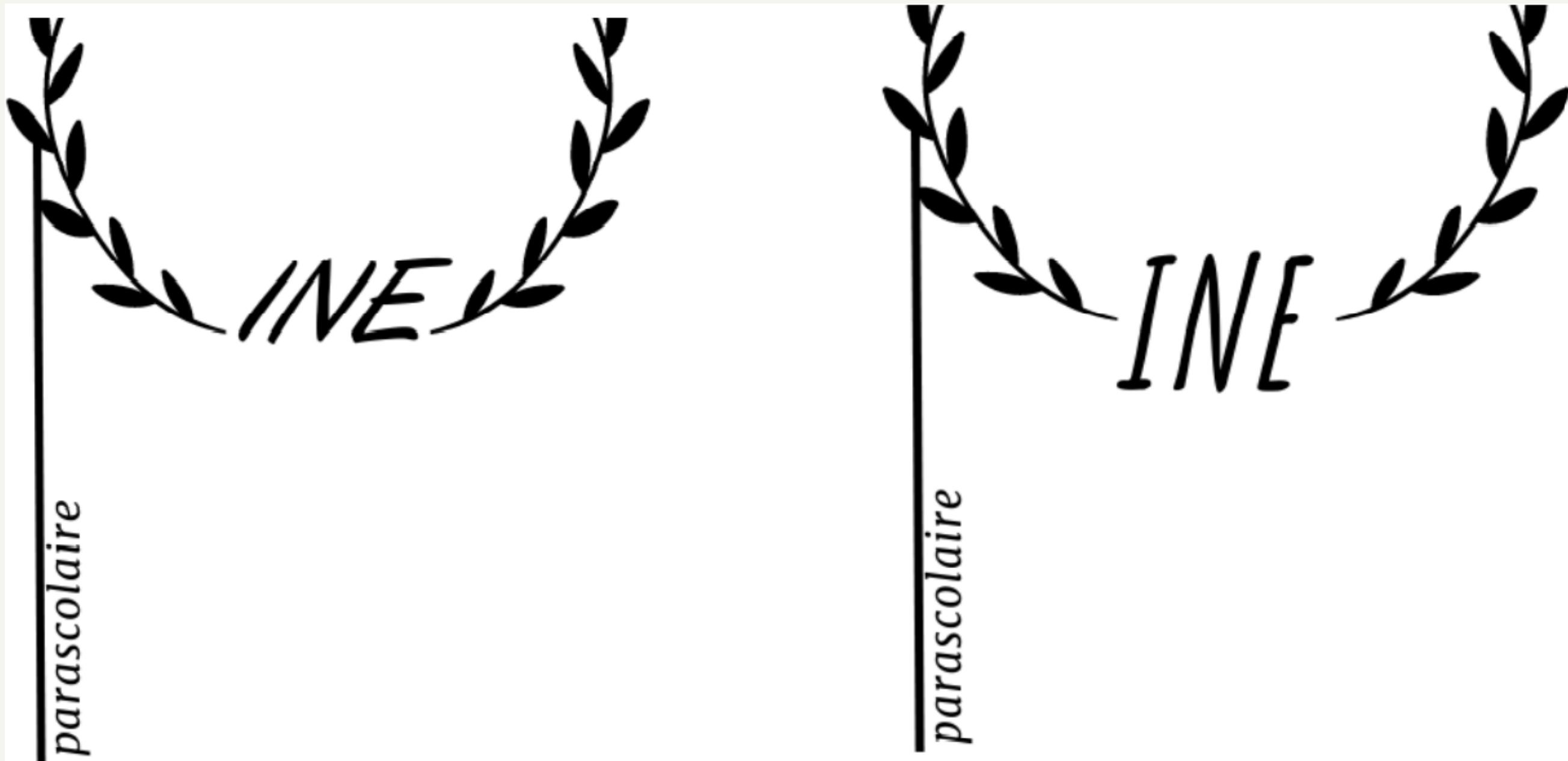


miro

Deuxième itération :

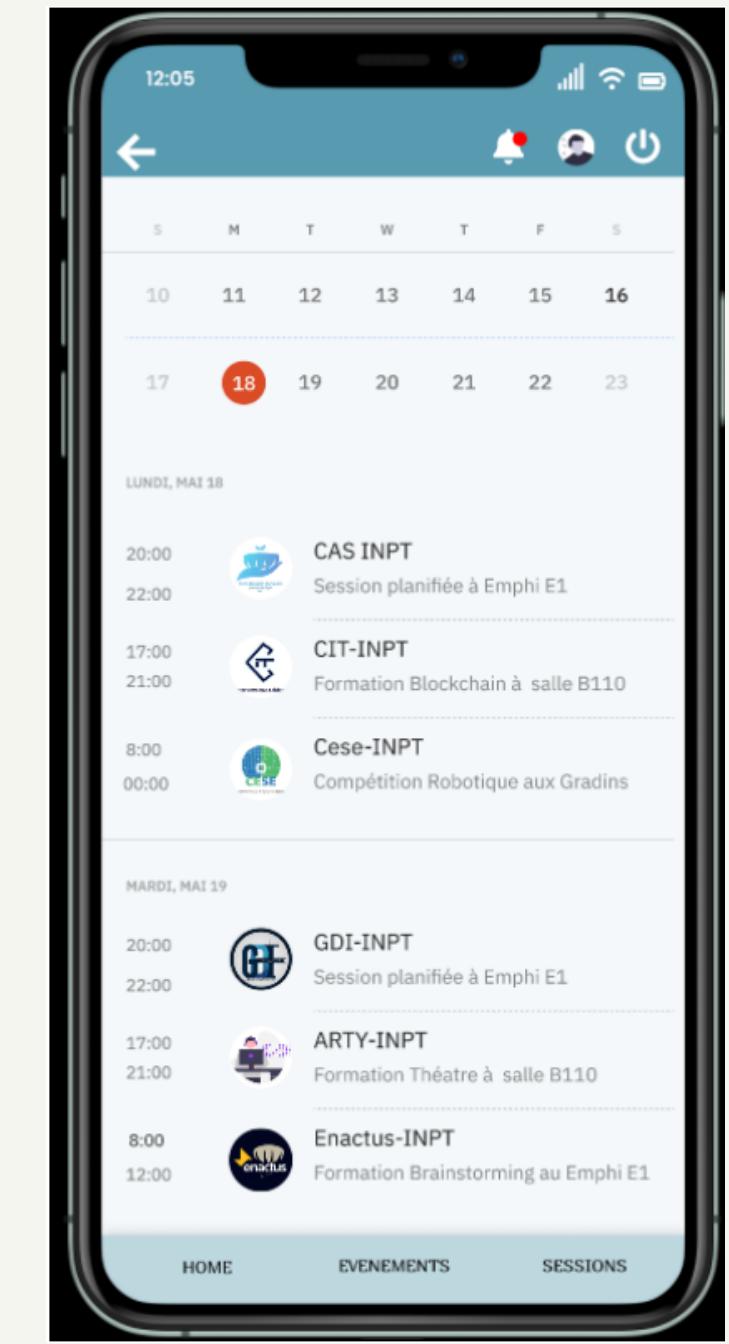
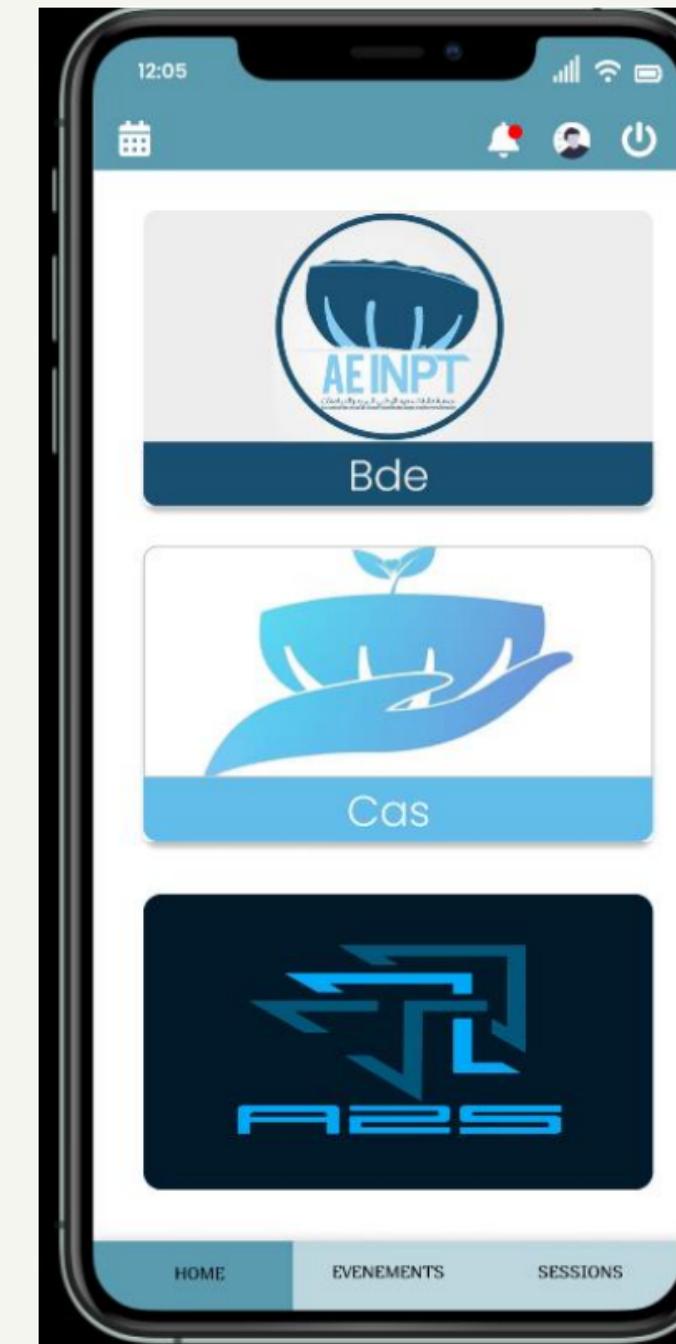
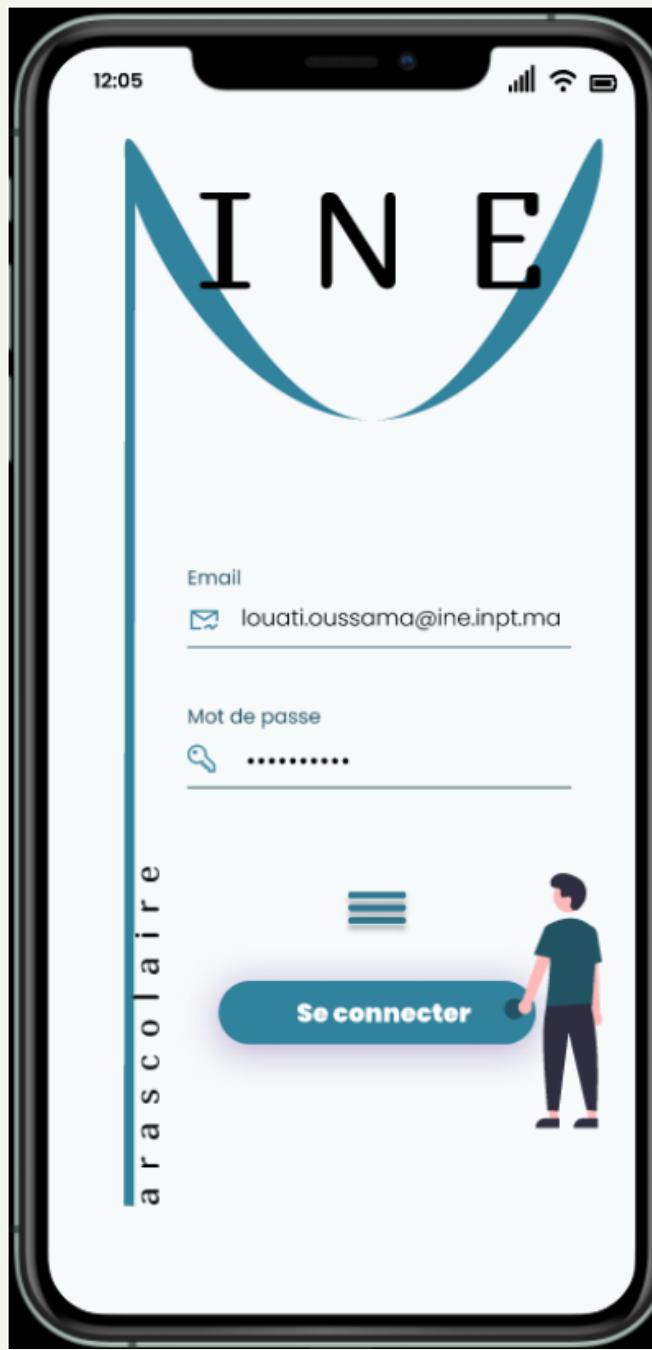
Logo PINE : Parascolaire for INE

Logo prototypes à l'aide du logiciel "Canva"



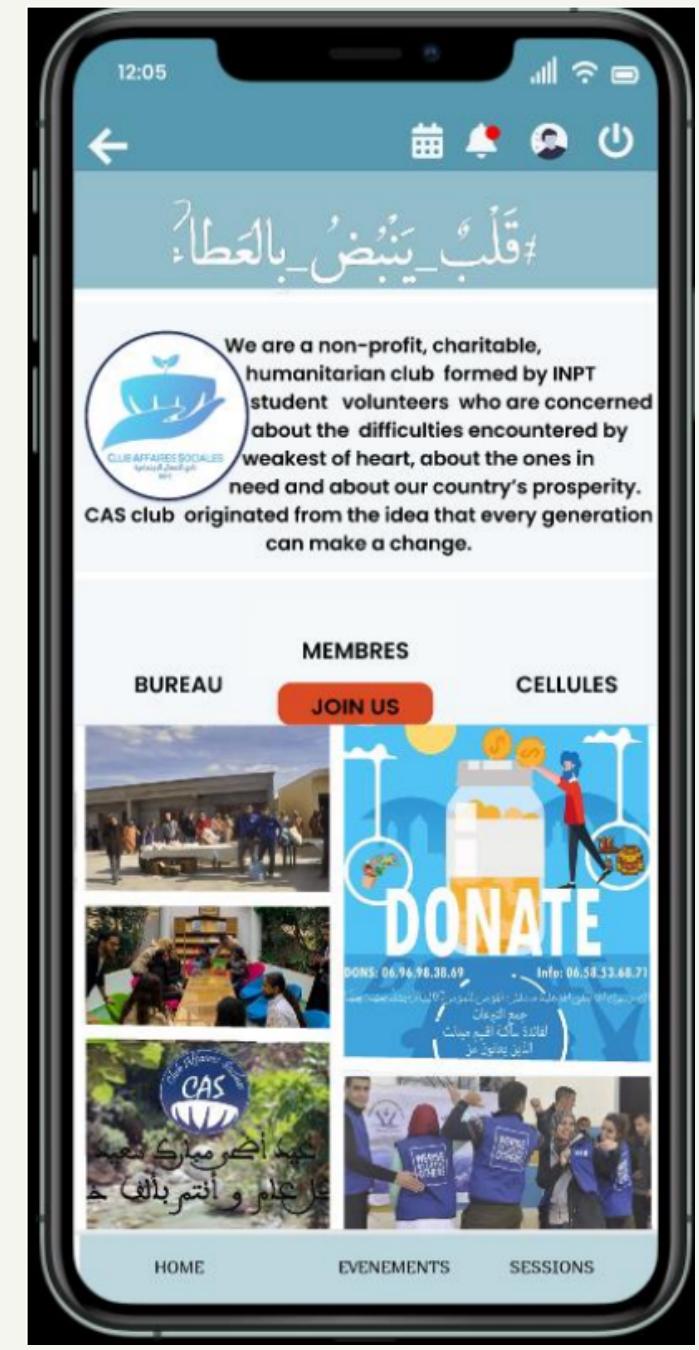
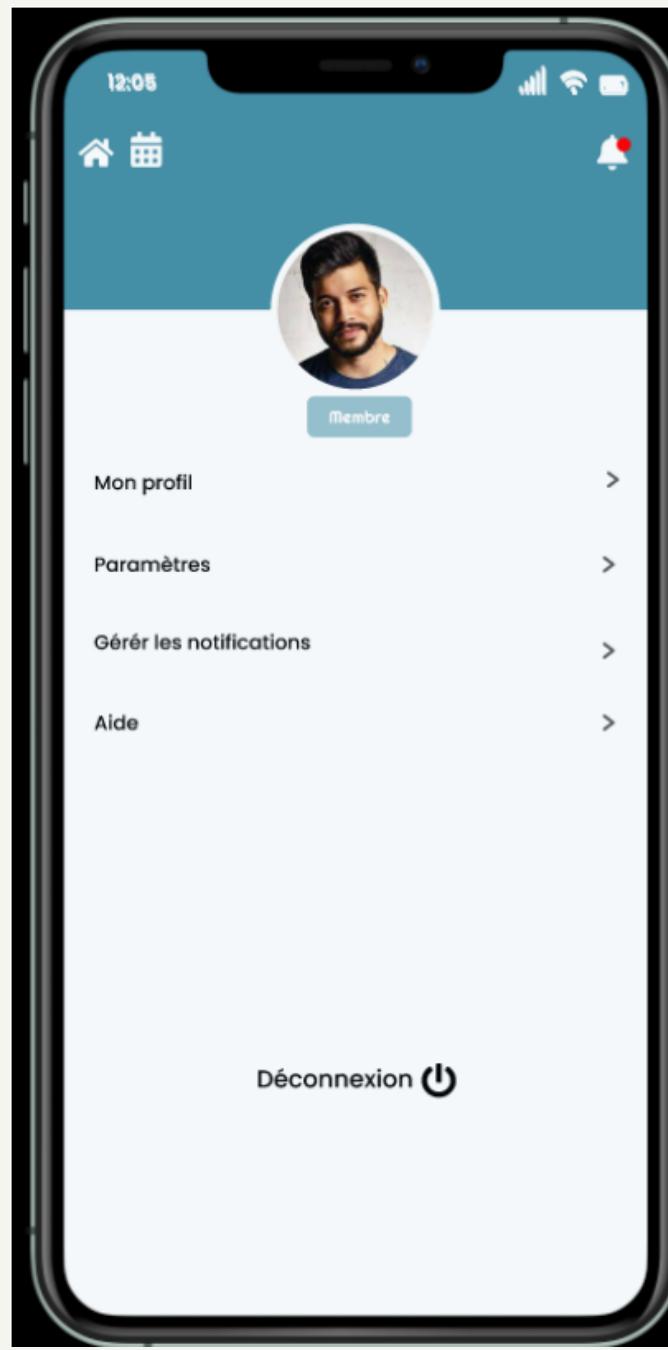
Deuxième itération : Membre

Prototype



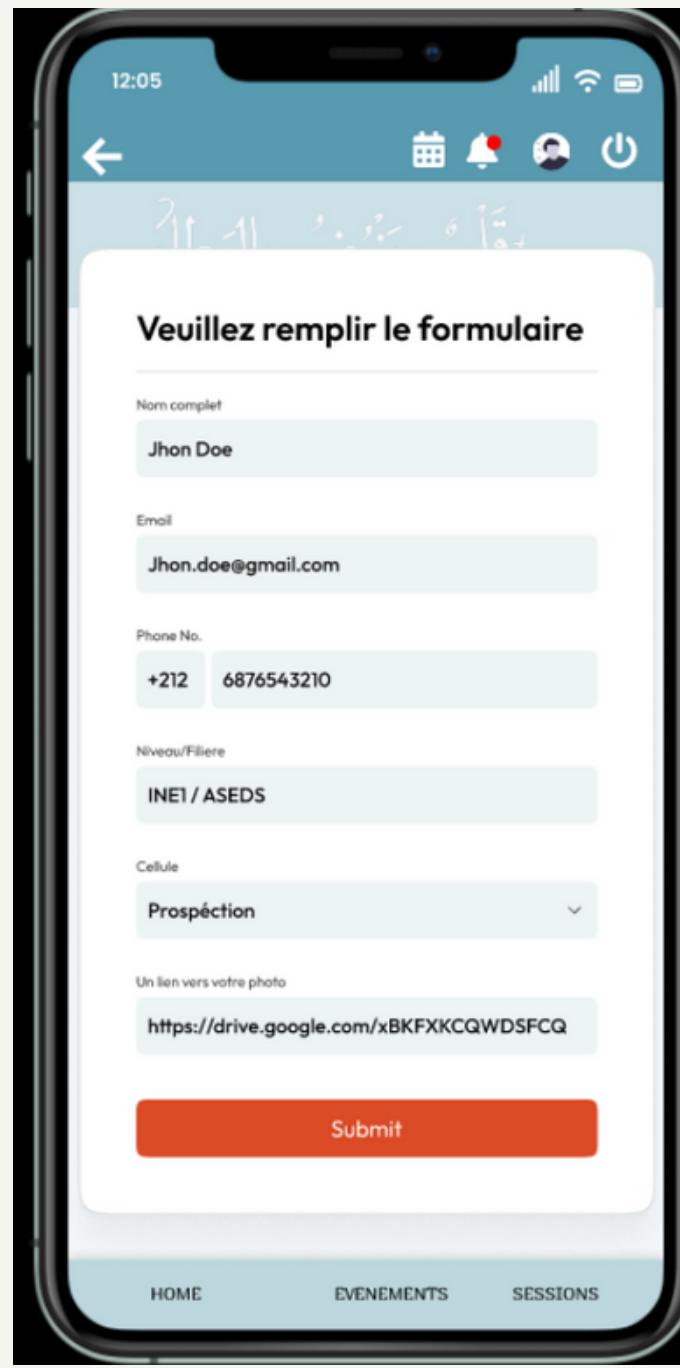
Deuxième itération : Membre

Prototype



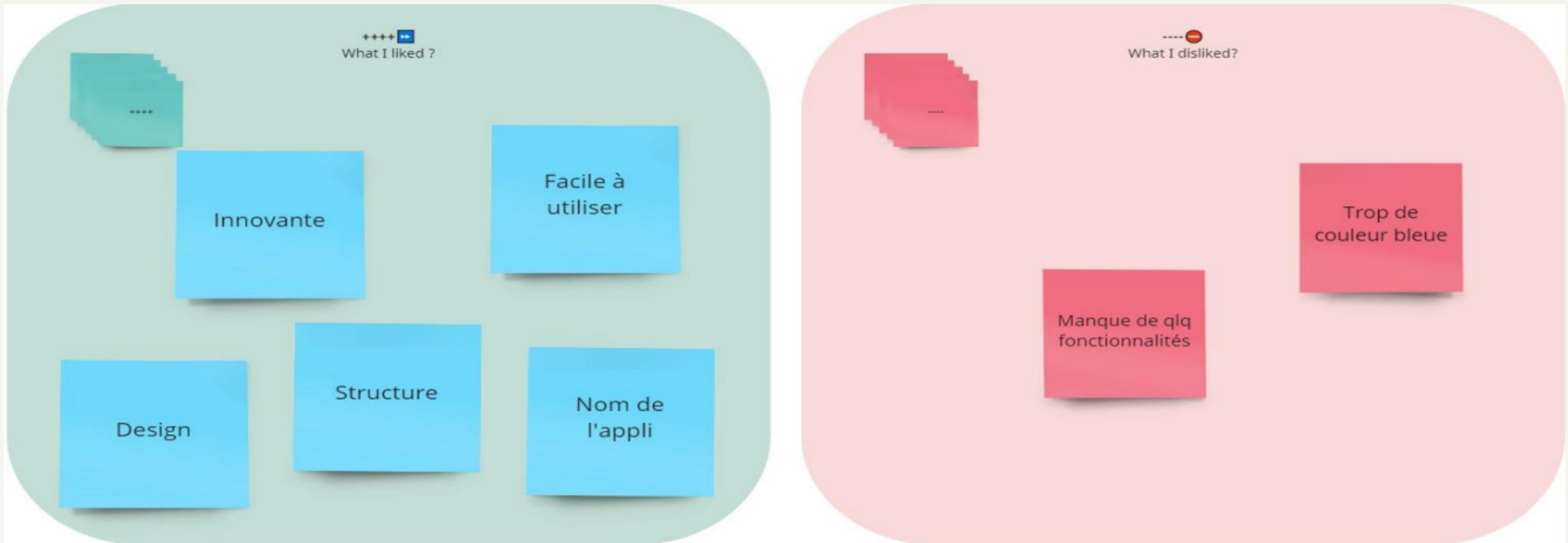
Deuxième itération : Membre

Prototype



Deuxième itération :

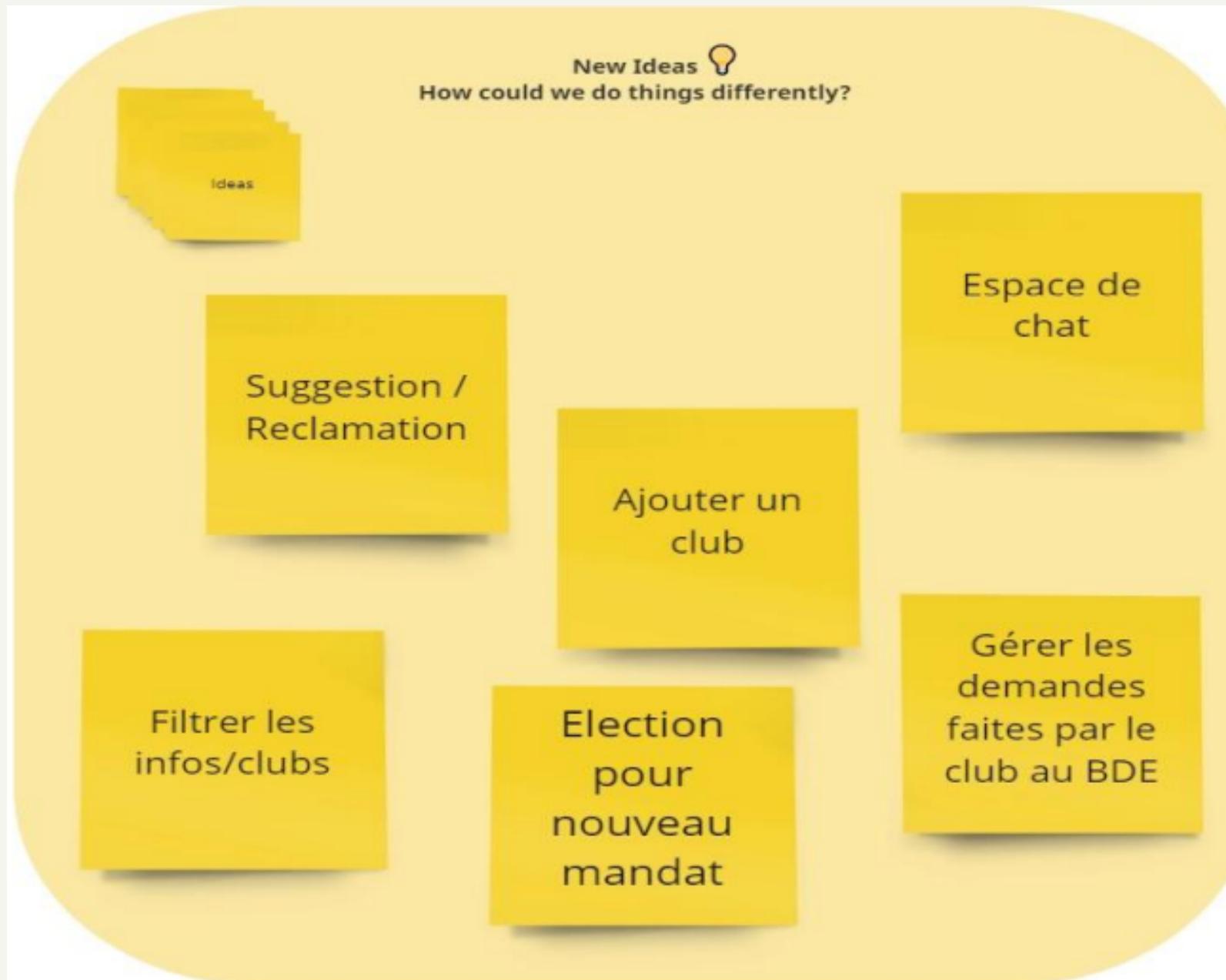
Membre



Deuxième itération :

Membre

Test

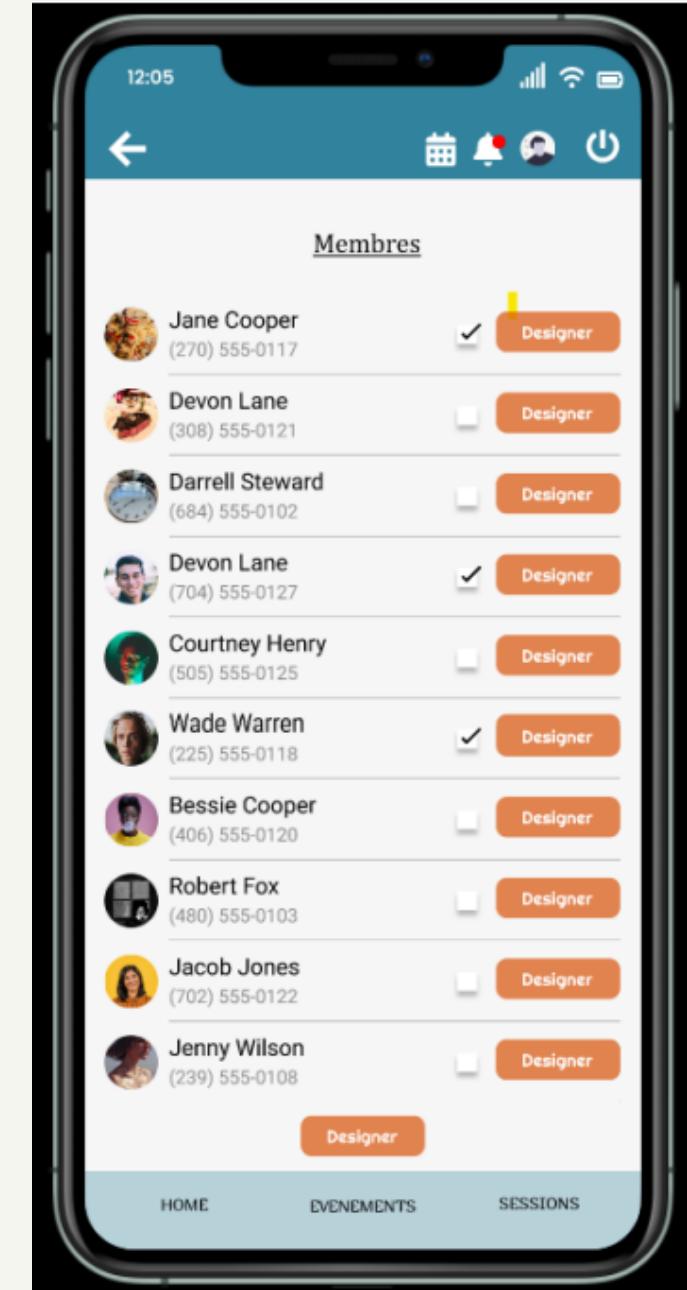
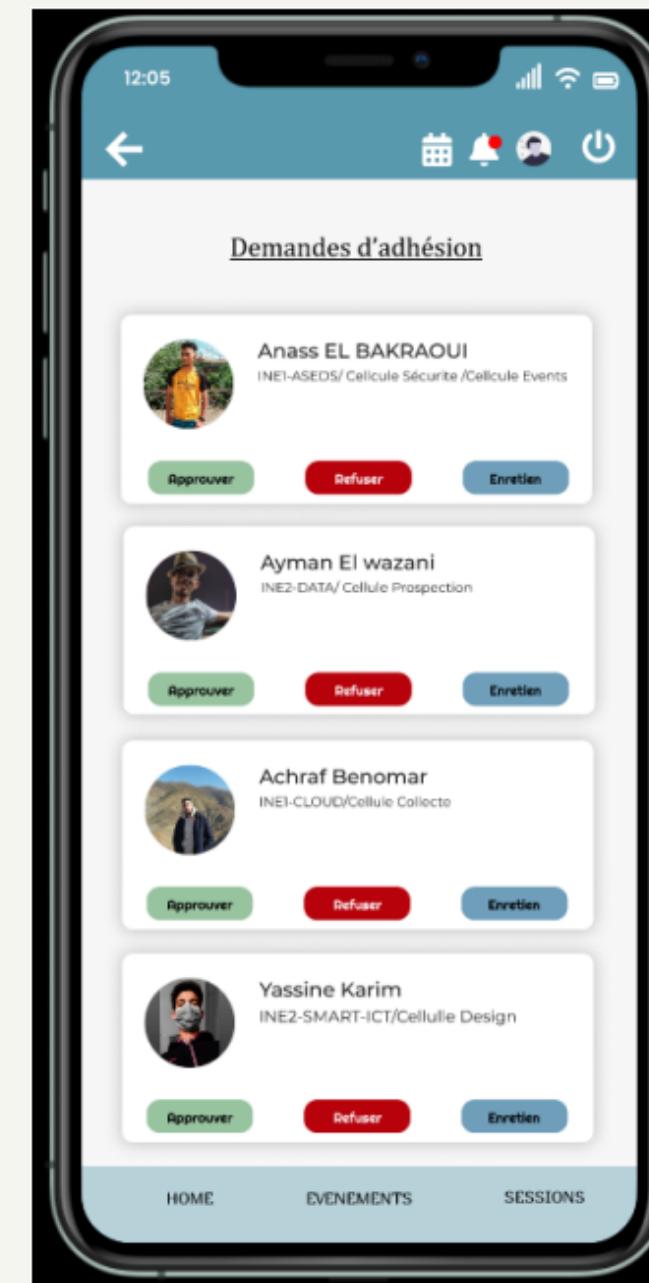
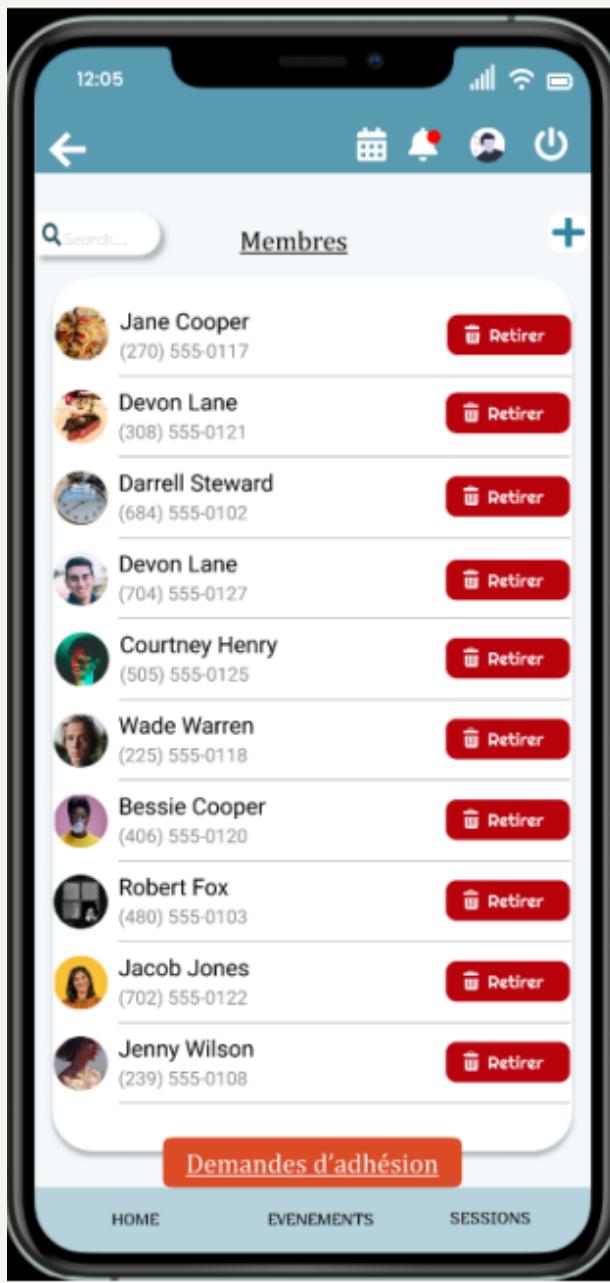


miro

Deuxième itération :

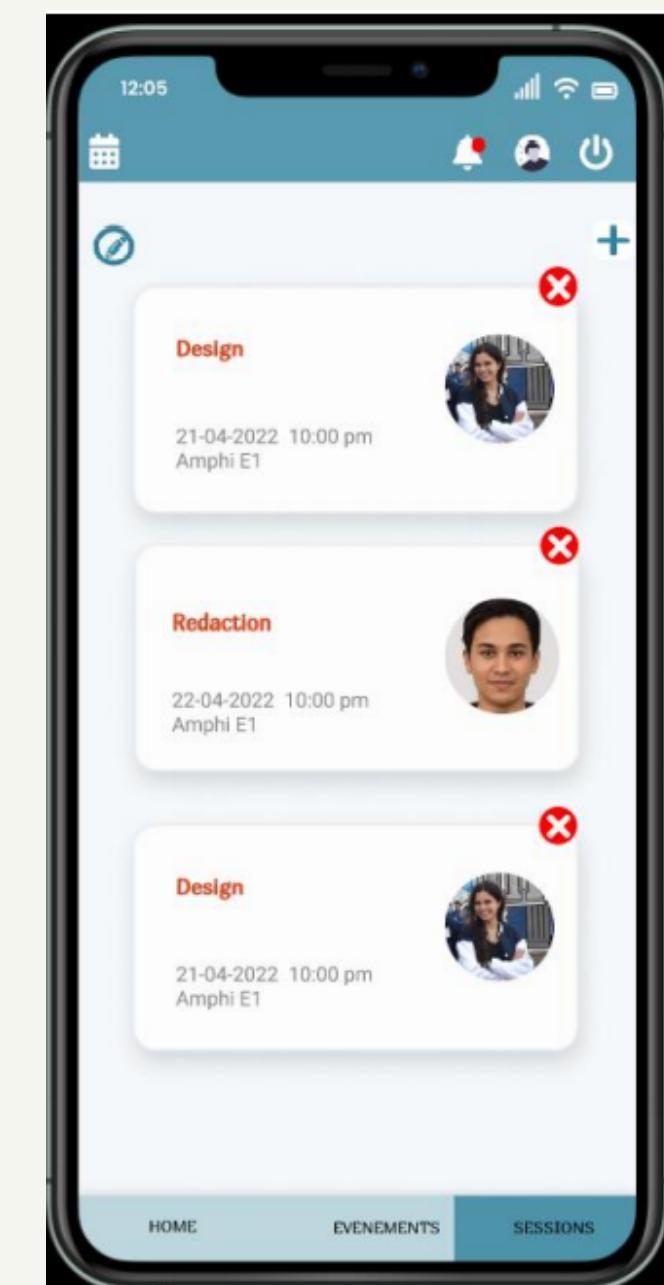
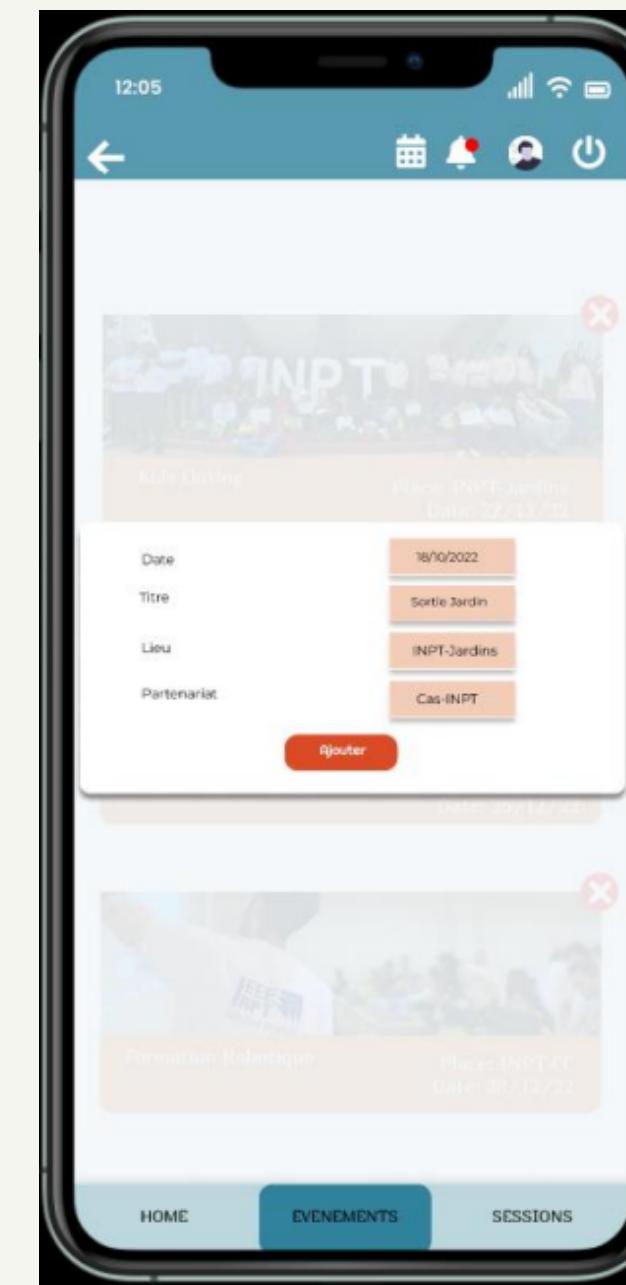
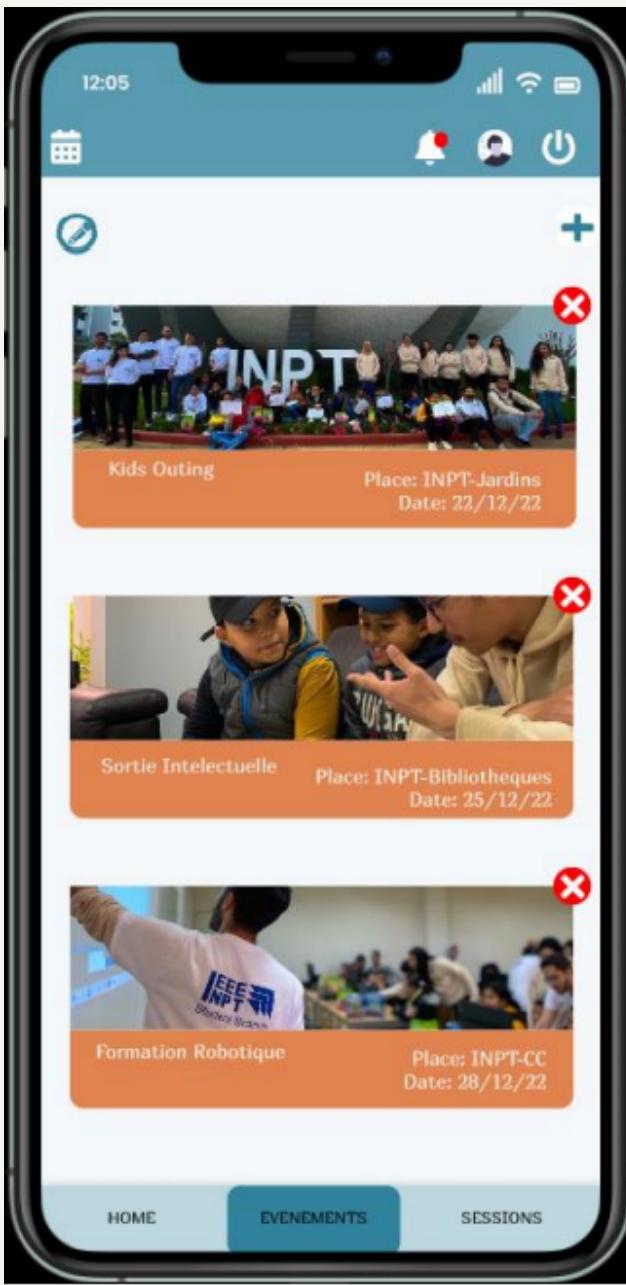
Bureau du club

Prototype



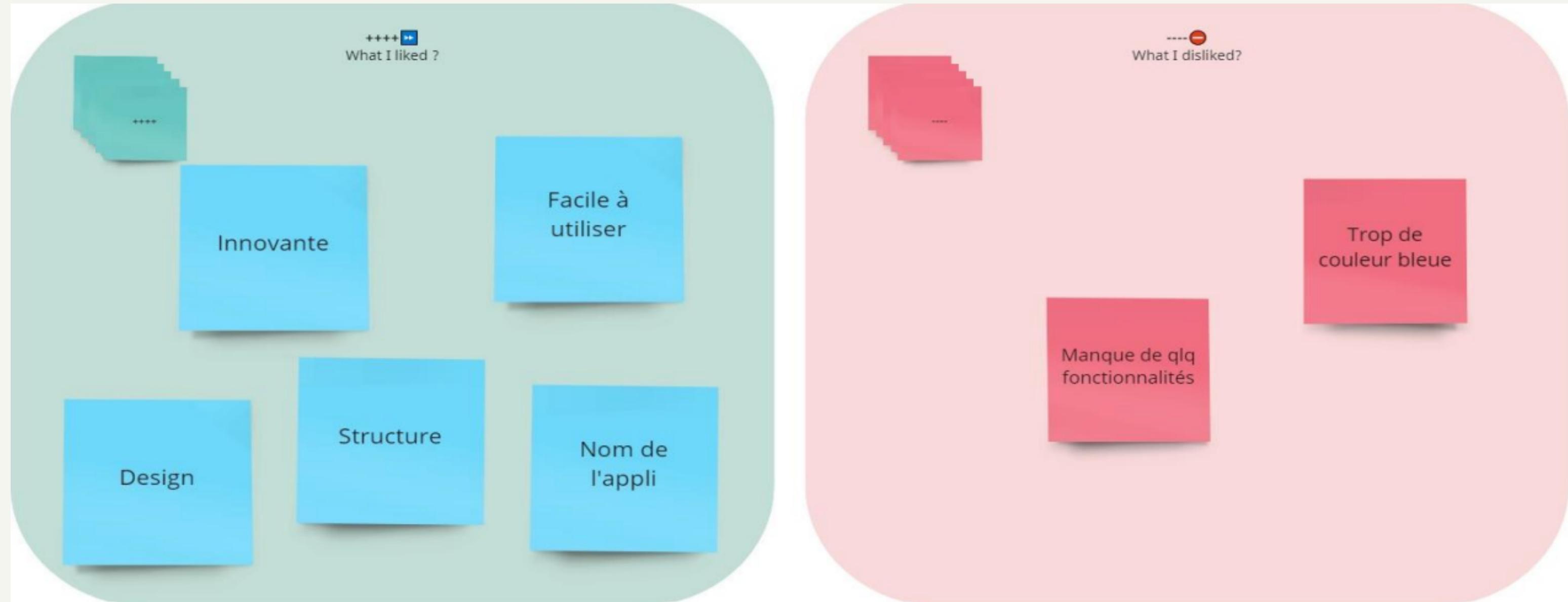
Deuxième itération : Bureau du club

Prototype



Deuxième itération :

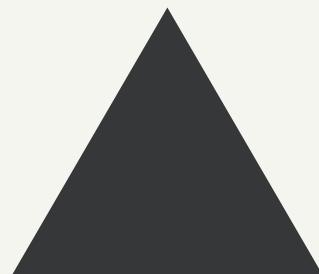
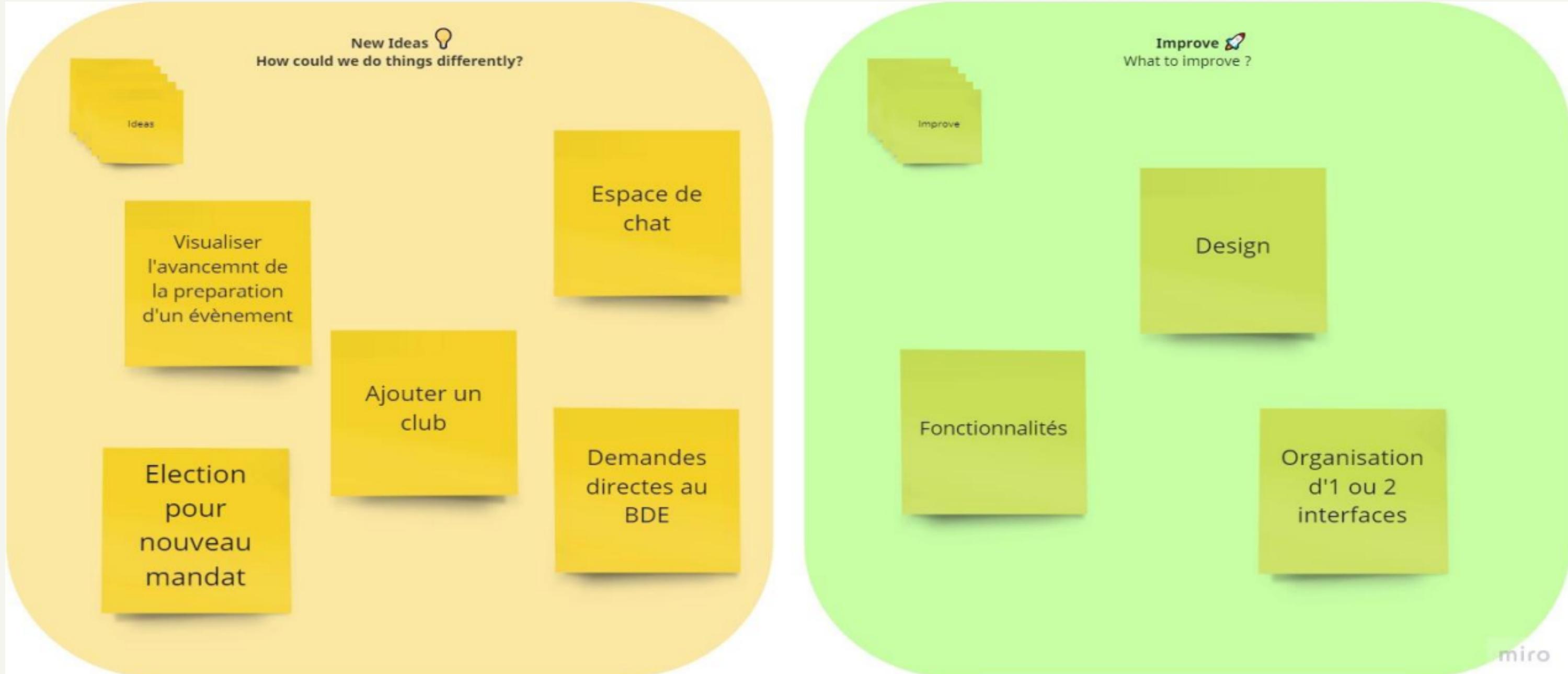
Bureau du club



Deuxième itération :

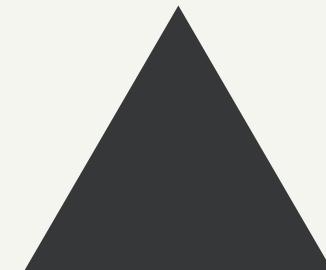
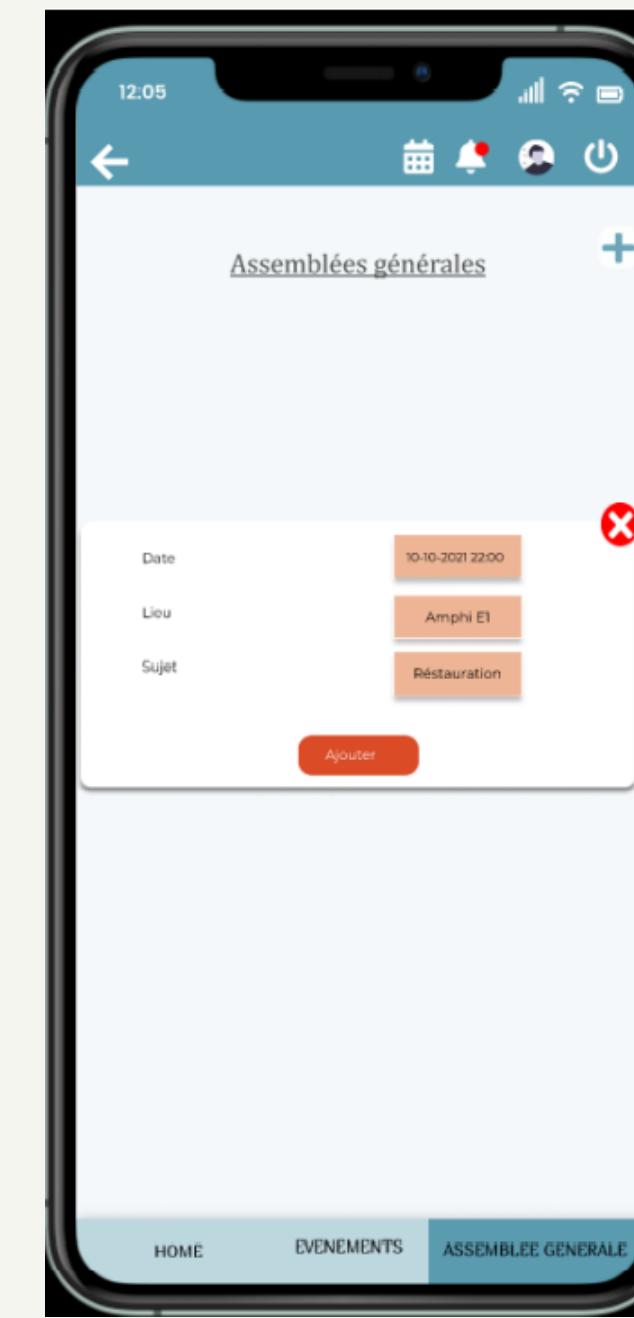
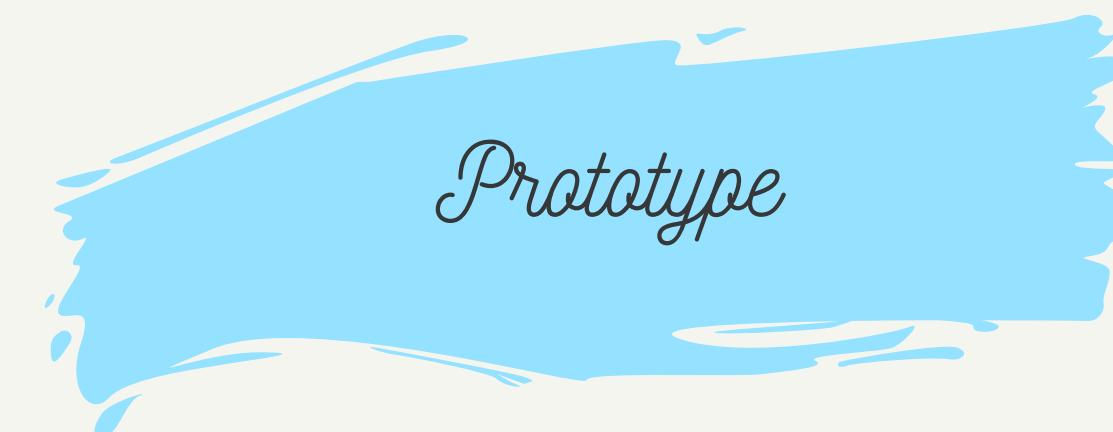
Bureau du club

Test



Deuxième itération :

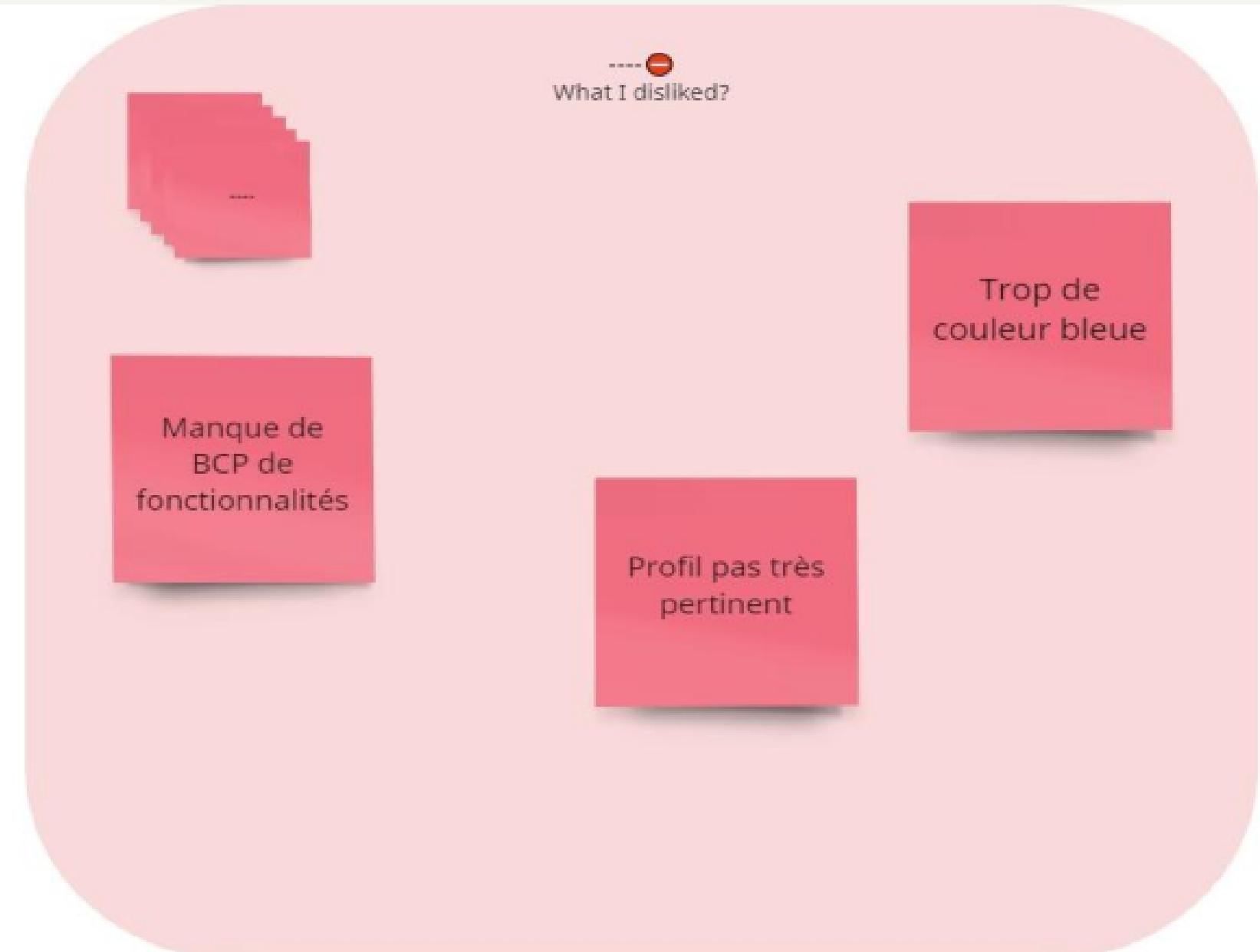
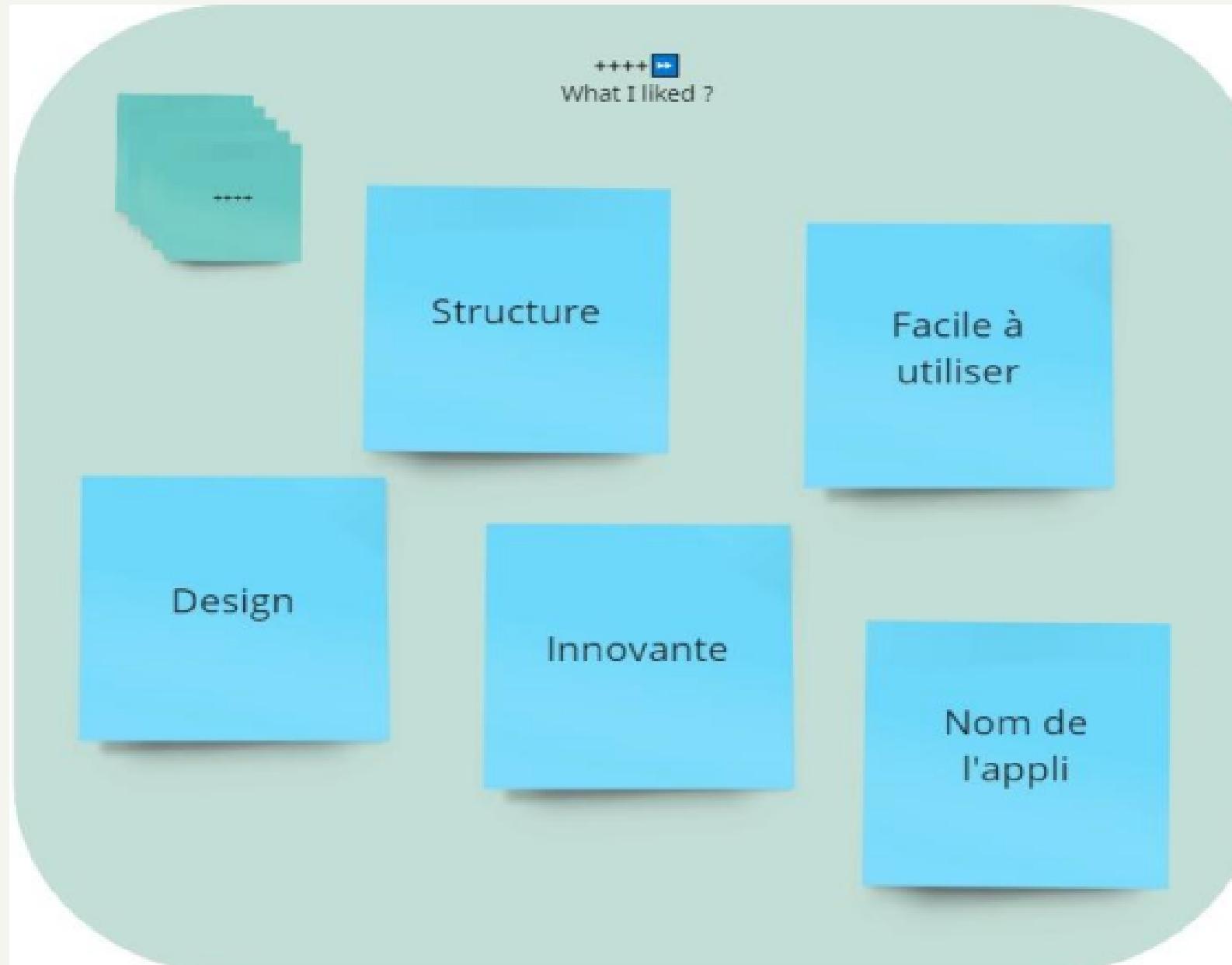
BDE



Deuxième itération :

BDE

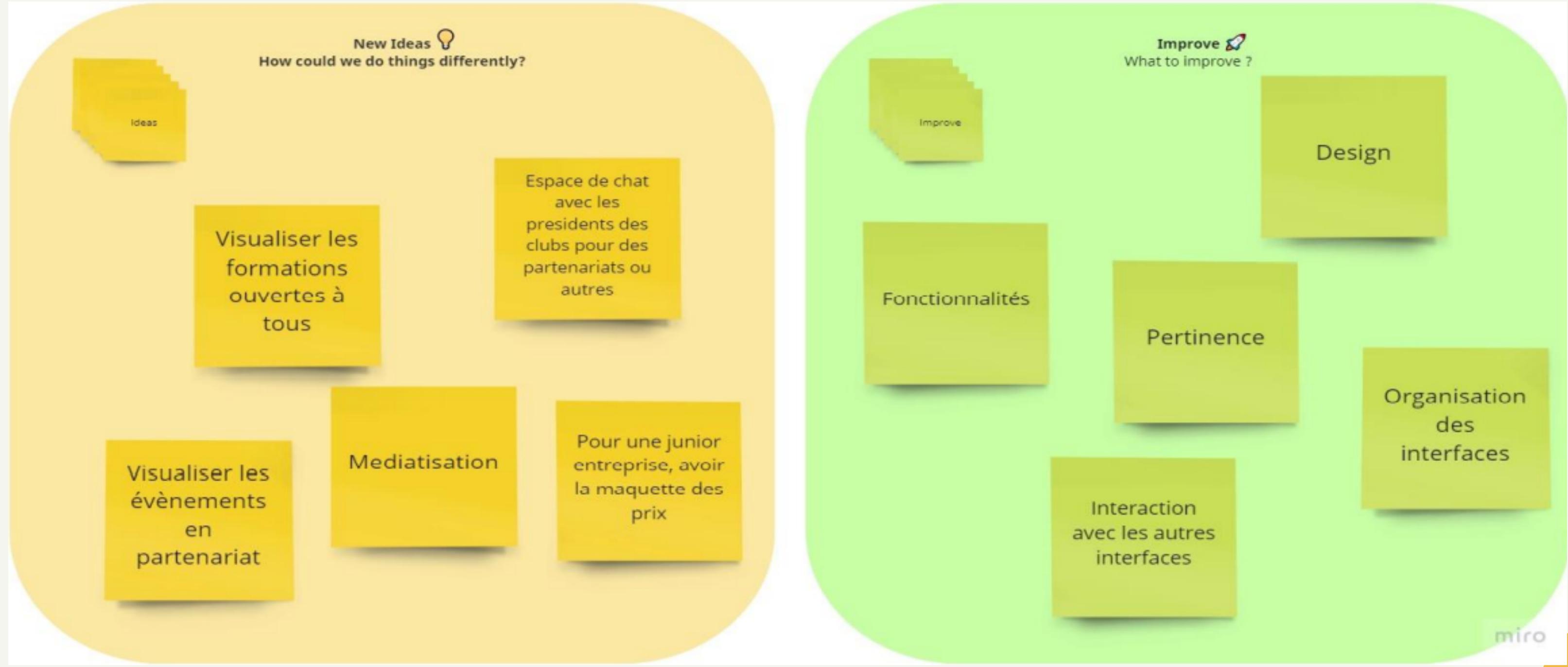
Test



Deuxième itération :

BDE

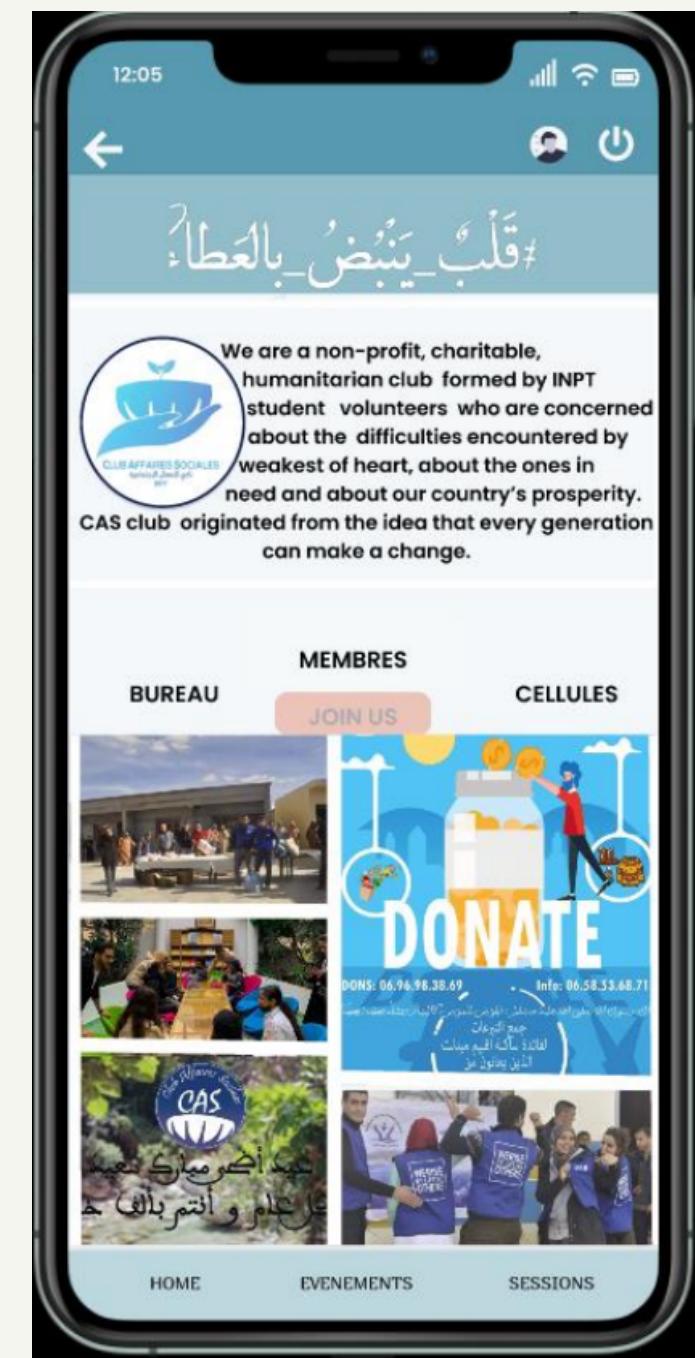
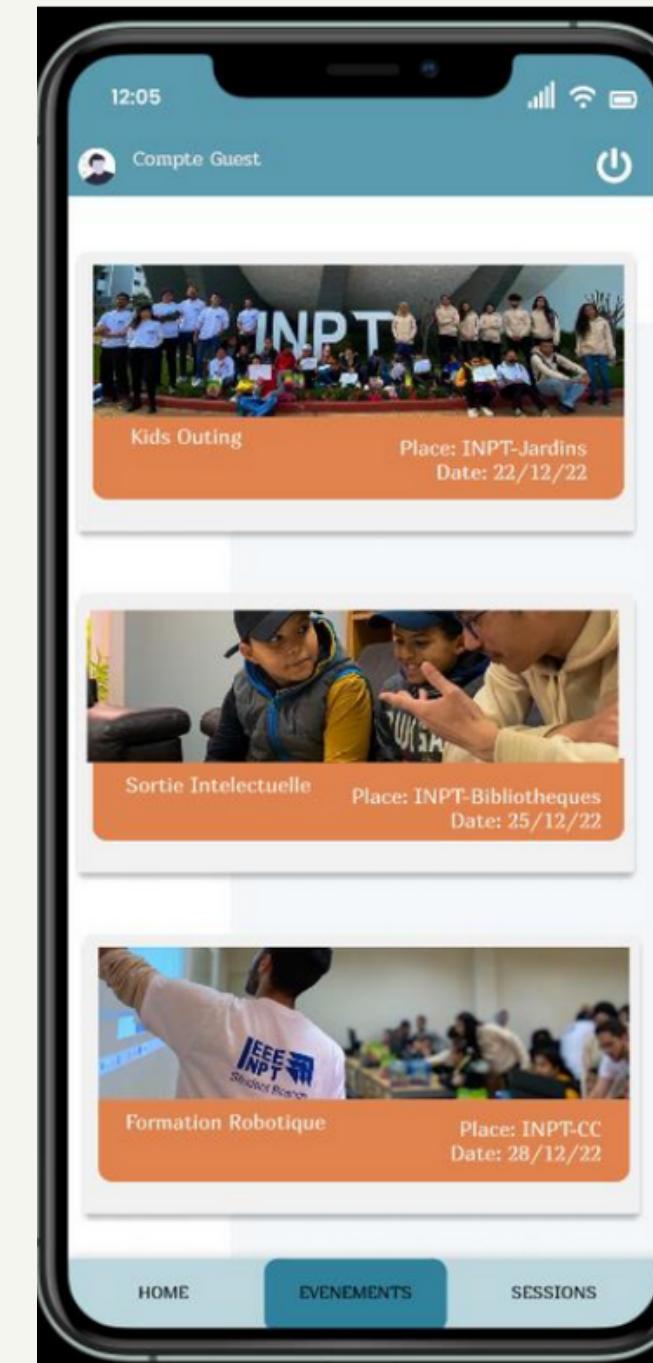
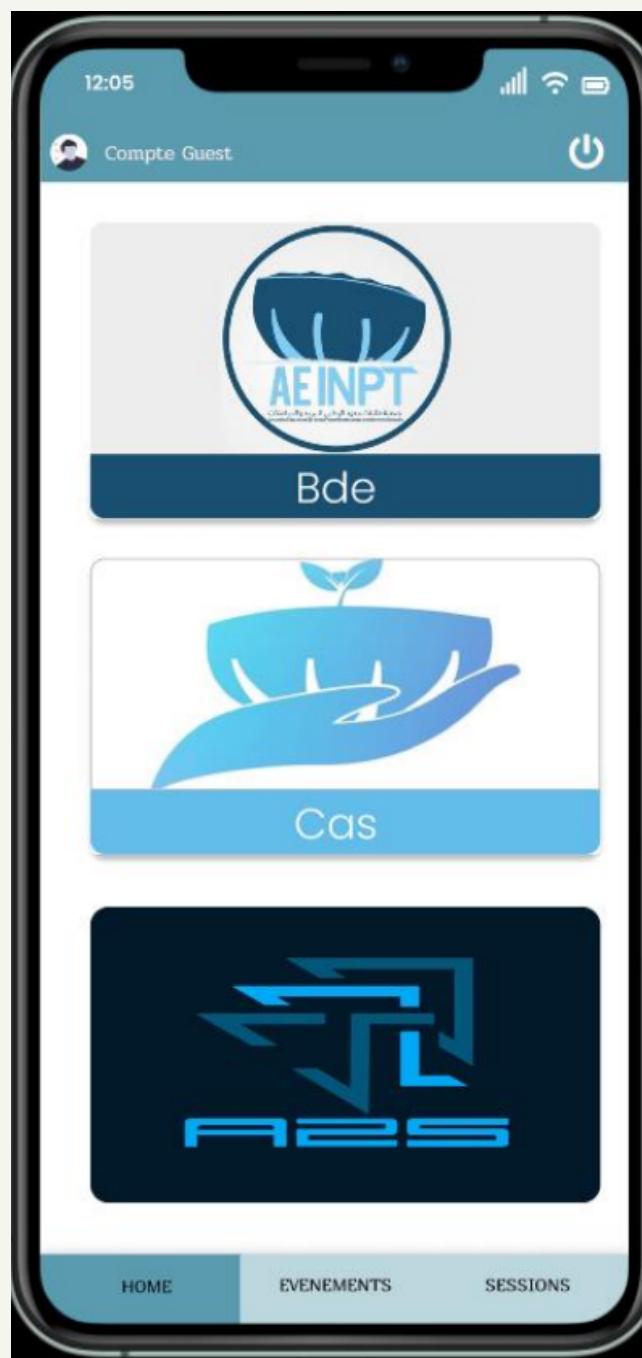
Test



miro

Deuxième itération : Invité

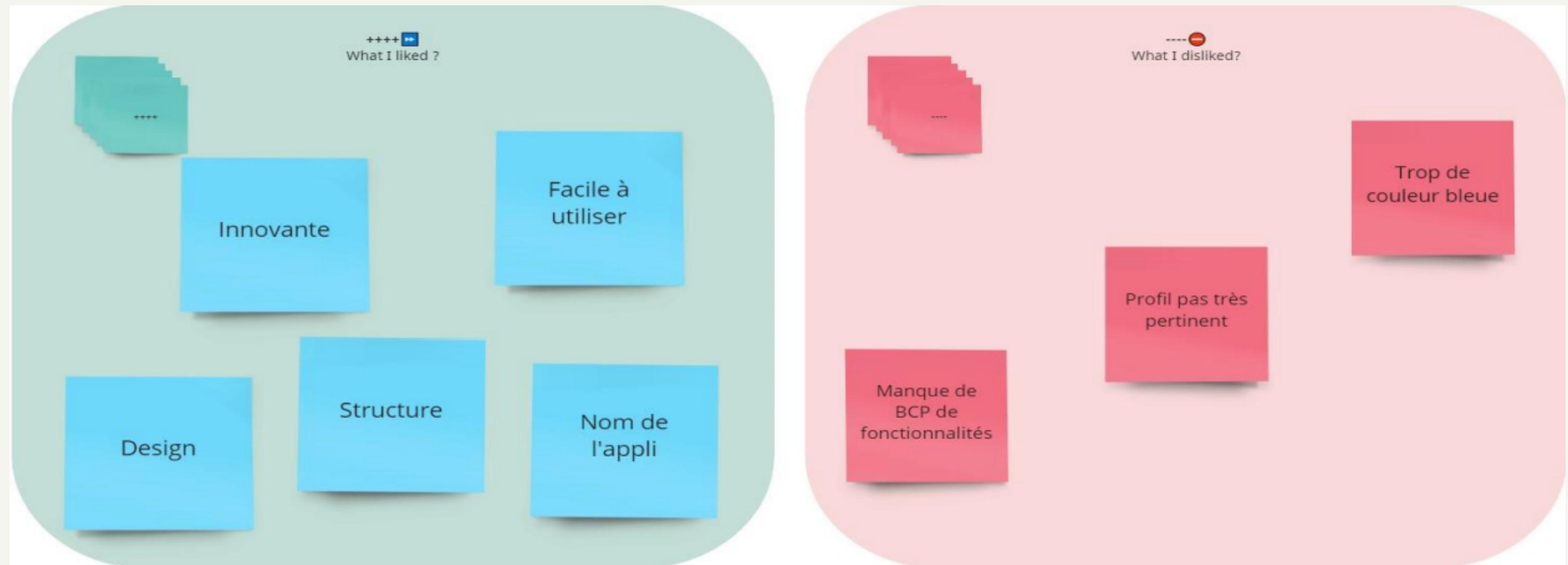
Prototype



Deuxième itération :

Invité

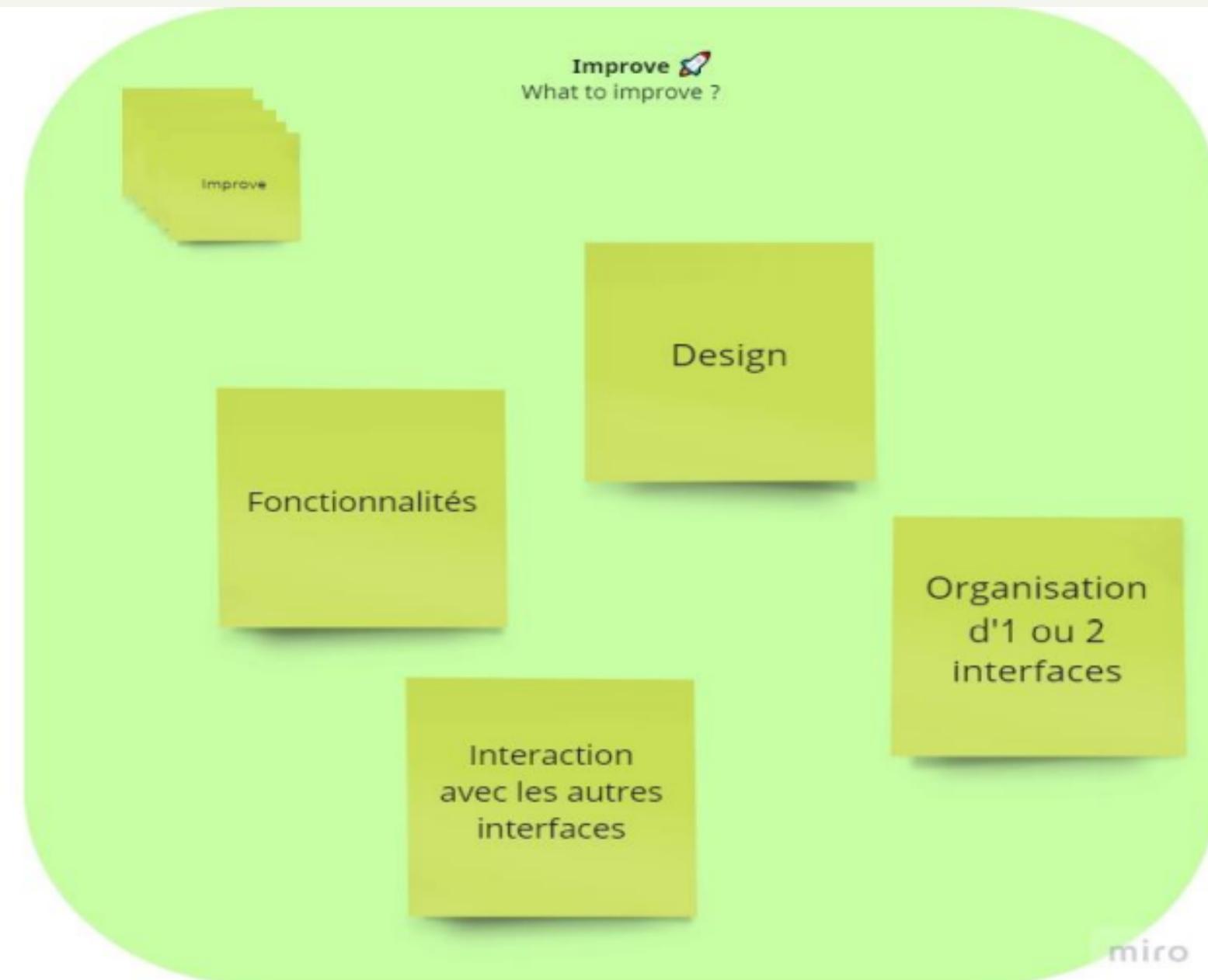
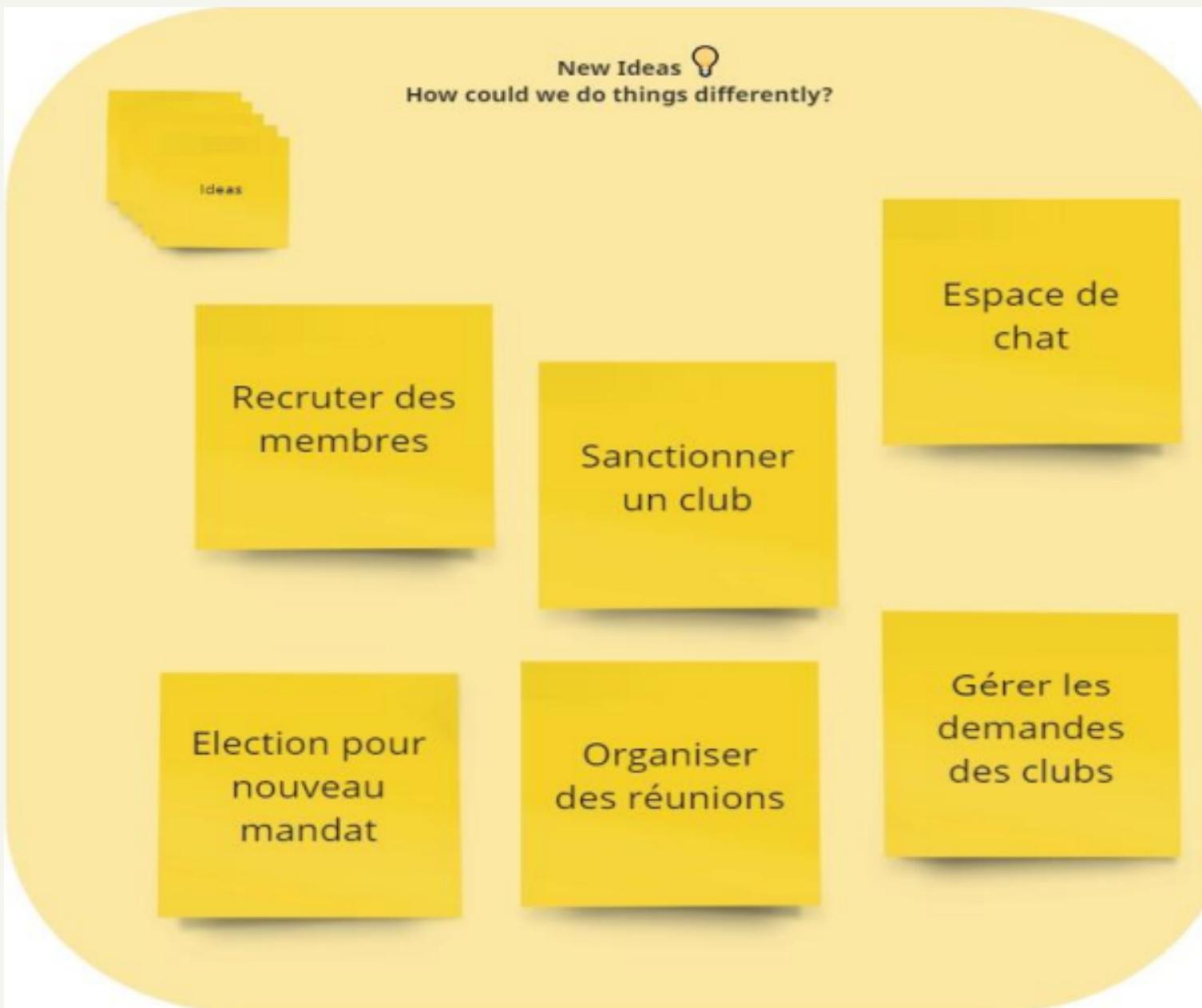
Test



Deuxième itération :

Invité

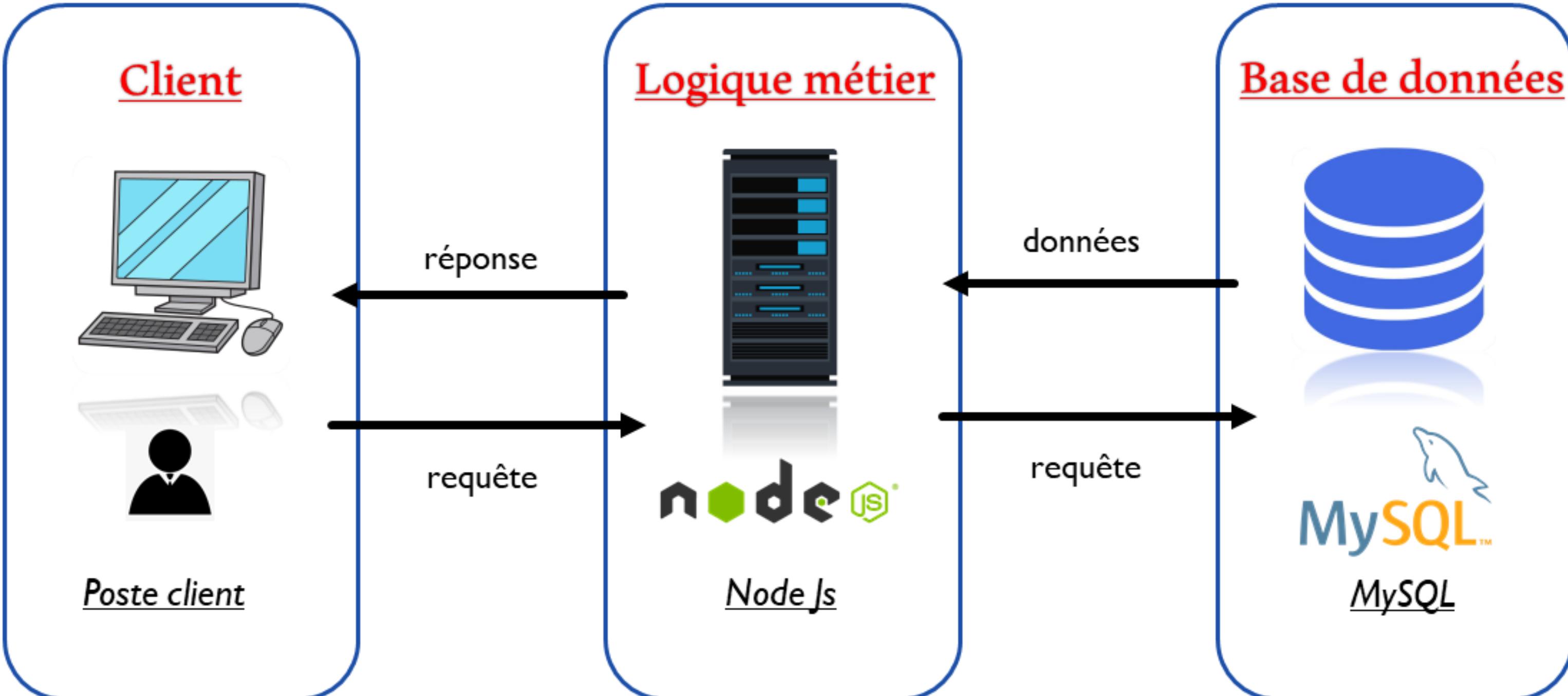
Test



miro

Démonstration MVP

Architecture 3-tiers



Sommaire

Partie 2 : UX-UI Design



- Résultats des activités de recherche.
- Persona.
- User flow et Task Analysis.
- App Structure.
- Map Journey Flow.
- Scénarios et Usability Testing.



Résultats des activités de recherche

Benchmarking

Plateforme	WhatsApp	Facebook	Instagram	Discord
Points forts	<ul style="list-style-type: none">Moyen le plus sûr pour que l'information atteigne le maximum d'étudiants.Environnement moins professionnel qui favorise le tissage des relations d'amitié.	<ul style="list-style-type: none">Plus ou moins bon pour l'archivage des activités et des événements.Beaucoup utilisé par les étudiants de l'INPT.	<ul style="list-style-type: none">Médiatisation forte : les stories impactent le bon déroulement des événements.Beaucoup utilisé par les étudiants de l'INPT.	<ul style="list-style-type: none">Un seul serveur est suffisant, organisation structurée dans des chaines et rôles attribués.Appels audio et vidéos fiables en termes de qualité et de quantité de participants.
Points faibles	<ul style="list-style-type: none">Plusieurs groupes à créer.Mauvaise solution pour l'archivage.	<ul style="list-style-type: none">Ne plaît pas à tous les membres → certains refusent de l'utiliser→ Retard de notification.	<ul style="list-style-type: none">Trop de publicités.Possibilité de voir des publications plusieurs fois. C'est ennuyant.	<ul style="list-style-type: none">Très peu utilisé par les étudiants de l'INPT.Mises-à-jour souvent fréquentes et ennuyeuses.

Interrogation des usagers

Questins/Participants	Membre Actif	Membre inactif	Membre peu actif	Membre de Bureau
Comment trouvez-vous l'expérience du parascolaire dans les réseaux sociaux?	Mauvaise affaire	Très faible	Pas mal, mais il faut l'améliorer	Pas de réactions des membres aux postes du club
Est-ce que vous pouvez expliquer votre réponse?	Je ne trouve pas les publications dans l'ordre que je veux	Pas d'attirer d'attention dans les postes des clubs sur Facebook	Les postes des clubs ne représentent pas les événements d'une manière efficace	Mode de diffusion (les réseaux sociaux)
Quelles sont les inconvénients majeurs selon vous ?	Manque de personnalisation des priorités	Manque de Médiatisation	Manque de médiatisation	La réputation du club se déminue
Quels sont les solutions pour ces inconvénients?	Il faut utiliser une autre solution, une application mobile sera utile	Il faut bien préparer des présentations des clubs	Préparer une plateforme pour le partage des événements	Je pense qu'une application mobile qui sera valable pour tous les INEs sera adéquate

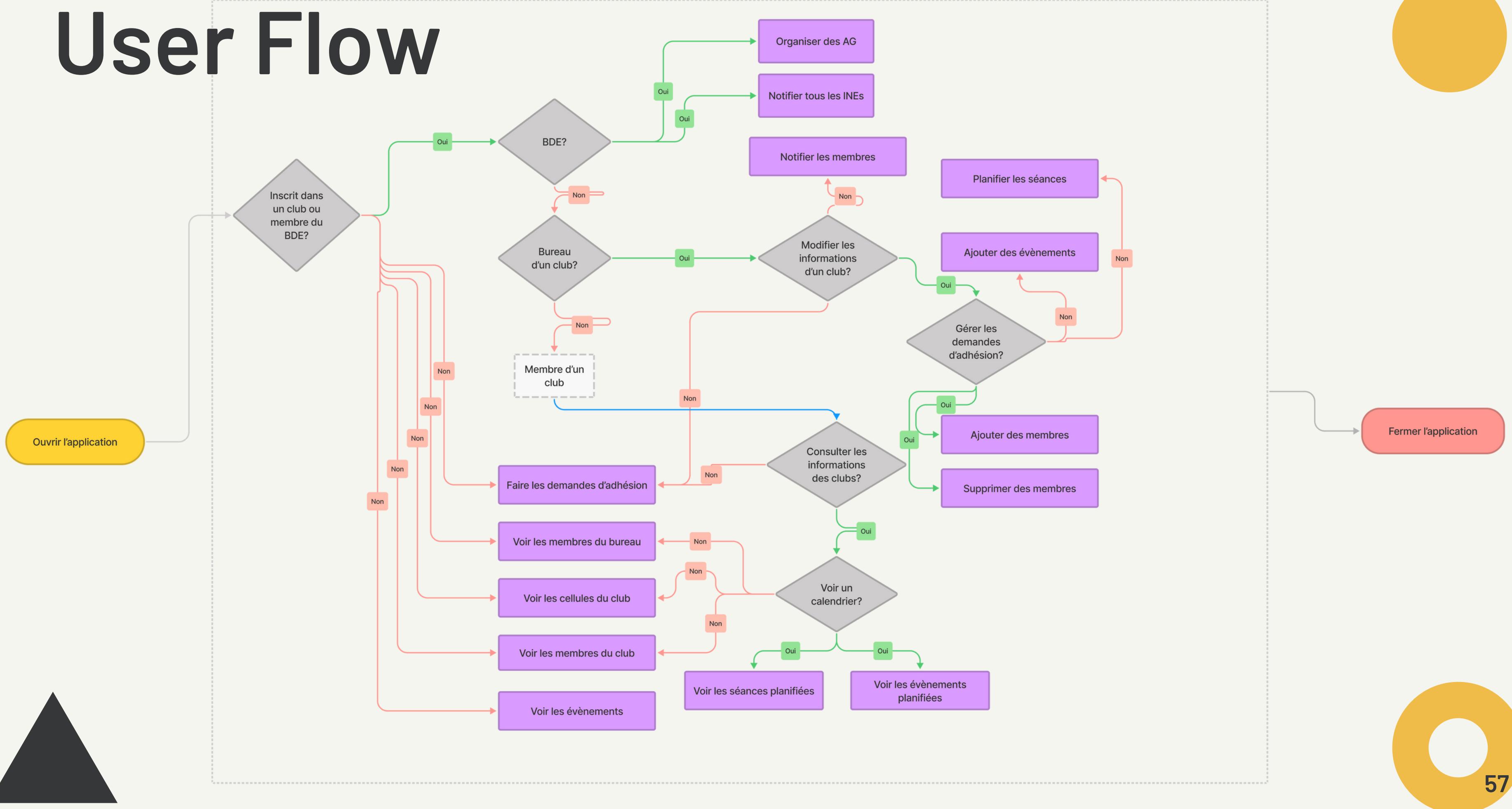


Persona

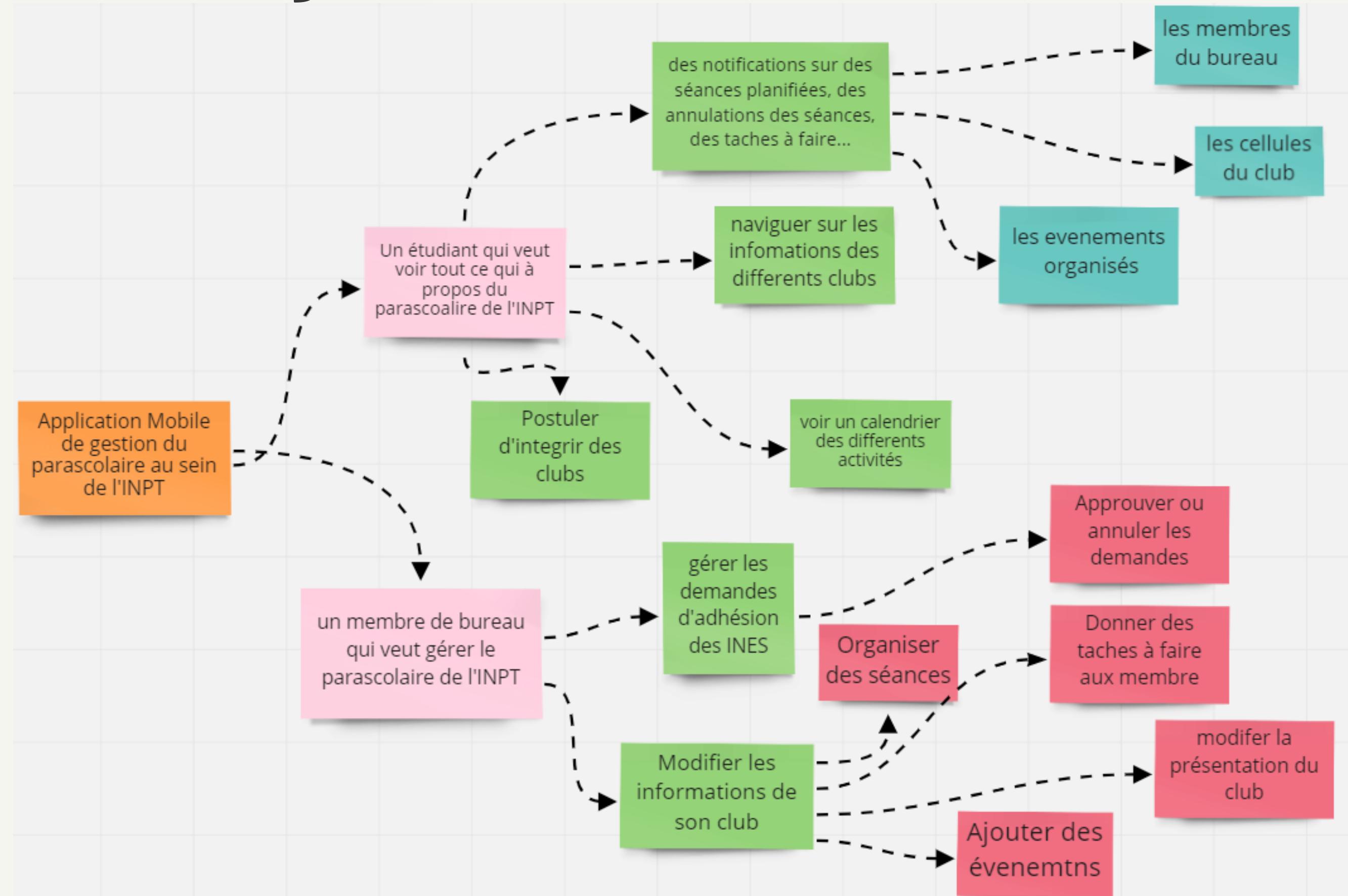


User Flow et Task Analysis

User Flow

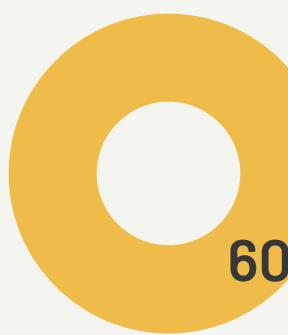
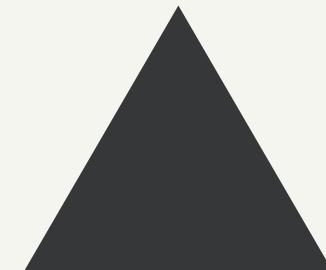
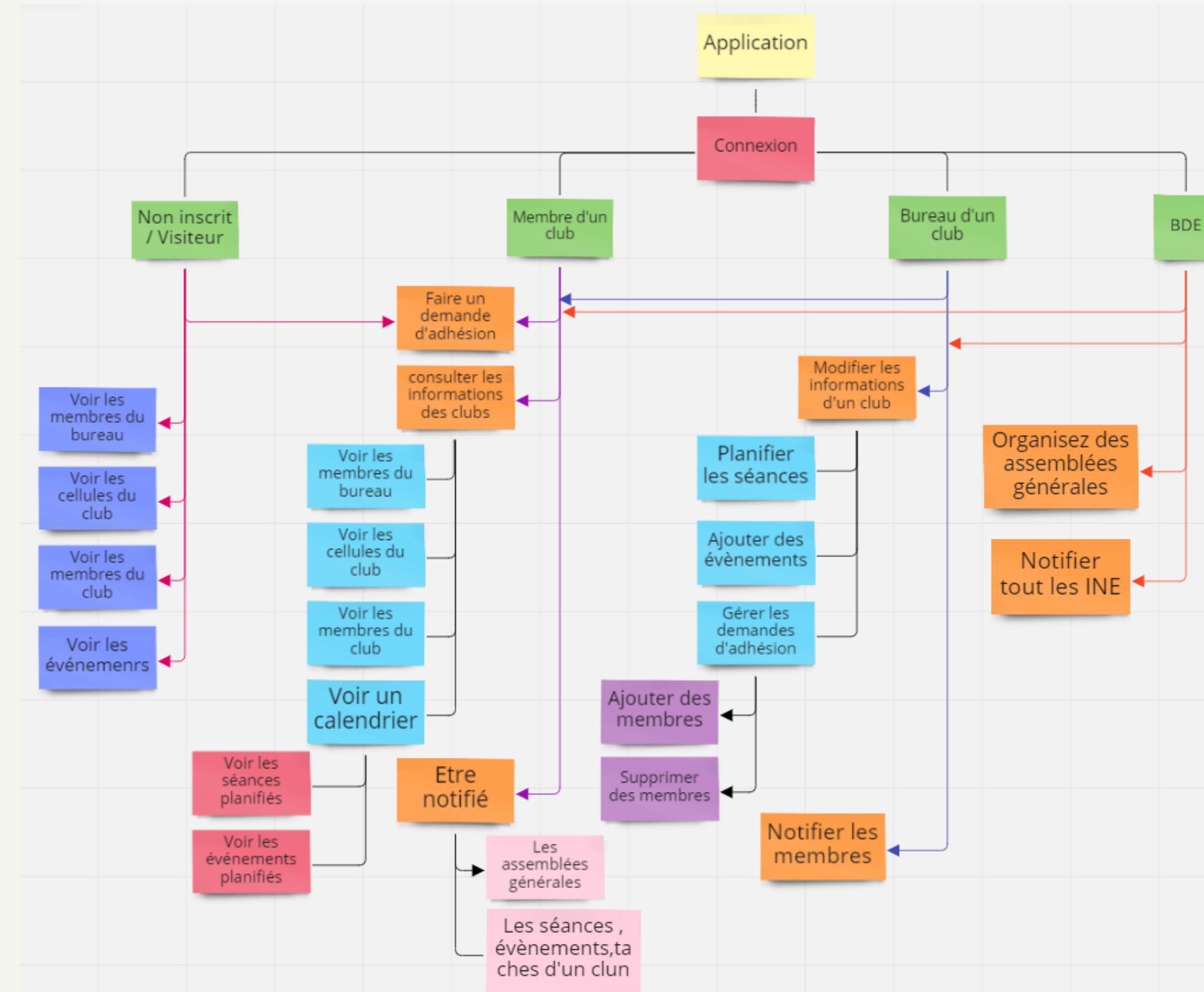
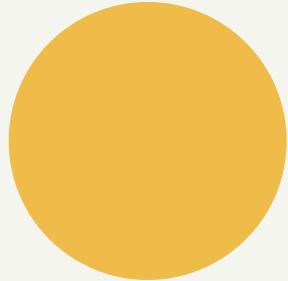


Task Analysis



App Structure

App Structure



Map Journey Flow

Task Flow

Cas utilisateur étudiant :

Accéder au club

se connecter

Cliquer sur le club

Affichage de la description

FIN

Consulter la liste des événements

se connecter

Cliquer sur le bouton "événements"

Affichage de l'ensemble des événements

Fin

consulter mes sessions

se connecter

cliquer sur le bouton "sessions"

Affichage des sessions, ainsi que leurs lieux, dates et heures

Fin

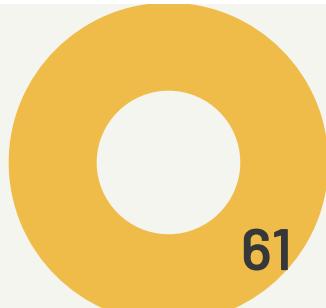
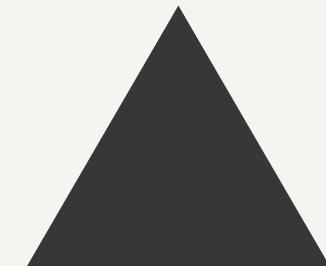
consulter les notifications

se connecter

cliquer sur l'icone "notifications"

affichage des notifications des plusieurs clubs

Fin



Task Flow

Cas utilisateur étudiant :



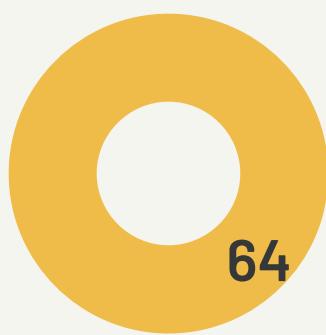
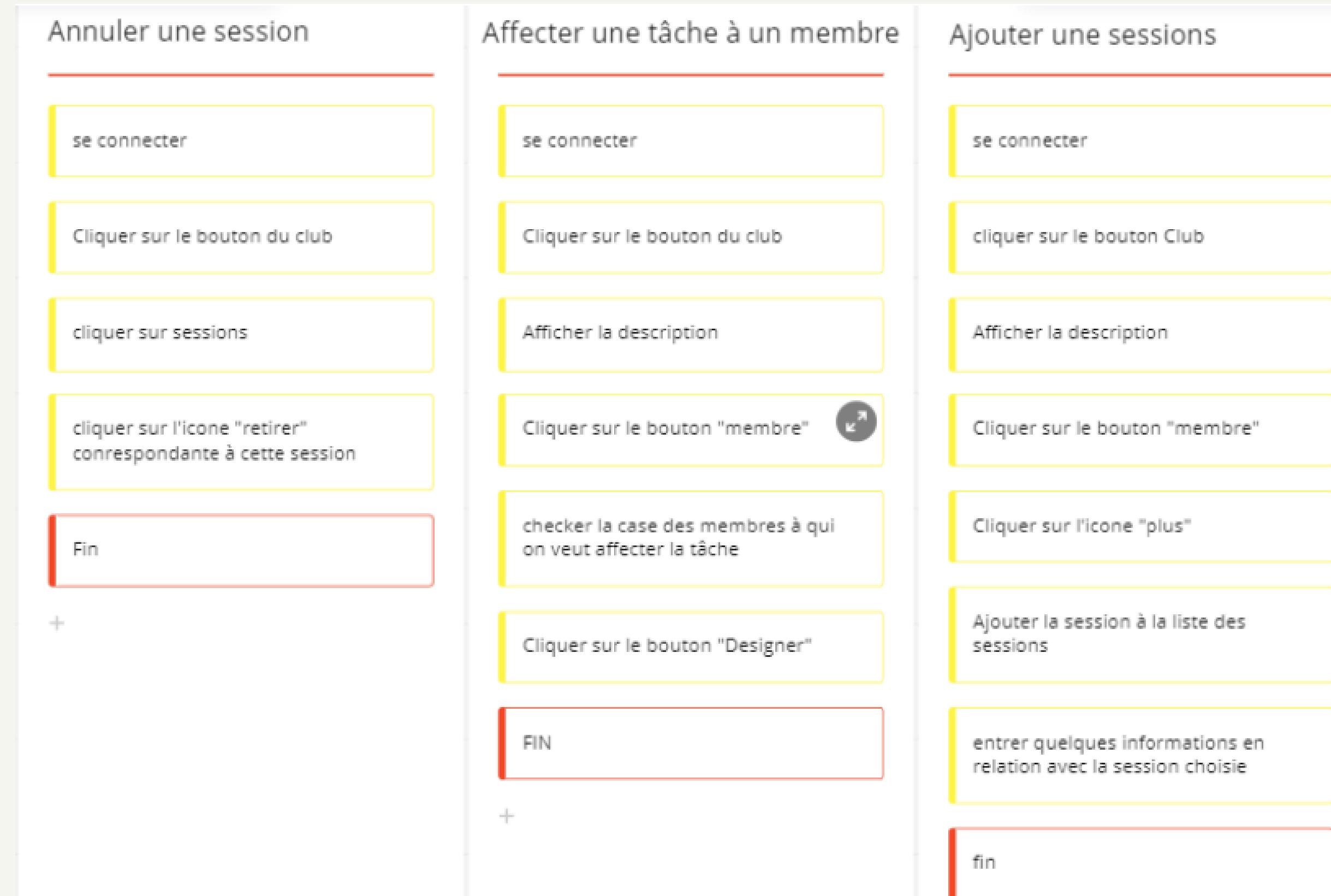
Task Flow

Cas utilisateur membre du bureau du club :



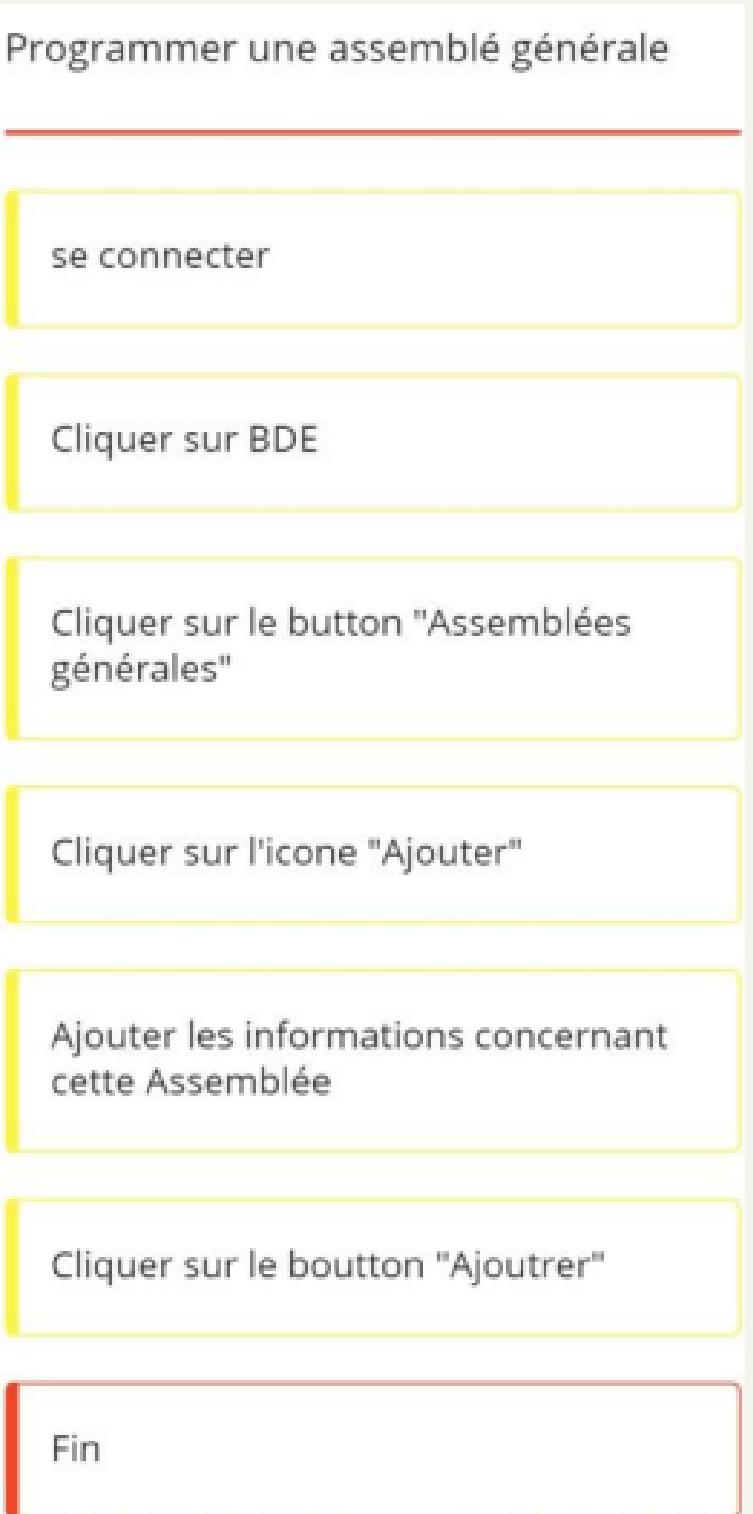
Task Flow

Cas utilisateur membre du bureau du club :



Task Flow

Cas BDE :





Scénarios et Usability Testing

Méthodologie

- On va donner aux testeurs le prototype afin de le tester sans les guider. Ainsi, nous évaluons la maniabilité de l'application et sa simplicité.
- Trois scénarios de test :
 - Test de la partie utilisateur membre du club.
 - Test de la partie utilisateur membre du bureau du club.
 - Test de la partie utilisateur membre du bureau des étudiants.
- On se basera sur deux critères afin de mesurer l'utilisabilité de l'application mobile : l'accomplissement d'une tâche et la satisfaction générale du testeur.

Scénario de test :

Membre d'un club

- **Tâches effectuées :**

- S'authentifier.
- Consulter la présentation d'un club.
- Faire une demande d'adhésion pour un autre club.
- Consulter les évènements planifiés.
- Consulter les séances planifiées.
- Voir les notifications.

- **Recommandations :**

- Voir le type d'utilisateur dans la page d'authentification.
- Personnalisation du profil (Ajout d'une photo).

Scénario de test :

Membre du bureau d'un club

- **Tâches effectuées :**
 - Modifier les informations du club.
 - Consulter les demandes d'adhésions (Approuver, rejeter, entretien).
 - Planifier des séances.
 - Organiser des événements.
- **Recommandation :**
 - Possibilité d'organiser des évènements mutuellement.

Scénario de test :

Membre BDE

- **Tâches effectuées :**

- Planifier des assemblées générales.
- Notifier tous les INEs.

- **Recommandations :**

- Déposer les procès verbaux après les AGs sur l'application.
- Sanctionner un club en cas d'abus (Retirer le privilège de planification).

Liens utiles

Liens utiles

- Lien vers le prototype complet :
<https://www.figma.com/proto/i2pghhkwtixmggR9SDsqlH/PINE?page-id=0%3A1&node-id=50%3A3775&viewport=241%2C48%2C0.05&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=50%3A3775>
- Lien vers le repo GitHub de notre MVP :
<https://github.com/OssamaLouati/Clubs-Registration-at-INPT>

**Merci pour
votre attention !**