

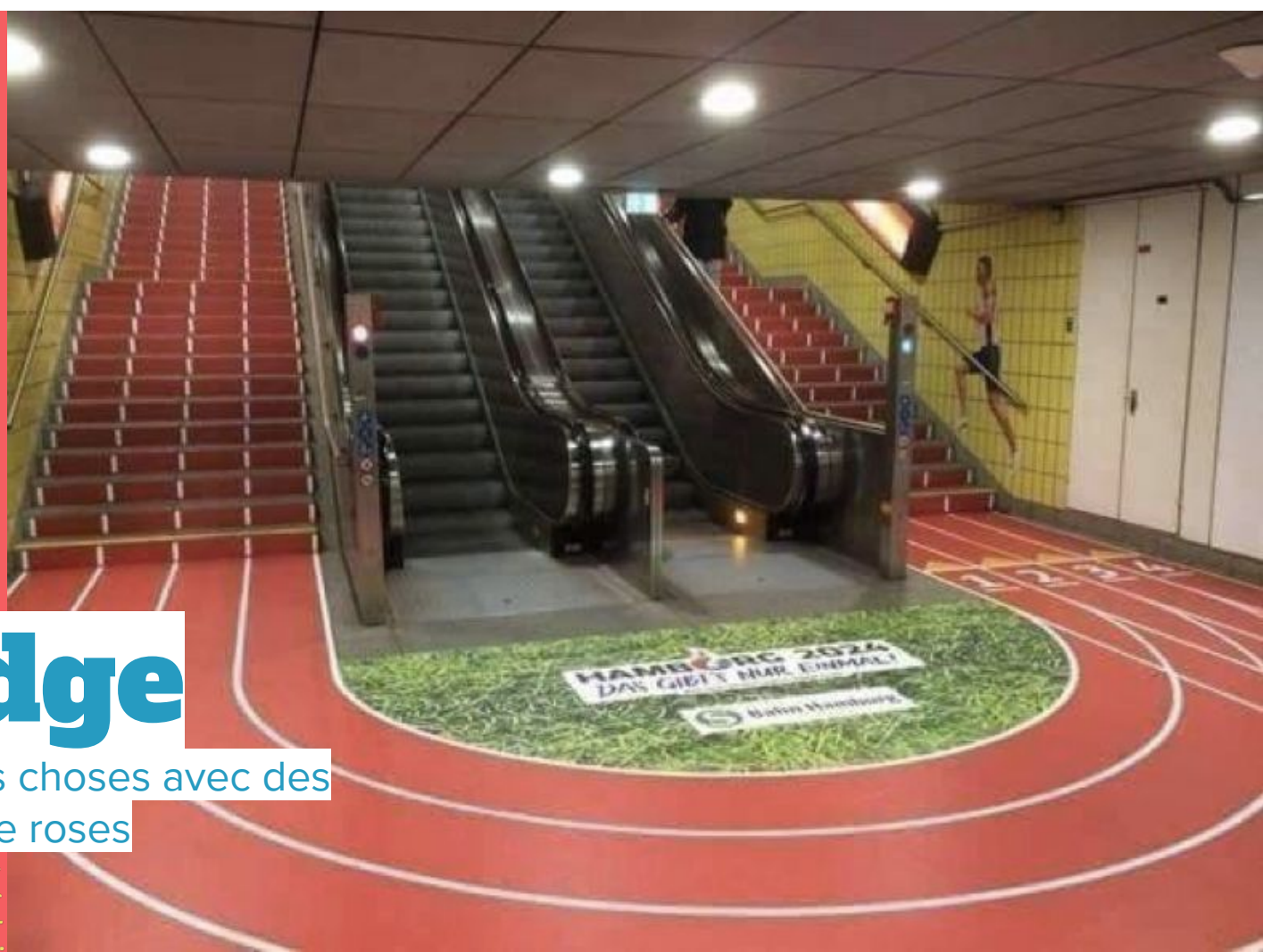


Projet studio orienté mobile

Contexte

Nudge

Changer les choses avec des
bouquets de roses





Une Brève Histoire
du



NUDGE



*Changer
efficacement
les comportements*



Objectif

**Concevoir une
application qui incite
l'utilisateur à effectuer
un changement positif
dans sa vie, sa ville, le
pays, le monde,
l'univers !**



1

Vivre ensemble

aspect social
vie en communauté
respect de l'autre
protection de la vie privée

2

Dépendance & Santé

décroissance / slow Life
bien-vivre

3

Culture & éducation

accessibilité de
l'information
mise à disposition de la
culture
réduction de la fracture
sociale grâce à l'éducation

4

Éco-citoyenneté

écologie / biodiversité
consommation
responsable, locale

5

La vie à la ville

transport
logement
communication
travail

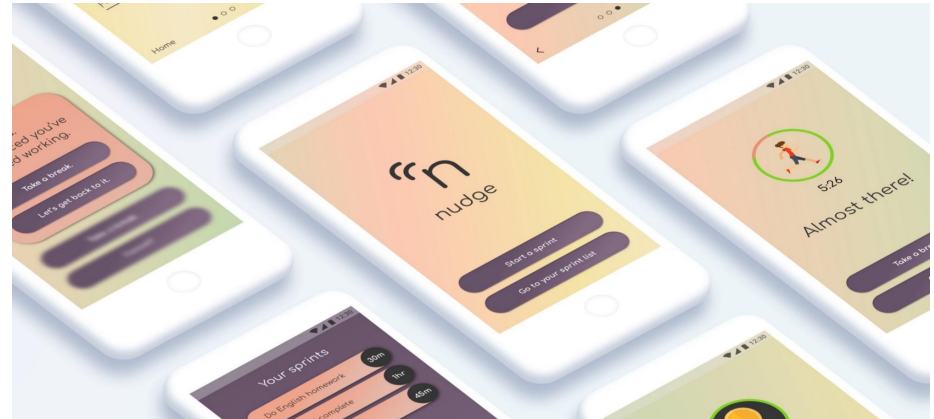
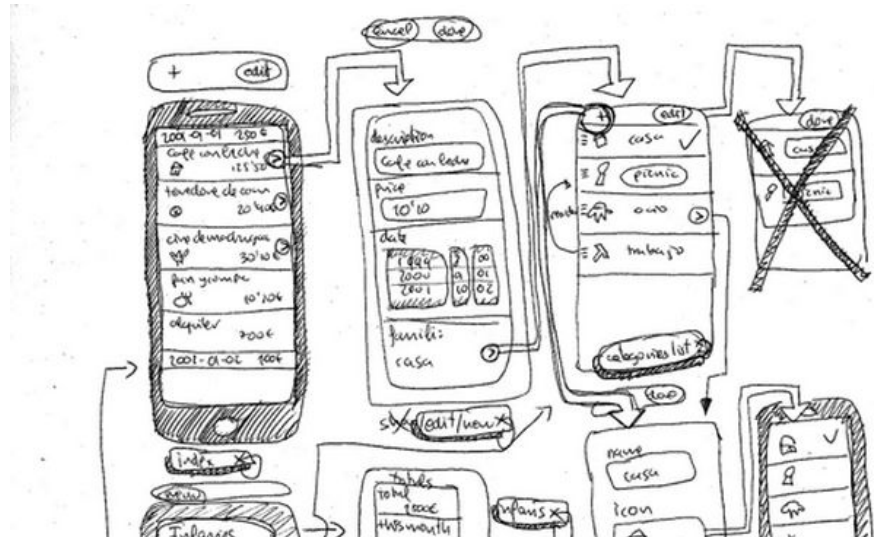
Cahier des charges

En équipe de 2, vous serez chargés de :

- Réaliser une **veille** sectorielle
- Définir votre **concept** d'application
- Définir les **fonctionnalités** principales
- Définir votre **cible principale**
- Mener des **interviews utilisateurs** pour valider vos hypothèses et en ressortir une **analyse**.

- Concevoir l'**identité** de votre application
- Concevoir les **wireframes** et le parcours utilisateur
- Concevoir l'**interface visuelle**
- Mener des **tests utilisateurs** et en ressortir une **analyse**.

SUPPORT : application mobile **pour smartphone** avec une interface adaptée à votre cible.



Calendrier & attendus

LIVRABLES

02/02 - Présentation en groupe

- Cible, concept de votre application & fonctionnalités principales

16/03 - Présentation en groupe

- UX : analyse des interview utilisateur
- UX : Maquettes filaires (wireframes)

20/04 - Présentation / professionnels invités

+ Livraison PDF de votre présentation.

- DA : Nom + Identité visuelle simple
- UI : Maquettes visuelles des écrans principaux
- UX : test utilisateur et analyse

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- 5 pts / Pertinence du concept, et de l'analyse du besoin des utilisateurs
- **10 pts / Qualité de l'expérience utilisateur**
 - interface adaptée
 - pertinence des fonctionnalités
 - prévention/correction des erreurs
 - facilité d'apprentissage et de mémorisation
 - efficacité et efficacie de la solution dans son ensemble
- 5 pts / Qualité l'identité de marque & de l'interface

c'est parti !

Slides >

[github.com/alexet
manon/courses](https://github.com/alexetmanon/courses)

**Questionnaire sur le
premier trimestre >**

bit.ly/aetmtrim1

