

Programme D-CLIC

Module : UX/UI

Projet 2 - Fondamentaux de l'UX/UI

Durée de l'exercice : Tout au long du chapitre

Jusqu'au 01/07/2022

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

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.

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.
2. Ensuite, demandez à deux autres personnes et comparez vos réponses !

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.

ELODIE



Ses attentes

- Travailler au calme.
- Pouvoir par moment travailler avec ses camarades.
- Utiliser son PC portable.
- Accéder au Wifi.
- Brancher son ordinateur.
- Accéder à des revues ou livres sur place.

Ses frustrations

- Pas assez de prises de courant disponibles.
- Mauvaise connexion Wifi à certains endroits de la BU.
- Pas de pause café possible en dehors d'un espace enfumé.
- Peu d'espaces de travail en groupe.

Bio

Elodie est en L3 de Lettres modernes. Elle a d'abord réalisé ses deux premières années universitaires à Nancy, puis pour suivre un cursus de meilleur qualité, elle s'est inscrite à l'Université de Metz. Certains jours, en fonction de son emploi du temps, elle dispose de 2 à 5 heures de "creux" pendant lesquelles elle aime aller à la BU pour travailler. Il lui arrive même de venir le samedi matin, afin d'éviter de déranger (et d'être dérangée par) les colocataires de son appartement qu'elle loue au centre de Metz.

Personnalité

Introvertie Extrovertie

Conservatrice Créatrice

Passive Active

Non fumeuse Fumeuse

Isolée Sociale

Technologies utilisées

Smartphone

Ordinateur portable (MacBook)

Tablette

Internet

"La BU est un endroit calme, dans lequel je me sens en sécurité et performante. Je galère toutefois pour brancher mon PC, sans lequel je ne peux vraiment travailler"

Age : 22 ans
Travail : Job étudiant au Mc Do
Situation : Célibataire
Domicile : Metz
Filière : L3 Lettres modernes

1. Qu'avez-vous appris d'Elodie ?
2. Pouvez-vous imaginer des fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable ?