

le vieux projet

Projet studio orienté mobile

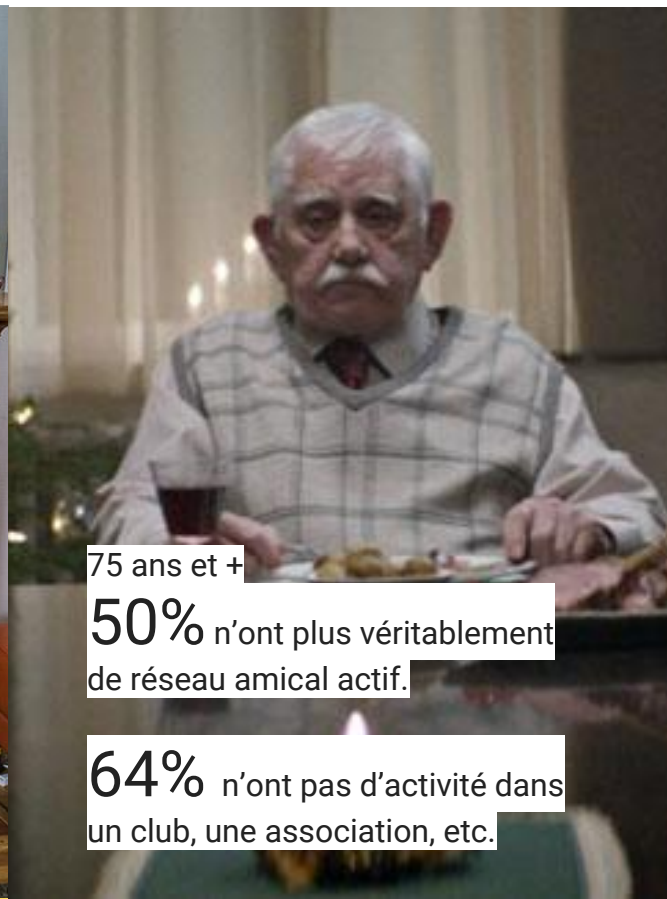
Contexte



3,2 million
d'actifs exposés à un burn-out.

$\frac{1}{4}$ des femmes
 $\frac{1}{5}$ des hommes

se disent toujours fatiguées physiquement
après une journée de travail.

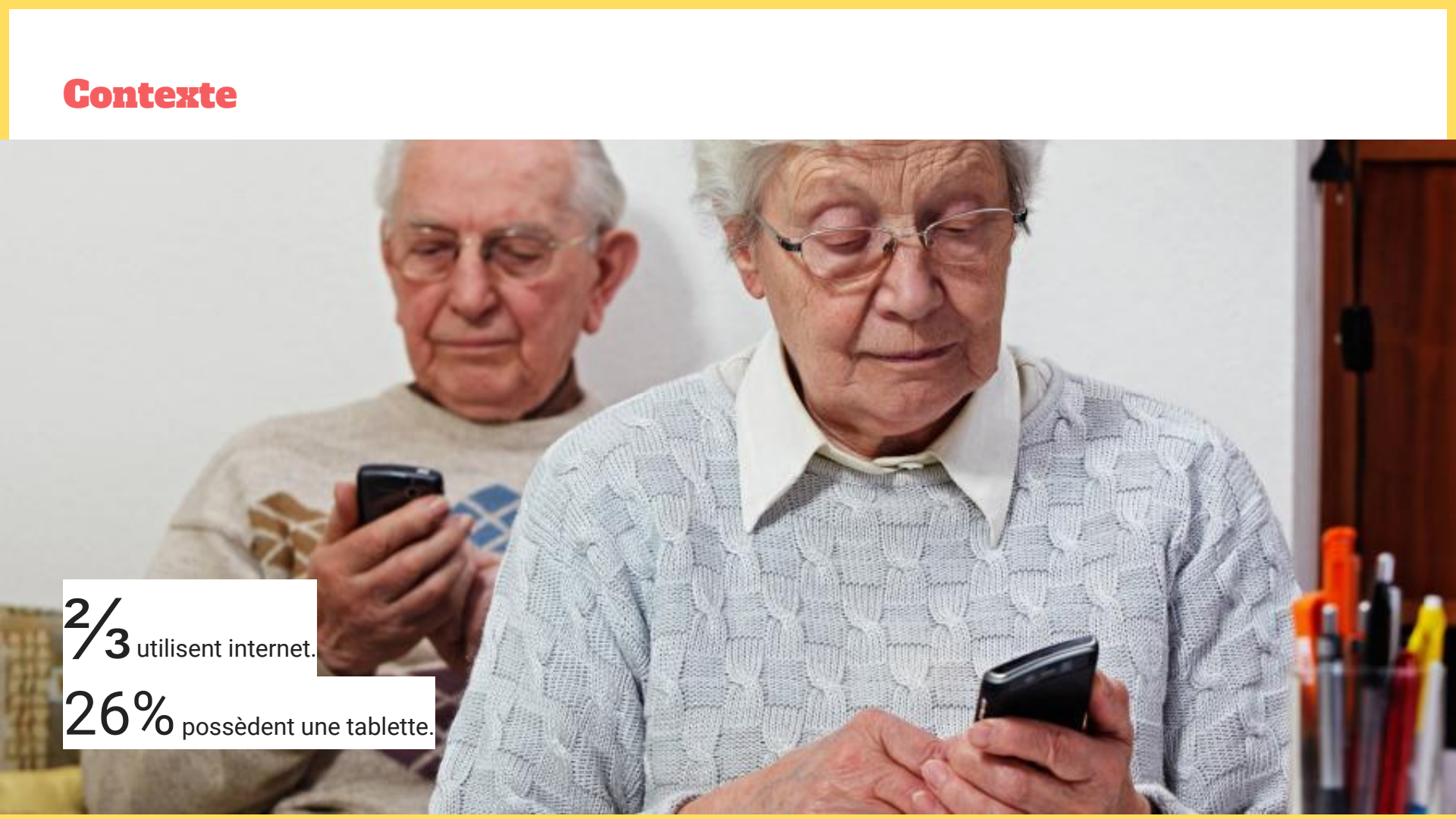


75 ans et +

50% n'ont plus véritablement
de réseau amical actif.

64% n'ont pas d'activité dans
un club, une association, etc.

Contexte

A photograph of an elderly couple sitting indoors. The woman in the foreground is wearing glasses and a light blue patterned sweater over a white collared shirt. She is looking down at a black smartphone in her hands. The man in the background is also wearing glasses and a light-colored sweater, looking at his own smartphone. The background is a plain white wall, and a wooden door is visible on the right side.

$\frac{2}{3}$ utilisent internet.

26% possèdent une tablette.

Objectif

Connecter ceux qui n'ont pas le temps, avec ceux qui en ont trop et sont disponibles pour les aider.



Cahier des charges

CIBLE PRINCIPALE : Jeune senior avec du temps libre et envie de rendre service

CIBLE SECONDAIRE : Jeunes actifs débordés
(vous ne traiterez pas cette cible dans votre projet)

SUPPORT : application mobile **pour tablette** avec une interface adaptée pour les seniors.



Fonctionnalités - partie “sénior”

- a. Création d'un profil (nom, prénom, compétences, disponibilité, etc.) ;
- b. accès à une liste de “services” à rendre ;
- c. répondre à une annonce et proposer ses services ;
- d. interface de conversation avec la personne qui a posté l'annonce ;
- e. *bonus : possibilité d'échanger avec d'autres seniors pour éventuellement effectuer des tâches collectives.*

Calendrier & attendus

LIVRABLES

10/11 - Présentation en groupe

- UX : Analyse de l'existant
- UX : 1 interview utilisateur
- UX : Maquettes filaires (wireframes)

15/12 - Présentation client & professionnels invités

+ Livraison PDF de votre présentation.

- DA : Nom + Identité visuelle simple
- UI : Maquettes visuelles des écrans principaux
- UX : 1 test utilisateur et analyse

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- 5 pts / Pertinence 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 de l'identité de marque & de l'interface
- *Bonus*
 - ajout de fonctionnalité(s) pertinente(s)
 - interviews/tests utilisateur supplémentaires

c'est parti !

