# SAYNA-UI/UX-DECOUVERTE

## Questionnaire de découverte

* 1. Quels sont les objectifs à rendre plus accessible la culture
  2. Quels sont les attentes vis-à-vis de la numérisation à l’accès à la culture
  3. Quels sont les difficultés rencontrer par la culture de nos jours
  4. Comment le numérique peut-il aider à résoudre ces difficultés et rendre la culture plus accessible pour tout le monde
  5. Quelle est la structure actuellement adopter pour l’accès à la culture
  6. Quels sont les bienfaits de faire ou d’assister à des théâtres, ou autre activité culturelle

1. Persona

**Personne cible** : tout public, et spécialement les jeunes

**Attentes**:

* Avoir accès à des activités culturelles dans un cadre plus hostile
* Pouvoir assister ou participer à des activités culturelles à tout moment
* Visiter des musées ou regarder des cinémas dans un ambiance un peu plus fun

**Difficultés :**

* Insuffisance de centre culturel
* Les gens sont plus attirés par les réseaux sociaux et internet
* Manque d’information et de sensibilisation des jeunes

**Solution :** Création d’une application mobile permettant à un utilisateur d’avoir accès à tout les activités culturelles tout moment