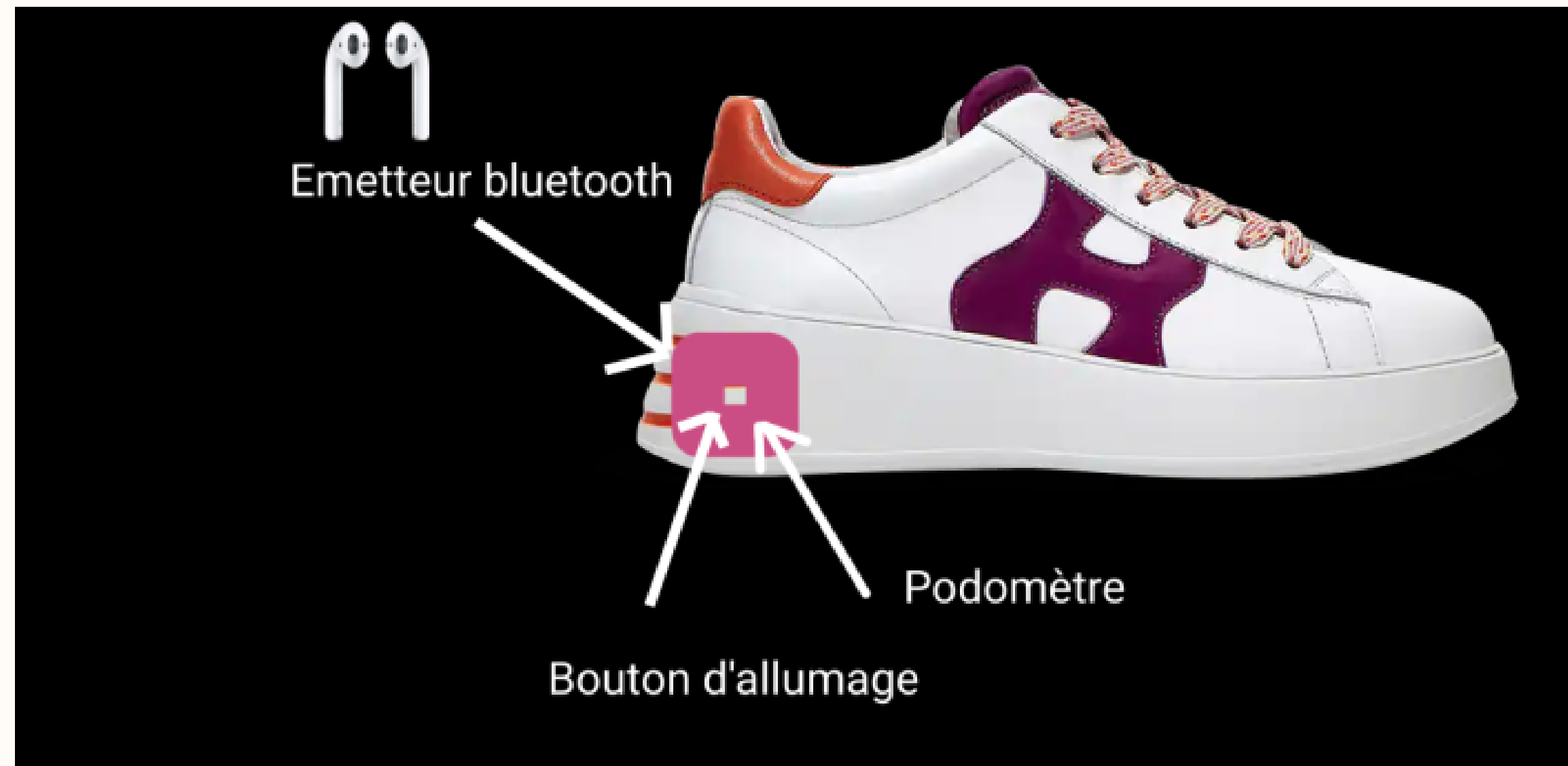


Step-Ap

"la chaussure pour apprendre les langues"



Dorian LANCELIN, Alessia LOI,
Francesco SABATINO, Anatole STANKOVIC

Introduction

Contexte



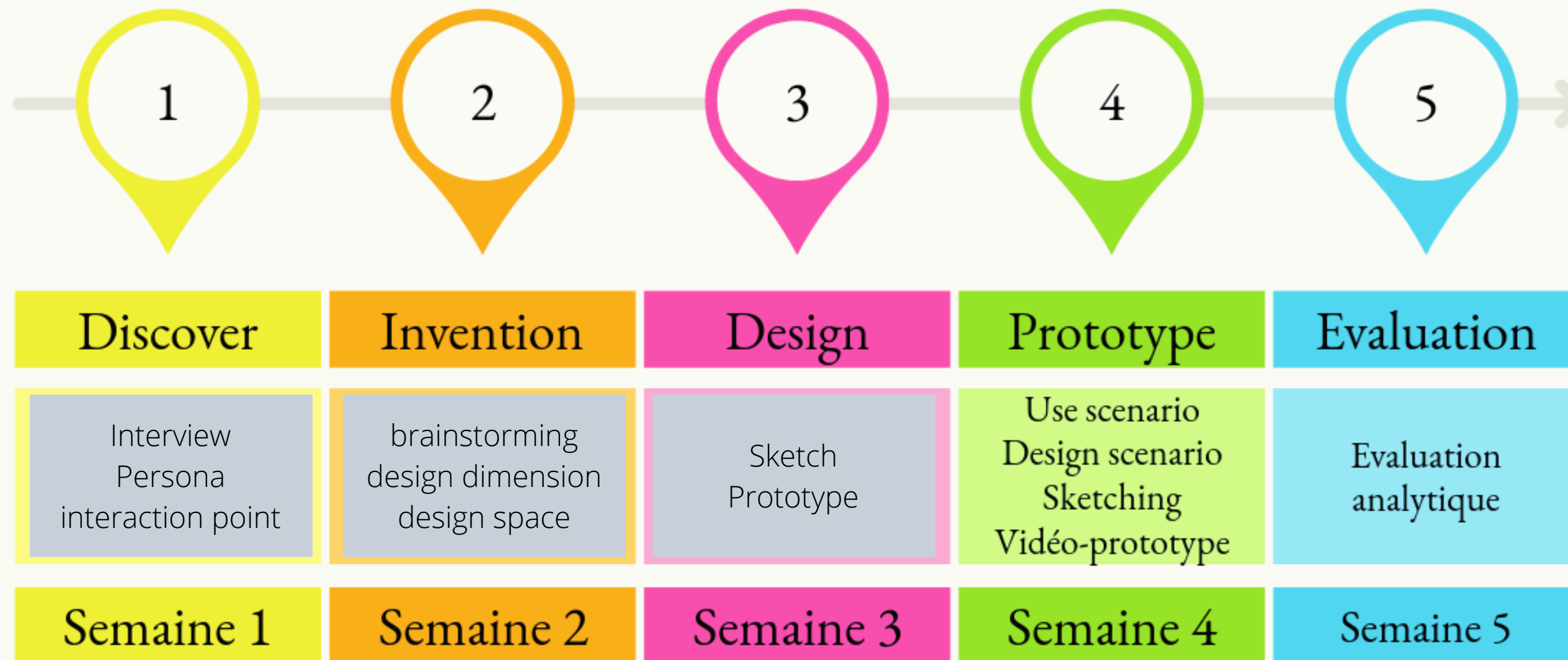
Problème



Objectif



Méthodologie



Discover

Interviews

Analyser les Interviews

Questions :

Combien de langues parlez vous ?

Si 1 :

Essayez vous d'en apprendre une nouvelle ?

Sinon :

Pourriez vous m'expliquer comment vous les connaissez ?

Si une langue non maternelle :

Comment l'avez vous apprise, quel est votre niveau de maîtrise ?

Dans quel but l'avez vous apprise ?

A quelle fréquence pratiquez vous ces langues ?

Si réponses courtes :

Si vous deviez pointer une de vos lacunes dans ces langues, laquelle serait-ce ?

Si fréquence d'utilisation à l'oral évitée :

Utilisez vous la langue X fréquemment à l'oral ?

Si oui :

quand ?

Si non (non-justifié) :

Sauriez vous expliquer pourquoi ?

Découvrir qui sera l'utilisateur

Persona 1 : Jane Eyre

Age : 33 ans

Profession : réceptionniste dans un hôtel touristique

Persona 2 : Marie Dubreuil

Age : 20 ans

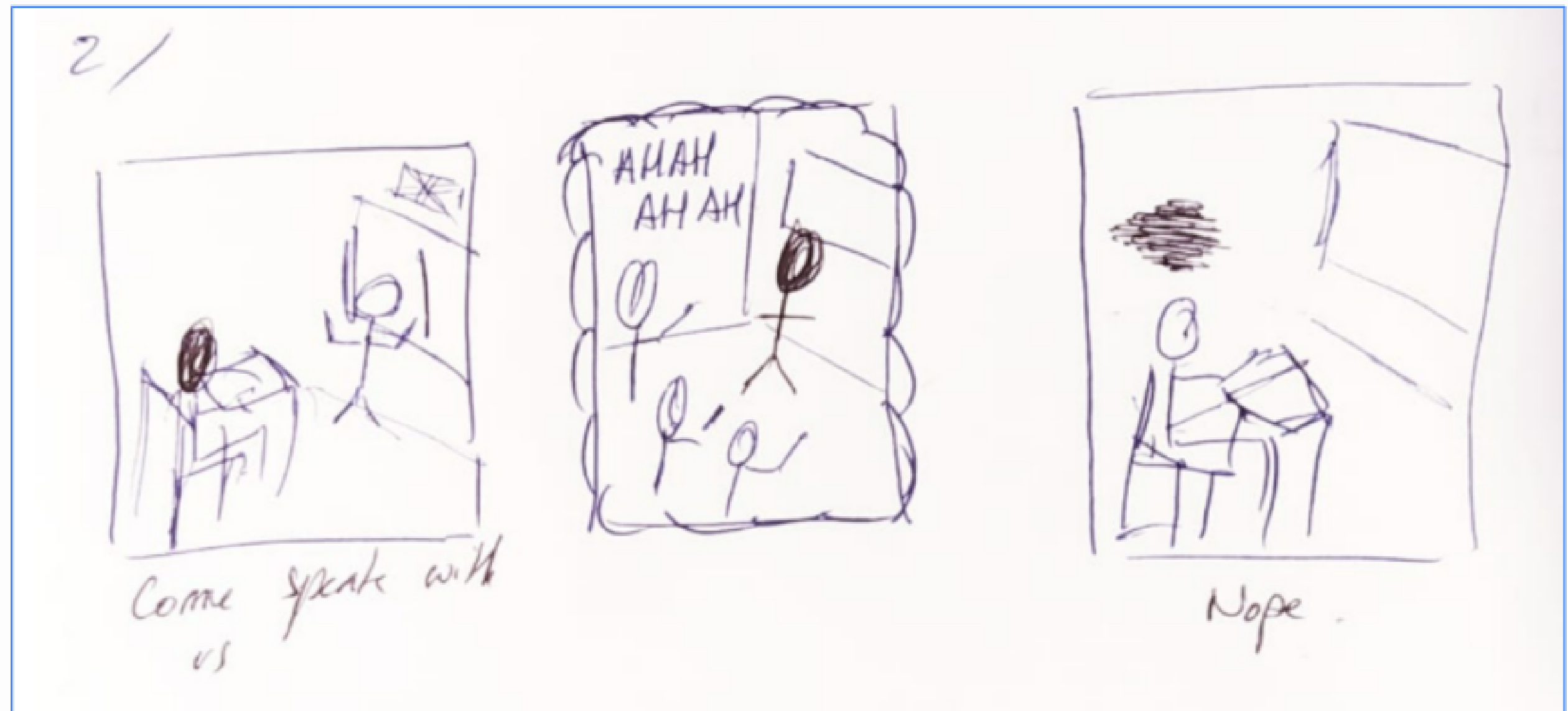
Profession : étudiante en biologie

Extreme character : Stéphane Pelletier

Age : 42 ans

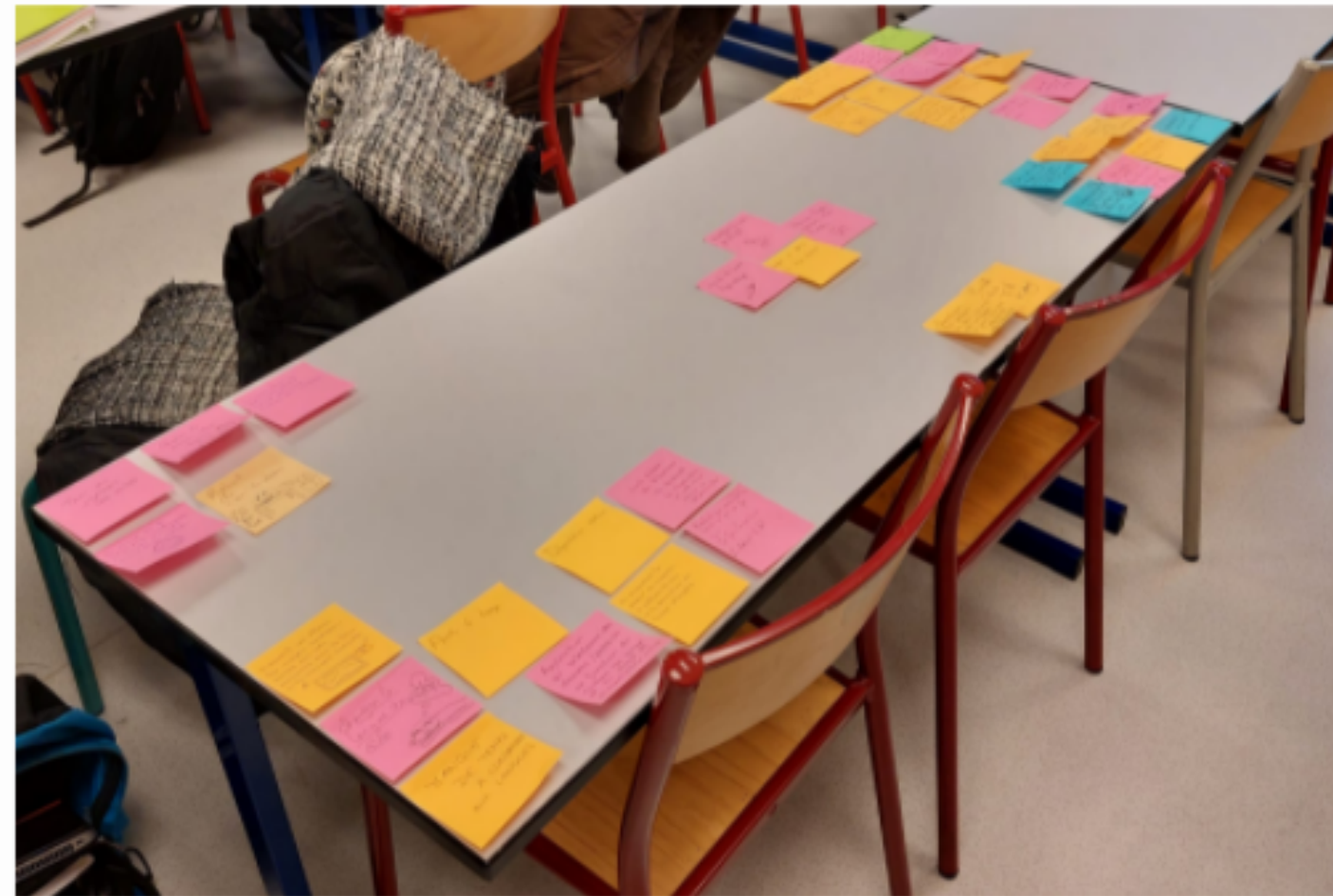
Profession : steward pour une compagnie aérienne

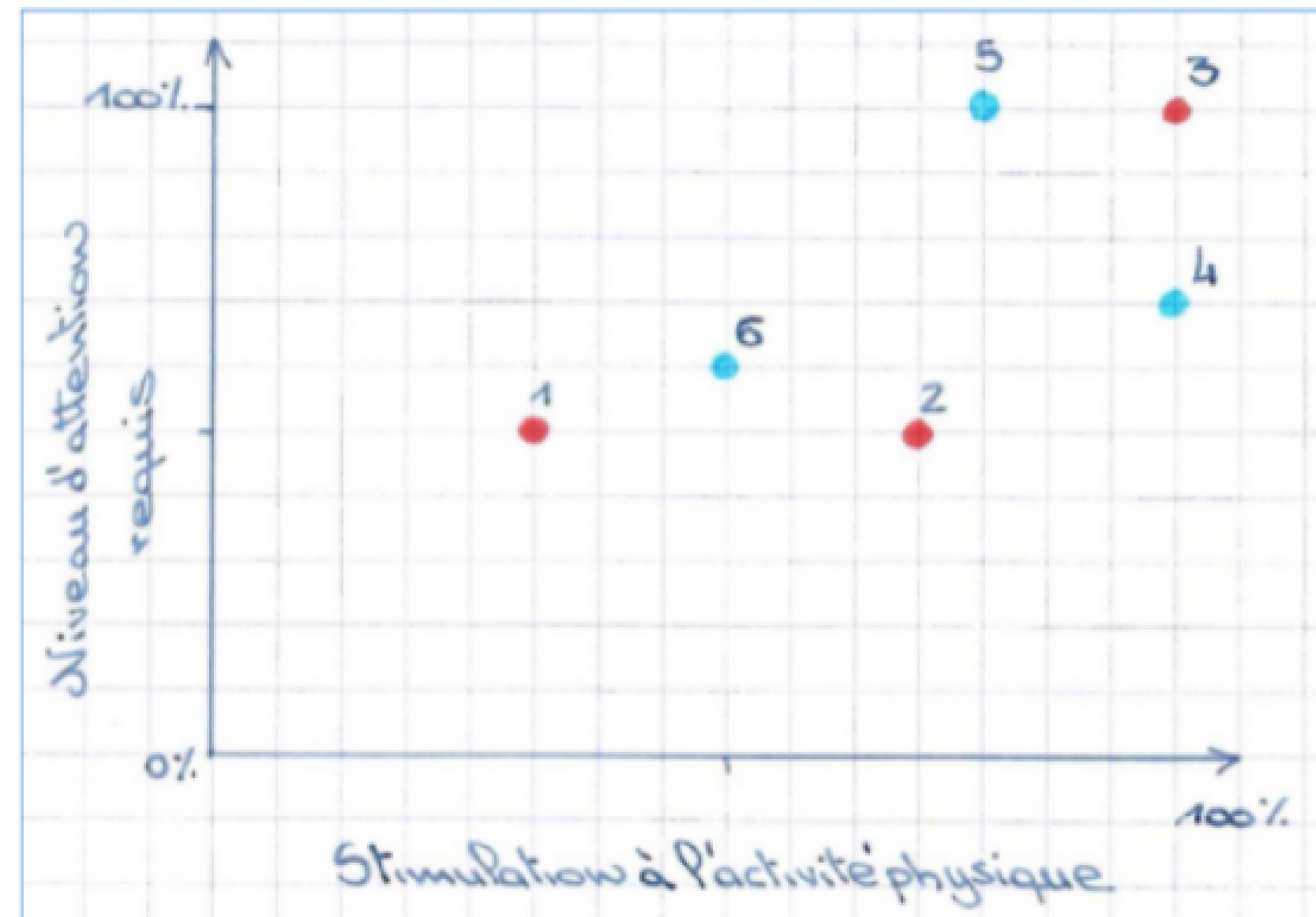
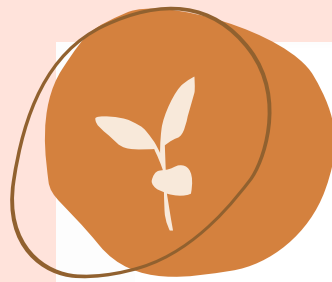
Comprendre les problématiques



Invention

Explorer le maximum d'idées





Anciennes idées (en rouge) :

- 1 : Boussole qui pointe vers les personnes qui parlent d'autres langues
- 2 : Chaussures qui parlent (un pas par mot)
- 3 : Jambière qui dicte les exercices de gym et vérifie si les mouvements de l'utilisateur sont corrects

Nouvelles idées générées (en bleu) :

- 4 : Participation à des rendez vous ponctuels de sport de groupe en langue étrangère (ex : yoga au parc)
- 5 : Système d'appels avec des coaches étrangers qui te motivent à prendre soin de ta santé
- 6 : Une radio avec playliste sportive qui se verrouille et te propose un quiz en langue étranger pour se réactiver

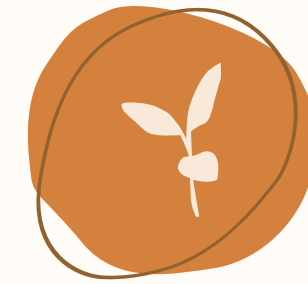
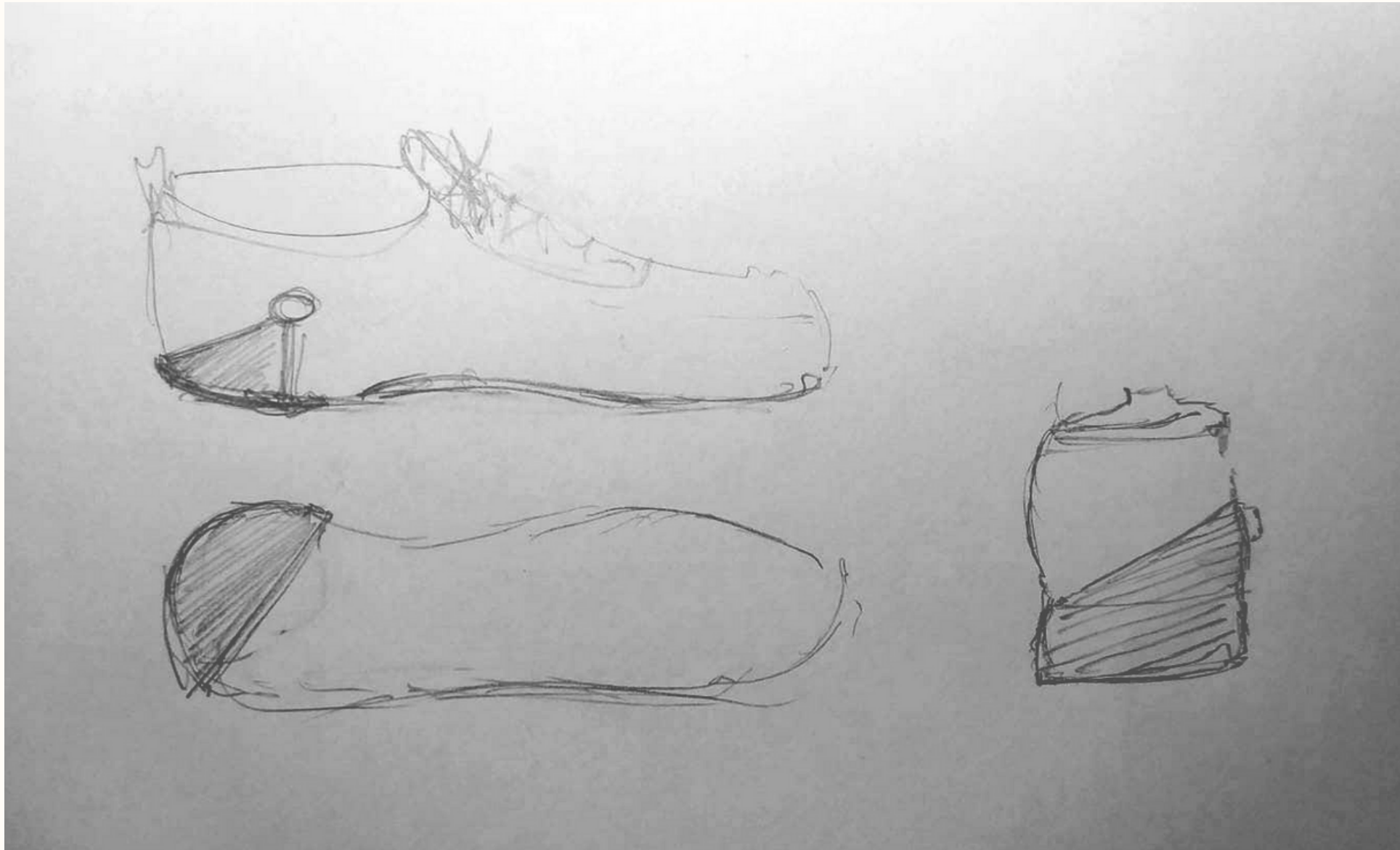
L'Evaluation et la seconde itération

Des problèmes mis en avant

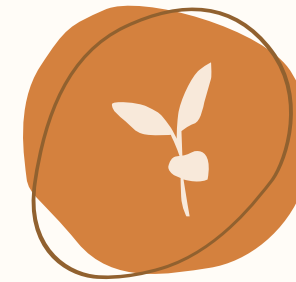
L'importance du regard extérieur

Les solutions envisagées

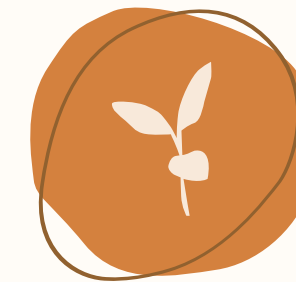
Description du prototype



Personnalisation



Accessibilité

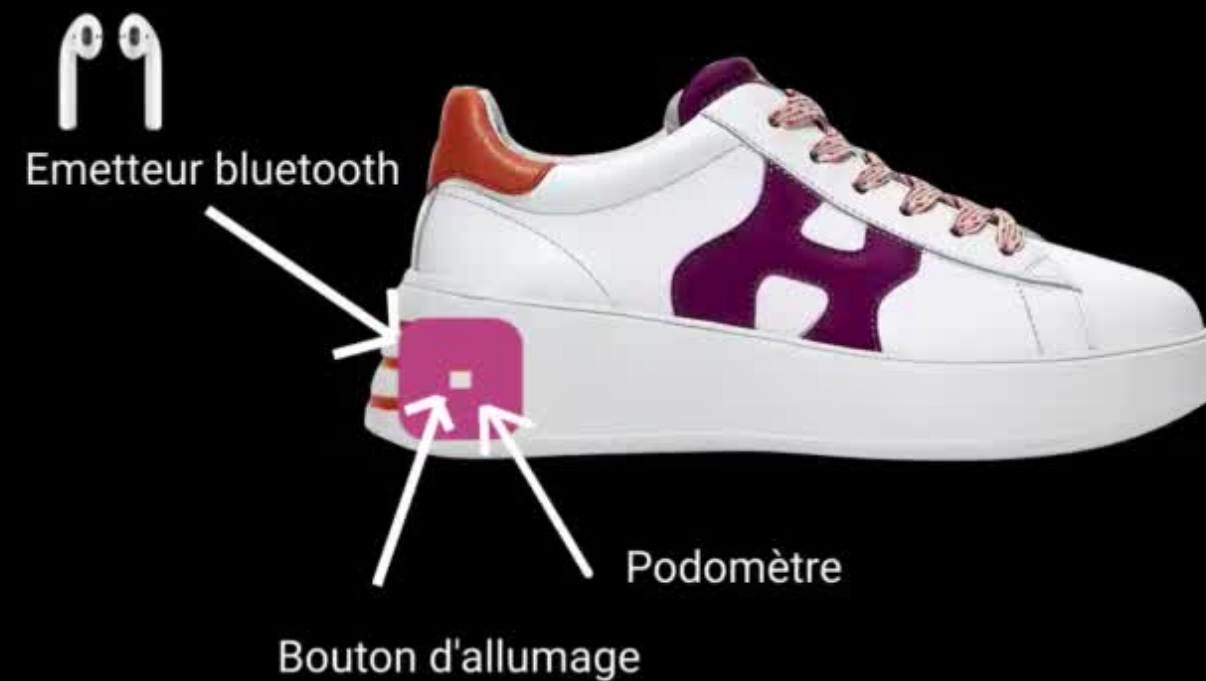


Morphisme

Prototype Vidéo

Projet IHM : "Step-Ap"

"Une chaussure pour apprendre des langues en marchant"



LANCELIN Dorian
LOI Alessia
SABATINO Francesco
STANKOVIC Anatole

Comment aller plus loin ?

**DÉVELOPER LA PARTIE
APPLICATION**

**FAIRE ESSAYER CE
PROTOTYPE À DES
UTILISATEURS TYPES**

PROTOTYPE PLUS ABOUTI

Team Management



Conclusion



MERCI !

