

Phase 1 : Conception - Analyse des besoins et design

Durée estimée : 2 semaines

1. Analyse des besoins

Objectifs de cette sous-étape :

- Comprendre les attentes des utilisateurs (enfants et parents) en termes de fonctionnalités et d'interface.
- Identifier les aspects pédagogiques et ludiques qui favoriseront l'apprentissage.
- Documenter les exigences techniques, fonctionnelles, et de sécurité.

Actions à entreprendre :

- **Atelier d'analyse des utilisateurs** : Analyser le public cible (enfants de 6 à 12 ans) pour comprendre leurs préférences en matière d'interactivité et de graphismes.
 - **Questionnaire utilisateurs** pour recueillir les préférences des parents et enfants (via focus groups ou sondages en ligne).
 - **Benchmarking** : Étudier des applications similaires pour repérer les bonnes pratiques (comme ABC Mouse, Khan Academy Kids).
- **Définition des personas** : Définir au moins 3 personas utilisateurs (enfant joueur, parent accompagnateur, administrateur de contenu).
 - Ex. Persona 1 : **Léo, 9 ans** – Curieux, aime les jeux de logique et collectionne les badges.
 - Ex. Persona 2 : **Anne, 35 ans, maman** – Suit les progrès de Léo, souhaite une interface intuitive pour le suivi.
- **Identification des besoins fonctionnels clés** : Lister les fonctionnalités qui doivent répondre aux attentes des utilisateurs et assurer une expérience engageante (parcours éducatif, récompenses, suivi de progression).
 - Attribuer les fonctionnalités aux personas (ex. : Léo pour les jeux et badges, Anne pour le suivi des progrès).

2. Design fonctionnel : Croquis et structure

Objectif de cette sous-étape : Élaborer une première version de l'expérience utilisateur (UX) en prenant en compte les besoins des utilisateurs.

Actions à entreprendre :

- **Croquis papier (Wireframes)** : Créer les premières esquisses des interfaces principales, notamment :
 - **Page d'accueil** : Présentation des matières avec un accès rapide aux jeux et parcours éducatifs.
 - **Espace enfant** : Interface colorée avec un accès rapide aux matières et jeux, suivi des badges obtenus.
 - **Espace parent** : Tableau de bord simple avec vue d'ensemble des progrès,

recommandations de renforcement.

- **Profil utilisateur** pour l'enfant et le parent (paramètres, avatars personnalisables).
- **Arborescence de l'application** : Concevoir la structure des pages pour que la navigation soit fluide.
 - Hiérarchiser les pages et les interactions essentielles en fonction des scénarios d'utilisation (par exemple, l'enfant commence par choisir un jeu, puis progresse via des niveaux).
- **Définition de l'interaction** : Identifier les éléments d'interaction pour chaque page (boutons de navigation, indicateurs de progression, notifications).
 - Intégrer une navigation simple et intuitive (barre de navigation, icônes claires) et prévoir une assistance pour guider l'enfant (ex. : tutoriels pour le premier usage).

3. Design visuel : Ébauche de l'identité graphique

Objectif de cette sous-étape : Créer une identité visuelle cohérente et attrayante, qui engage et rassure les jeunes utilisateurs.

Actions à entreprendre :

- **Palette de couleurs** : Définir une palette joyeuse et harmonieuse, adaptée aux enfants, en mettant en avant des couleurs vives pour les éléments interactifs (boutons, badges) et des teintes plus douces pour les arrière-plans.
 - Couleurs recommandées : Bleu, vert, jaune pastel pour les arrière-plans, rouge et orange pour les éléments interactifs.
- **Typographie** : Utiliser des typographies lisibles et adaptées aux jeunes, avec des tailles suffisantes pour un accès facile.
 - Typographies recommandées : **Comic Sans** (ou une police similaire, adaptée aux enfants), avec une taille augmentée pour les titres.
- **Création des avatars** : Première esquisse des avatars enfants, en proposant des options de personnalisation (genre, coiffures, accessoires) pour encourager l'engagement et la personnalisation.
- **Icônes et illustrations** : Créer ou sélectionner des icônes simples et illustratives pour les différents sujets (mathématiques, orthographe, codage).
 - Illustrations recommandées : Dessins animés, visuels amusants pour les activités éducatives et les récompenses.

4. Validation des concepts

Objectif de cette sous-étape : Valider les croquis, wireframes et l'identité visuelle auprès des parties prenantes.

Actions à entreprendre :

- **Sessions de validation utilisateurs** : Présenter les croquis et wireframes aux utilisateurs potentiels et recueillir leurs retours.
- **Révisions en fonction des retours** : Adapter les conceptions en fonction des retours obtenus.

- **Validation finale** : Obtenir l'approbation des croquis et de l'identité graphique.
-

Livrables de la phase 1

- **Documentation d'analyse des besoins** : Documentation des attentes utilisateurs, personas, besoins fonctionnels.
 - **Wireframes** des pages principales (accueil, espace enfant, espace parent, profil).
 - **Prototype de design visuel** : Palette de couleurs, typographie, avatars et icônes.
-

Suivi de la phase 1

- **Réunions hebdomadaires** pour évaluer l'avancement.
- **Feedback continu** avec les parties prenantes pour ajuster les orientations.