

## **IV.1 - Observer l'expérience utilisateur**

### **1 Questions sur SAYNA SPACE :**

- a- Pourquoi le module 'freelance' n'a-t-il pas été pris en compte dans l'évaluation?  
= Étant donné que c'est un bonus.
- b- L'équipe de SAYNA peut-elle se rendre à notre comptage ?  
= Oui bien sûr.
- c- Pourquoi SAYNA SPACE présente-t-il encore des bugs dans sa plateforme ?  
= Car il y a des mises à jour quotidiennes, pour faire évoluer la plate-forme.
- d- Pourquoi est-il interdit de mettre notre photo de profil mais nous sommes obligés de choisir parmi les avatars proposés?  
= Il est peut-être envisageable de rester en infiltration.
- e- Pourquoi avons-nous fait des jeux-questionnaires Discovery 101?  
= Parce qu'il contribue à l'amélioration de nos compétences.

### **2 Application avec qualités UX : FACEBOOK**

- **Utilisable** : Le réseau social est à la fois un lien avec le monde extérieur et un moyen d'interagir avec d'autres utilisateurs, ce qui permet de nouer des contacts.
- **Trouvable** : Il est très facile de trouver le site Facebook parce que si vous dactylographiez Facebook dans les moteurs de recherche toutes les informations à son sujet apparaîtront, il est vraiment simple.
- **Accessible** : Il présente les fonctionnalités et les technologies qui permettent aux personnes ayant une déficience visuelle ou auditive de tirer le meilleur parti de Facebook.
- **Désirable** : Le site dispose d'un design attrayant et professionnel, carénage rapide, ergonomie lisse et intuitive.

### **3 Compréhension d'un distributeur de billets :**

- Quels sont vos objectifs lorsque vous utilisez un distributeur automatique de billets ?  
= Je souhaite récupérer mon argent le plus rapidement possible.
- Que ressentez-vous ? Qu'est-ce que vous aimeriez ressentir en l'utilisant ?  
= Je me sens dans une vie professionnelle.
- À quelle fréquence retirez-vous de l'argent ? Pourquoi ?  
= Je reçois mon argent toutes les semaines parce que j'ai à investir mon projet avec cet argent.

- Quelles informations peut-on trouver sur votre carte ? Comment sont-elles utilisées ?
  - = Les informations peut-on trouver sur votre carte sont : Le logo de la banque, le numéro de la carte, le nom d'utilisateur, la date d'expiration et le code de sécurité à l'arrière.
- Que se passe-t-il si vous entrez un mauvais mot de passe ?
  - = Impossible d'accéder à votre compte bancaire.
- Qu'advient-il de la carte à l'intérieur du distributeur ?
  - = La carte reste dans l'appareil jusqu'à ce que vous quittiez le comptoir.
- Comptez-vous l'argent qui sort de la machine ?
  - = Oui, bien sûr car le guichet parfois fait des erreurs logiques.
- Combien d'argent pouvez-vous prendre ? Que se passe-t-il si vous essayez d'obtenir plus que cette limite ?
  - = Dans la Banque BNI à Madagascar, on ne peut pas dépasser 4 millions de fmg. Si on essaie d'en prendre plus, je pense qu'on ne pourra pas avoir l'argent.
- Que se passe-t-il si vous continuez à appuyer sur des boutons pendant que la machine traite votre demande ?
  - = Si je clique sur le bouton pendant que la machine traite ma demande, cela pourrait éventuellement perturber le processus.
- La machine devrait-elle dire ce qu'elle fait ?
  - = Elle n'est pas obligée de dire ce qu'elle fait.

## **IV.2 - Comprendre les besoins d'un utilisateur**

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

- = En analysant le profil d'Elodie, j'ai remarqué qu'elle est une personne qui aime calme pour se sentir en sécurité et être au top de ses performances, elle déteste le désordre, surtout les endroits enfumés. Elle aime travailler dans le calme, dans une espace libre avec des amis, se connecter sur le réseau Wi-Fi haut débit, lire des livres et brancher son ordinateur sur place.

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

- =
  - Il faut qu'elle évite de se connecter au réseau wifi public car c'est très lent.
  - Il faut qu'elle évite dans un endroit enfumé
  - Passer quelque heure avec ses camarades pour rafraîchir sa tête si elle est libre

