

# Programme D-CLIC

## Module : UX/UI

### Projet 2 - Fondamentaux de l'UX/UI

Durée de l'exercice : *1 semaine*

Du 15/05/2022 au 22/05/2022

#### Consignes

---

Pour réaliser ces activités, vous pouvez utiliser un éditeur de texte de votre choix (Word, Google Doc ou autres) et copier les éléments dont vous aurez besoin dans votre document.

Avec ce genre d'activité, le format du rendu du document à préconiser est le PDF. Pensez donc à changer le format de votre document.

Le rendu des activités se fera sur Github (comme pour les projets précédents) en respectant impérativement la nomenclature suivante et en utilisant qu'un seul dépôt :

**SAYNA-UXUI-PROJET2-062022**

**⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠**

⚠ Pensez à mettre votre dépôt en "Public". Le projet ne sera pas corrigé si le dépôt se trouve en "Privé" ⚠

## L'utilisateur au centre de la réflexion



### I - Observer l'expérience utilisateur

#### Comment se passe l'expérience du site web de Sayna ?

1. Dressez la liste de toutes les questions que vous pouvez vous poser lorsque vous utilisez la plateforme SAYNA.

= Pourquoi est-il attirant ?

Est-ce que ce site est accessible à tout le monde ?

2. Essayez de voir comment y répondre par vous-même.

= Parce que ce site c'est pour les étudiants, il faut que les étudiants sont attirés

Non, il appartient aux étudiants de SAYNA

Ensuite, choisissez une application de votre choix et vérifiez son expérience utilisateur. **Identifiez 3 éléments de l'application qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable (un élément à identifier au minimum) :**

1. Utile : Votre contenu doit être original et répondre à un besoin
2. Utilisable : Le site doit être facile à utiliser
3. Désirable : L'image, l'identité, la marque et les autres éléments de conception sont utilisés pour susciter l'émotion et l'appréciation.
4. Trouvable : La recherche d'informations sur le site et la navigation doit se faire le plus simplement possible.:
5. Accessible : Le contenu doit être accessible aux personnes handicapées
6. Crédible : Les utilisateurs doivent avoir confiance et croire ce que vous leur dites
7. Valable : Le contenu doit être navigable et localisable sur le site et hors du site.

= une application de mon choix c'est « BNI MADAGASCAR »

Il est très utilisable car ce facile pour y accéder.

Désirable car tout est susciter l'émotion ainsi que l'appréciable.

Il et aussi crédible cas tout ce qui est là sont des vérité et il faut le croire car c'est une question d'argent

L'objectif de cette tâche est de se familiariser avec les modèles mentaux des personnes et d'apprendre à mieux connaître et comprendre les utilisateurs.

**Comment les gens voient-ils un produit interactif et quelle est leur compréhension de ce produit en termes d'utilisation et de fonctionnement ?**

1. Commencez par vous-même ! Comment pensez-vous qu'un distributeur automatique de billets fonctionne-t-il ? Notez vos réponses.  
 = un distributeur d'argent automatique pour moi il faut qu'on a des carte pour qu'il sait que en ce moment je suis avec l'un des comptes  
 Ensuite, il faut des montants demande aussi pour savoir les billets qu'il doit faire sortie et de compte le reste des billets dans le compte.
2. Ensuite, demandez à deux autres personnes et comparez vos réponses !

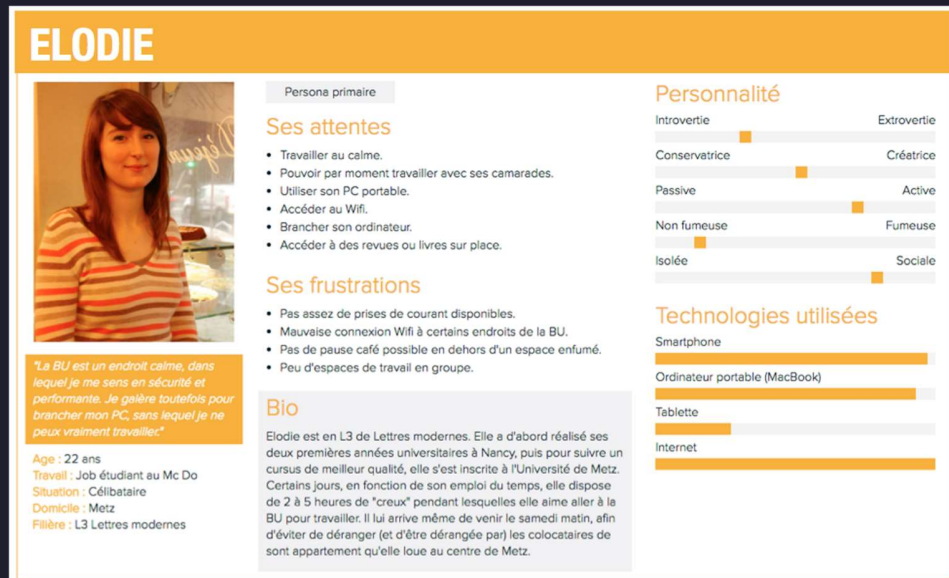
Les réponses des 2 autres, ils pensent qu'il y a de l'intelligence artificiel parce que ce le clavier qui comprend tous ce que nous écrit et il ne commit jamais des erreurs prenant exemple il ne donne pas des argent surplus ni moins .

Voici quelques questions pour vous guider dans ce processus de compréhension d'un distributeur de billets :

- Quels sont vos objectifs lorsque vous utilisez un distributeur automatique de billets ?
- Que ressentez-vous ? Qu'est-ce que vous aimeriez ressentir en l'utilisant ?
- À quelle fréquence retirez-vous de l'argent ? Pourquoi ?
- Quelles informations peut-on trouver sur votre carte ? Comment sont-elles utilisées ?
- Que se passe-t-il si vous entrez un mauvais mot de passe ?
- Qu'advient-il de la carte à l'intérieur du distributeur ?
- Comptez-vous l'argent qui sort de la machine ?
- Combien d'argent pouvez-vous prendre ? Que se passe-t-il si vous essayez d'obtenir plus que cette limite ?
- Que se passe-t-il si vous continuez à appuyer sur des boutons pendant que la machine traite votre demande ?
- La machine devrait-elle dire ce qu'elle fait ?

## II - Comprendre les besoins d'un utilisateur

Observez ce modèle de Persona et essayez d'en tirer une analyse.



1. Qu'avez-vous appris d'Elodie ?

=Travail dans le calme ; travail et étudier dans le semaine .

2. Pouvez-vous imaginer des fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable ?

= elle a bien maitrise les technologies comme l'internet, ordinateurs qui très utile dans le monde numérique