

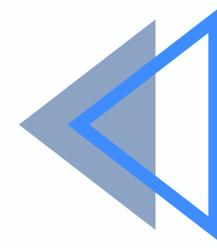


Application de vente de matériels de jeux



Serigne Khalifa Ababacar Sy Nguirane

Aperçu du projet



Le produit est une application mobile « SenGame ». Il s'adresse aux passionnés de jeux vidéo.



duree : 1 mois 15 jours



Dans ce projet, nous essayons de résoudre le problème suivant : Comment acheter des produits de jeux en ligne ?



L'objectif de ce projet est de créer une interface permettant l'achat de matériel de jeux vidéo.



Dans ce projet, j'ai joué le rôle de concepteur UX général.



J'ai personnellement réalisé tous les travaux présents dans ce document.

Recherche d'utilisateur



Pour ce projet, j'ai utilisé la technique de recherche secondaire.
Je me suis basé sur les données collectées par Game Hub Sénégal.



Recherche d'utilisateur : points de douleurs



1

Au Sénégal 60% des personnes qui jouent ne dépense pas d'argent pour jouer. Il sera nécessaire de pousser l'utilisateur à passer à l'action.

2

Au Sénégal, la plupart des gens n'achètent pas de jeux car ils n'ont pas de carte bancaire. Nous devrons inclure d'autres solutions de paiement.



3

Une navigation difficile pousse la plupart des gens à abandonner leur session. L'application devra avoir une navigation simple et fluide.

Persona : Matar



Matar est passionné par les jeux vidéo et cherche à acheter du matériel de jeu pour pouvoir jouer à domicile .



Matar

Age : 22 | ville natale : Senegal, Dakar

Famille : ses parents | Occupation : Etudiant

« Je me suis rendu compte que les jeux ne sont pas qu'une distraction. Les jeux peuvent susciter des émotions. »

Objectifs

- _ Acheter du matériel jeu
- _ Voir les dernières tendances de jeux vidéo

frustrations

- _ Sceptique par rapport à l'achat en ligne
- _ Il n'aime pas le matériel de contrebande

Matar est un étudiant en master qui aime jouer aux jeux vidéos pendant ses temps libre. Il cherche un moyen d'acheter du matériel de jeu de qualité sans se déplacer. Il aimerait aussi recevoir des informations sur les derniers jeux sortis.

Persona : Sokhna



Sokhna est une jeune maman avec deux enfants et cherche à acheter du matériel de jeu pour ses enfants pour leur faire plaisir.



Sokhna

Age : 38 | ville natale : Senegal, Dakar

Famille : 2 enfants | Occupation : Entrepreneur

« Le bonheur d'être maman, c'est de voir le monde à travers les yeux de son enfant »

Objectifs

- _ Acheter du matériel jeu pour ses enfants

frustrations

- _ Peu de connaissance en terme de jeu vidéo
- _ Pas d'expérience avec le e-commerce.

Sokhna est une femme entrepreneur qui voudrait faire plaisir à ses enfants. Elle cherche un moyen d'acheter du matériel de jeu pour ses enfants. Elle a aucune connaissance par rapport aux jeux.

Carte du parcours utilisateur : Matar



Objectifs : Acheter du matériel jeu

Action	Choisir un produit	Consulter son panier	Valider son achat	Suivre sa commande
Tâches	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur l'application _ consulter le catalogue _ Ajouter au panier 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre panier _ consulter ses achats _ Modifier ses achats _ Aller à la page de validation 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre validation _ consulter ses achats _ Mettre ses coordonnées _ Payer sa comande 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre commande _ Voir l'état de sa commande
Emotions	<ul style="list-style-type: none"> _ Excité _ Perdue 	<ul style="list-style-type: none"> _ Intimidé _ Sceptique 	<ul style="list-style-type: none"> _ hésitant _ Peur 	<ul style="list-style-type: none"> _ Inquiet _ Impatient
amélioration	<ul style="list-style-type: none"> Navigation fluide et bien guide. 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur L'inciter à agir 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur Donner des garanties 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur Interagir sur l'état de la commande



Carte du parcours utilisateur : Sokhna



Objectifs : Acheter du matériel jeu

Action	Choisir un produit	Consulter son panier	Valider son achat	Suivre sa commande
Tâches	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur l'application _ consulter le catalogue _ Ajouter au panier 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre panier _ consulter ses achats _ Modifier ses achats _ Aller à la page de validation 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre validation _ consulter ses achats _ Mettre ses coordonnées _ Payer sa comande 	<ul style="list-style-type: none"> _ Entrer sur la fenetre commande _ Voir l'état de sa commande
Emotions	<ul style="list-style-type: none"> _ Intimidé _ Perdue 	<ul style="list-style-type: none"> _ Intimidé _ Sceptique 	<ul style="list-style-type: none"> _ hésitant _ Peur 	<ul style="list-style-type: none"> _ Inquiet _ Impatient
amélioration	<ul style="list-style-type: none"> Navigation fluide et bien guide. Proposer des suggestions 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur L'inciter à agir 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur Donner des garanties 	<ul style="list-style-type: none"> Rassurer l'utilisateur Interagir sur l'état de la commande



Histoire d'utilisateur : Exemple Matar



Les histoires des utilisateurs nous permettent d'avoir plus d'empathie envers l'utilisateur et de mieux comprendre ses besoins afin de définir les objectifs de notre application.

UX Design Storyboard Personne : Matar

Scénario :

Panel 1: Matar est à la maison et est frustré de ne pas avoir de jeu. (Matar is at home and is frustrated because he doesn't have a game.)

Panel 2: Il télécharge SenGame sur son smartphone. (He downloads SenGame onto his smartphone.)

Panel 3: Il est content de voir des jeux. (He is happy to see games.)

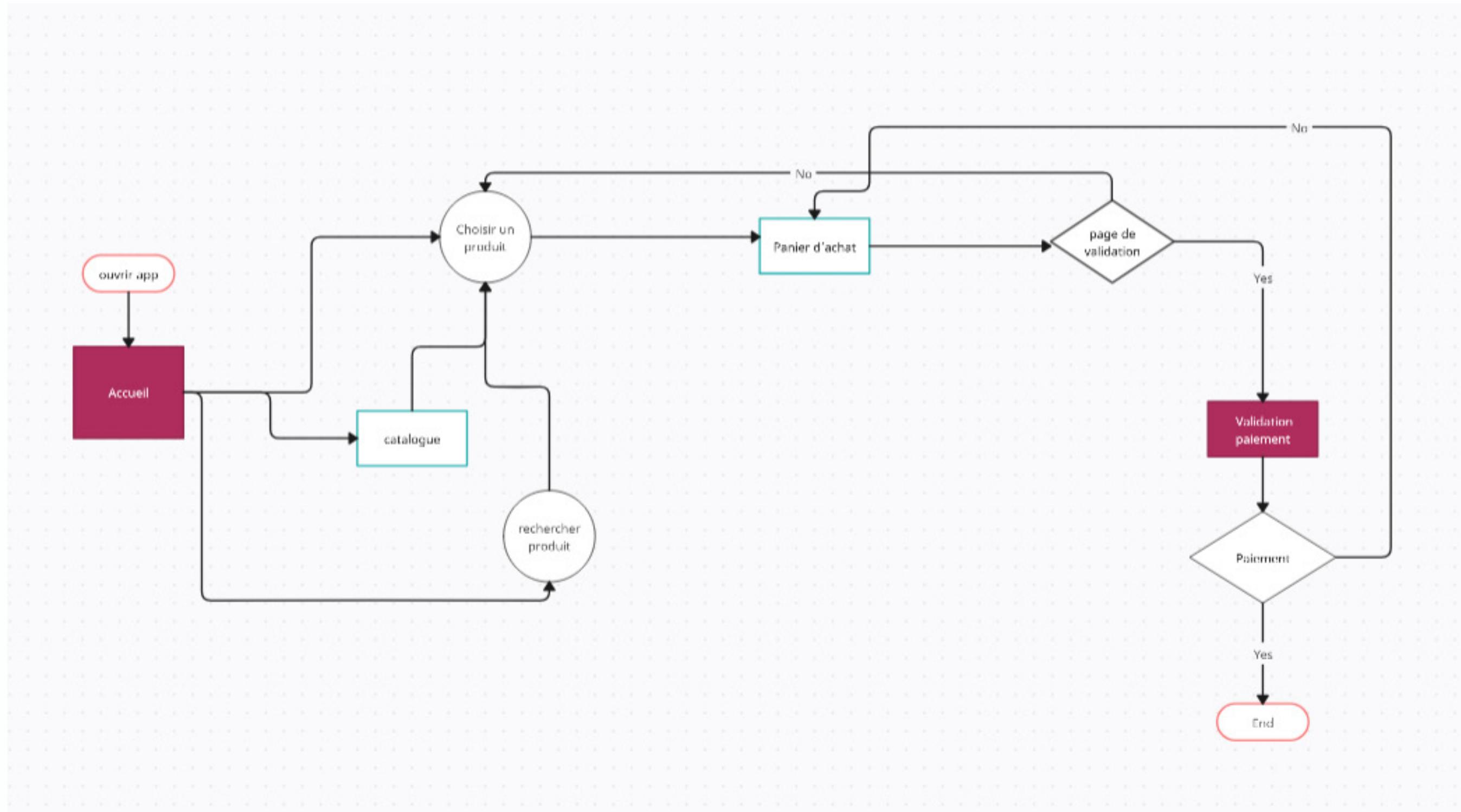
Panel 4: Il choisit un matériel. (He chooses a material.)

Panel 5: Il attend de la maison. (He waits at home.)

Panel 6: Il est content à la fin. (He is happy at the end.)



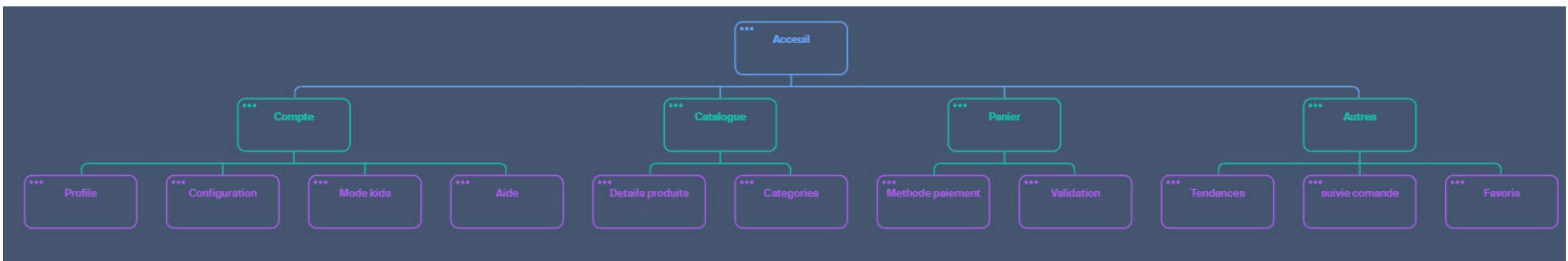
Users Flows : Achat d'un matériel



Architecture de l'information



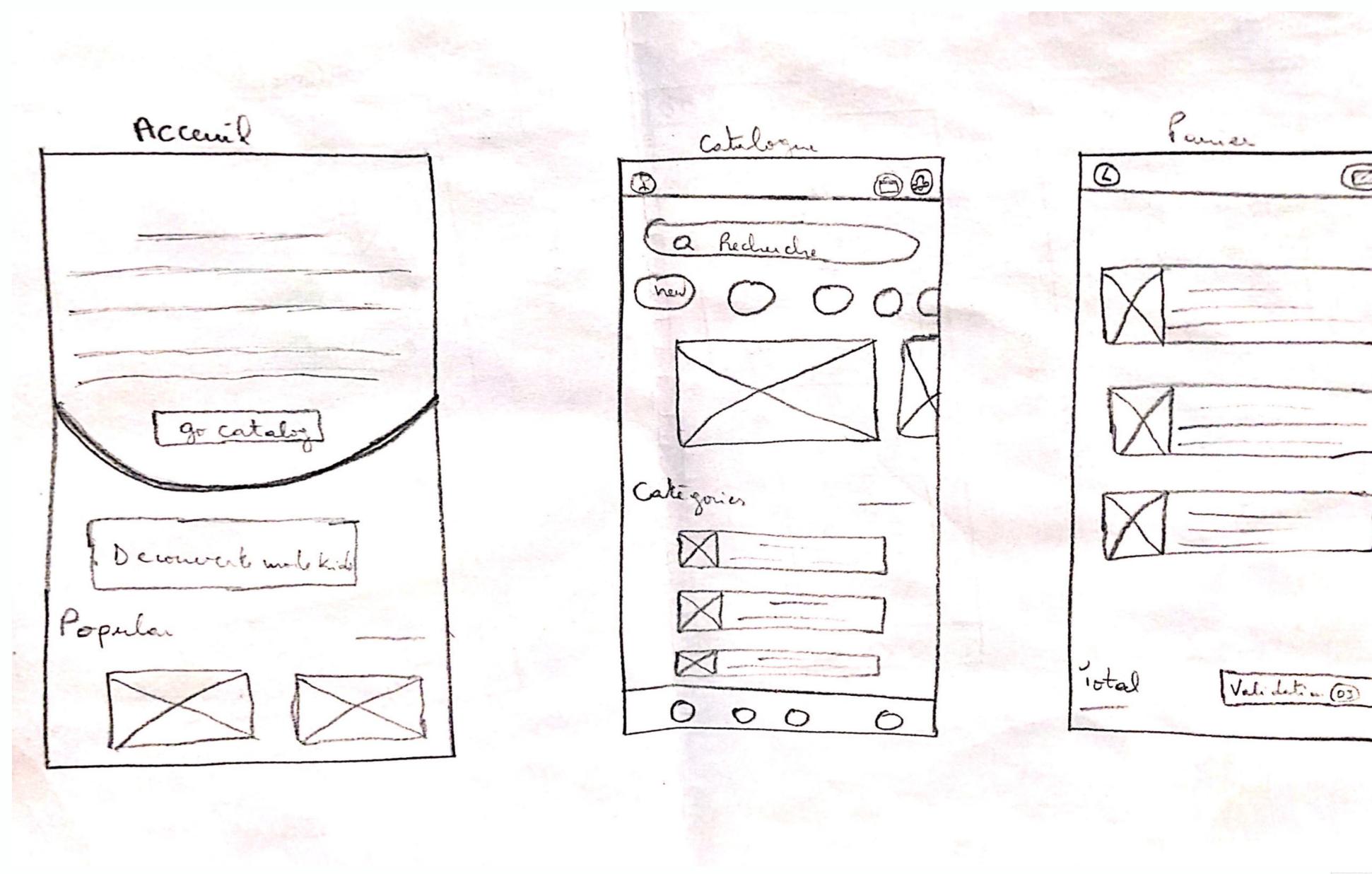
Architecture de l'information pour notre application SenGame. Ce qui nous permettra de passer au stade du wireframing.



Wireframes sur Papier



Voici comme exemple les wireframes des pages suivantes : Accueil , Catalogue et Panier. Pour chaque page nous avons confectionner cinq maquettes fonctionnelles sur papier pour faire la selection des meilleur qui feront parti de la maquette finale.



Wireframes Numérique



L'etape suivante etait la conception de maquettes numeriques a travers l'outil de conception Figma.

