

# Modèle Utilisateur Cible

PAULINE TEOULLE  
CORENTIN ROY  
UNIVERSITÉ GRENOBLE-ALPES

# Sommaire

<b>1.Objectif</b>	<b>3</b>
<b>2.Fiches persona</b>	<b>3</b>
2.1.Persona 1	3
2.2.Persona 2	3
2.3.Persona 3	4
<b>3.Analyse du modèle utilisateur</b>	<b>4</b>
<b>4.Raison de notre choix</b>	<b>4</b>

# 1.Objectif

Afin de nous aider à modéliser les utilisateurs cibles, nous avons défini des persona, qui sont des personnes fictives ayant des caractéristiques (sociales et psychologiques). Les attributs enrichissent le profil et permettent de mieux exprimer les besoins et les caractéristiques à intégrer dans la conception et le développement des interfaces. Les fiches personas permettent également l'amélioration de l'ergonomie des sites et applications. Dans le domaine de l'ergonomie, ces fiches définissent un modèle comportemental de l'utilisateur final et participent à la conception de l'interface et de l'utilisabilité du produit.

## 2.Fiches persona

### 2.1.Persona 1

Julien - 23 ans - Étudiant en biologie - Habitué des réseaux sociaux

#### Biographie :

Étudiant en biologie, j'adore le domaine de l'histoire du vivant et particulièrement celui des végétaux. Cependant, ma passion depuis tout petit est l'univers du jeux vidéo (rétros ou récents) et de la pop culture. Je passe beaucoup de temps sur les réseaux sociaux pour interagir avec les autres mais je me noie dans le contenu trop varié des applications connues.

#### Besoins :

- Un réseau social pour pouvoir partager sa passion
- Pouvoir interagir avec des personnes ayant le même centre d'intérêt
- Rechercher des nouvelles personnes avec qui jouer

#### Attentes :

- Une plateforme ou une application gratuite
- Une prise en main facile

### 2.2.Persona 2

Paul - 32 ans - Community Manager - Expert des réseaux sociaux grâce à son métier

#### Biographie :

Passionné de jeux vidéo, je suis community manager pour une entreprise dans ce domaine, c'est-à-dire que je suis animateur et gestionnaire d'une communauté sur internet et sur les réseaux sociaux déjà existants. Je suis à la recherche d'une plateforme dédiée à ce domaine pour développer l'image de l'entreprise et gérer plus facilement la communauté.

#### Besoins :

- Pouvoir promouvoir des événements on-line sur le jeu pour lequel il travaille
- Pouvoir interagir la communauté de plusieurs façons (publicité, partenariats...)
- Pouvoir faire de la veille sur la e-réputation de son entreprise (stratégie marketing)

#### Attentes :

- Une plateforme ou une application dédiée aux jeux vidéos seulement
- Une application fluide et réactive

## 2.3. Persona 3

Emma - 17 ans - Lycéenne - Utilise peu les réseaux sociaux mais à l'habitude des interfaces web

#### Biographie :

Je viens de me mettre en couple avec quelqu'un qui joue aux jeux vidéos et cherche à m'intéresser à ce domaine que je ne connais pas beaucoup. J'ai déjà joué étant plus petite mais je ne m'y suis pas trop intéressée jusqu'à maintenant.

#### Besoins :

- Pouvoir découvrir le monde du jeu vidéo autrement
- Pouvoir utiliser facilement l'interface du réseau social

#### Attentes :

- Une plateforme ou une application facile d'utilisation
- Une application ergonomique et accessible

## 3. Analyse du modèle utilisateur

En regardant les personas, on peut déterminer plusieurs caractéristiques : il y a à la fois des utilisateurs habitués aux réseaux sociaux et des experts, la tranche d'âge est plutôt jeune (de 17 ans à 32 ans, de l'adolescence à l'âge adulte), l'usage peut être professionnel comme divertissant, et enfin, les utilisateurs peuvent être passionnés ou tout simplement curieux concernant le domaine des jeux vidéos.

## 4. Raison de notre choix

Notre choix se porte donc sur des utilisateurs qui ont l'habitude d'utiliser les réseaux sociaux et leurs interfaces. De plus, l'application s'adressant aux personnes passionnées de jeux vidéos, les utilisateurs ont déjà l'habitude de prendre en main des interfaces nouvelles à travers les jeux auxquels ils jouent. Ils peuvent donc s'adapter facilement aux interfaces et à l'affichage des informations disposées à l'écran. En terme d'objectif, l'interface doit pouvoir répondre aux besoins des utilisateurs qu'ils soient professionnels ou non. L'interface utilisateur doit être ergonomique et permettre une prise en main facile pour concerner et inclure le plus d'utilisateurs possible.