

Université Paul-Valéry Montpellier 3 - Département ITIC
Master Information-Communication Parcours Communication Numérique et Organisations
Promotion 2021 - 2024
Sous la direction de Frédéric MARTY

DOSSIER CONCEPTION CENTRÉE UTILISATEUR

2021 / 2022

APPLICATION ARC



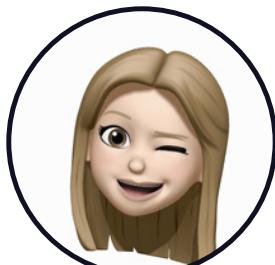
PAR
CHERTIER BARBARA · PIETTE
CASSANDRE · GUAL
GUILLAUME · POINTEAUX
NINA · MAUGER JADE

SOMMAIRE



- 21 Trombinoscope de l'équipe
- 29 Rappel de projet
- 21 Elevator Pitch
- 29 Organisation du projet
- 21 Restitution des différents travaux
- 29 Rédactions des contenus
- 21 Présentations des 2 prototypes
- 29 Tests utilisateurs
- 35 Prototype final et justification
- 37 Et s'il fallait poursuivre ?
- 35 Rétrospective
- 37 Annexes

INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE



Barbara



Cassandre



Guillaume



Nina



Jade

Les idées de notre groupe, à première vue hétérogènes, ont permis de fonder le projet suivant : ARC. Rencontrer de nouvelles personnes qui aiment les mêmes séries que vous.

Avez-vous déjà eu envie de regarder votre série préférée et en parler avec quelqu'un qui la connaît aussi bien que vous ?

Avec ARC, discutez de vos séries préférées, gagnez des contenus exclusifs en participant à des concours, en fixant des rendez-vous avec vos nouveaux amis de série, et bien plus encore. Pas de panique ! Tout ça se passe en sécurité. Pas de photos si vous ne le souhaitez pas. Chaque utilisateur signalé sera banni. Le contrôle pré-inscription se fait avec soin tout en respectant vos données personnelles. Et bien sûr, la localisation se fait avec votre accord lors des programmations de rendez-vous. Si vous n'êtes pas patient, un service premium est possible.

Nous sommes une équipe de cinq étudiants. Guillaume GUAL, à travers son rôle de coordinateur, canalise l'équipe et supervise l'accomplissement des missions. Nina POINTEAUX, quant à elle, s'occupe de la partie rédactionnelle. Avec sa rigueur et son calme, elle concrétise toutes nos pensées.

La complémentarité et l'imagination débordante de Cassandre PIETTE et Barbara CHERTIER, toutes deux au sein du pôle graphisme, permettent d'illustrer les idées du groupe. Enfin, Jade MAUGER est chargée de la partie technique. À l'écoute, elle applique et donne vie avec enthousiasme et joie de vivre à toutes les idées formulées.

RAPPEL DU PROJET

Au cours de ce projet, nos réflexions communes ont mené à une évolution considérable de l'application. Pour ce faire, nous avons abandonné certaines idées au profit d'une simplification des fonctionnalités afin de se concentrer sur la raison d'être de notre application : **permettre à des fans de séries françaises d'échanger autour de leurs programmes favoris afin qu'ils puissent, in fine, se rencontrer** — s'ils le souhaitent. Attention, il s'agit avant tout de rencontres fondées sur des goûts partagés et des rapports intellectuels. **Certaines des fonctionnalités abandonnées seront néanmoins envisagées à l'occasion de futures mises à jour.** Pour rappel, l'application ARC vise à **prolonger l'expérience en aval du visionnage d'une série.**

Fonctionnalités retenues

- Se fonder sur le principe de Tinder ou de Fruitz en permettant à des personnes passionnées de séries de se rencontrer — à travers un système permettant de « relier » les utilisateurs en fonction de leurs genres de séries préférés, mais également de leurs programmes favoris (système de match) — entre elles et d'échanger autour de leurs intérêts communs
- L'interaction avec autrui fondée sur une passion commune pour les séries, et non sur des critères physiques ou superficiels (ne pas permettre aux utilisateurs de partager des images d'eux-mêmes)
- Des filtres visant à éviter la mise en relation d'utilisateurs appartenant à des tranches d'âges éloignées
- Une fonction géolocalisation afin de faciliter les rencontres entre fans : partage des données géographiques pour convenir d'un point de rendez-vous plus facilement
- Créer une seule et unique identité visuelle pour l'ensemble de l'application

Fonctionnalités abandonnées

- La dimension mondiale : choix de se recentrer sur les séries françaises
- Le principe du suivi de visionnage (en raison des complications liées au besoin de nouer des partenariats avec de grandes multinationales)
- Créer plusieurs identités graphiques en fonction des univers propres à chaque série
- Centraliser les informations autour d'un même programme (contenus officiels et additionnels tels que des compilations, playlists...)
- Le principe de gamification : proposer des quizzes et jeux en lien avec les séries
- Un système de chat permettant de converser tout en visionnant une série en direct (à l'image de Netflix Party)
- Un système de recommandations personnalisées
- Des sections « commentaires » organisées autour de diverses thématiques
- L'organisation de concours afin de permettre aux utilisateurs de participer à des événements majeurs en lien avec la pop culture
- Une version premium octroyant l'accès à des contenus exclusifs
- Un système de récompense visant à récompenser la fidélité des utilisateurs

RAPPEL DES ENJEUX



Valoriser le patrimoine français dans le domaine des séries

- Lutter contre et déconstruire les stéréotypes liés au caractère vieillissant et redondant des séries françaises
- Moderniser la perception que le public a des séries françaises



Fédérer des communautés de fans en ligne autour des séries françaises

- Favoriser un espace propice aux échanges dans le respect et la bienveillance
- Assurer un suivi rigoureux des utilisateurs et de leurs avis (autour de l'application et des autres utilisateurs)



Attirer un nouveau public

- Attirer une nouvelle cible plus jeune que le public actuel
- Briser les idées reçues selon lesquelles le public des séries françaises est seulement constitué de personnes âgées



Mettre l'accent sur la sécurité

- Ne pas tomber dans l'aspect néfaste de Tinder (rôle prépondérant de l'apparence physique, aspect « incontournable » de la version premium)
- Éviter l'écueil associé à la notoriété absolue (système de note, « j'aime », etc.)
- Ne pas faire régner la popularité
- Promouvoir un environnement sain et bienveillant de rencontre et de partage

RAPPEL DES RÔLES

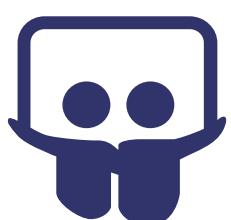
PÔLES	RÉALISATION
Coordination	Guillaume
Technique	Jade
Rédaction	Nina
Graphisme	Barbara et Cassandre

RAPPEL DES OBJECTIFS



N° 01 - RASSEMBLER

Rassembler et fédérer des individus avec des intérêts communs autour de leurs séries préférées.



N° 02 - PARTAGER

Permettre à des communautés de fans de partager leurs passions et de s'épanouir dans les univers de leurs œuvres favorites en échangeant, en tissant des liens et en laissant leur créativité s'exprimer, le tout dans un climat bienveillant, rassurant et chaleureux.



N° 03 - RENCONTRER

Permettre aux utilisateurs de se rencontrer en toute sécurité pour partager des moments entre passionnés ou encore pour regarder leurs séries préférées ensemble.

Farah



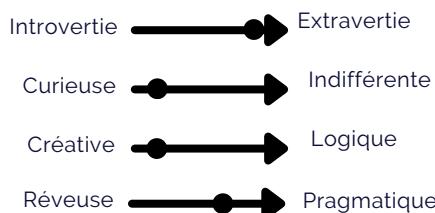
■ INFORMATIONS PRINCIPALES

- Âge : 27 ans
- Situation : Directrice Communication
- Ville : Paris
- Caractère : enjouée, spontanée, ouverte

■ INTÉRÊTS

Ami.e.s, langues, voyages, séries s'adressant aux jeunes adultes (Skam, Mental, Euphoria, etc.), pop culture

■ PERSONNALITÉ



■ ELEVATOR PITCH - INNOVATORS

Pour des technophiles qui ont besoin de faire des rencontres, ARC est une application gratuite s'adaptant à tout type de budget et permettant de fédérer des communautés de fans en ligne autour de séries françaises. À la différence de l'application Hobi, ARC dispose d'un système de match permettant de prolonger l'expérience en réunissant des personnes passionnées par les mêmes séries.

■ BUTS

- Regarder des séries avec des personnages auxquels elle peut s'identifier
- Échanger avec des personnes passionnées par les mêmes séries et faire leur rencontre
- Nouer des liens avec d'autres fans à travers le monde et à proximité de chez elle

■ HABITUDES

- Je peux regarder des séries dans n'importe quel type de lieu et avec tout type d'appareil : chez des proches, dans ma chambre, dans les transports en commun ; sur un écran plat, mon smartphone, ou mon ordinateur... rien ne m'arrête !
- J'interagis quotidiennement avec d'autres fans de séries sur les réseaux sociaux
- Je tiens une page fan Twitter « out of context » consacrée à la série Skam France que j'alimente plusieurs fois par semaine
- J'organise régulièrement des soirées « Netflix Party » avec mes ami.e.s

■ APPLICATIONS UTILISÉES



“

Le seul moment où tu dois regarder derrière toi,
c'est pour admirer ce que tu as déjà accompli

”

Sandrine



■ INFORMATIONS PRINCIPALES

- Âge : 48 ans
- Situation : femme au foyer, mariée
- Ville : Mérignac
- Caractère : active, dynamique

■ INTÉRÊTS

Cuisine

Sport

Séries soap opera et policières

■ PERSONNALITÉ

Introvertie Extravertie

Curieuse Indifférente

Créative Logique

Réveuse Pragmatique

ELEVATOR PITCH - EARLY ADOPTERS

Pour des « sérievores » qui ont besoin d'enrichir leur expérience de visionnage, ARC est une application gratuite s'adaptant à tout type de budget. À la différence de l'application Hobi, ARC apporte une expérience progressive avec des contenus exclusifs en valorisant le paysage audiovisuel français.

■ BUTS

- Regarder des séries pour leurs rebondissements et le suspense en premier lieu ; elle prête peu d'attention à la qualité de l'intrigue
- Suivre la vie factice de ses acteurs préférés
- Interagir avec d'autres fans sur les actualités et les « potins » liés aux séries qu'elle regarde

■ HABITUDES

- Chaque matin, j'aide mes enfants à se préparer pour l'école et je les y dépose en voiture
- Durant la journée, je m'occupe des tâches ménagères
- Le midi, je vais chercher mes enfants à l'école, leur prépare à manger et les accompagne à leurs activités extra-scolaires
- Le soir, je prépare le dîner pour toute la famille, et dès que mes enfants sont couchés, j'en profite pour m'installer devant une série en compagnie de mon mari
- Une fois par semaine, je me rends à mon cours de yoga

■ APPLICATIONS UTILISÉES



ORGANISATION DU PROJET

Engagement	Effort de charge	Priorité	Risque	Engagement Sprint 1	Engagement Sprint 2	Engagement Sprint 3
En tant que Farah, je souhaite pouvoir m'inscrire afin d'être facilement identifiable par les autres utilisateurs	1	Faible	Faible	En tant que Farah, je souhaite pouvoir m'inscrire afin d'être facilement identifiable par les autres utilisateurs		
En tant que Farah, je souhaite pouvoir me connecter afin de pouvoir continuer mes interactions avec les autres utilisateurs	1	Faible	Faible	En tant que Farah, je souhaite pouvoir me connecter afin de pouvoir continuer mes interactions avec les autres utilisateurs		
En tant que Farah, j'aimerais renseigner ma localisation afin de trouver des personnes proches de chez moi	1	Moyen	Fort : technique	En tant que Farah, j'aimerais renseigner ma localisation afin de trouver des personnes proches de chez moi	En tant que Farah, j'aimerais renseigner ma localisation afin de trouver des personnes proches de chez moi	
En tant que Farah, j'aimerais renseigner les séries françaises que j'aime afin de trouver des personnes qui les apprécient également	2	Moyen	Moyen : technique	En tant que Farah, j'aimerais renseigner les séries françaises que j'aime afin de trouver des personnes qui les apprécient également	En tant que Farah, j'aimerais renseigner les séries françaises que j'aime afin de trouver des personnes qui les apprécient également	
En tant que Farah, j'aimerais qu'on me suggère des personnes qui correspondent à mes critères (localisation + séries) afin d'être sûres de partager avec elles des intérêts communs	1	Moyen	Fort : technique	En tant que Farah, j'aimerais qu'on me suggère des personnes qui correspondent à mes critères (localisation + séries) afin d'être sûres de partager avec elles des intérêts communs	En tant que Farah, j'aimerais qu'on me suggère des personnes qui correspondent à mes critères (localisation + séries) afin d'être sûres de partager avec elles des intérêts communs	
En tant que Farah, je souhaite discuter avec des personnes avec qui j'ai matché afin de faire plus ample connaissance	3	Faible	Faible	En tant que Farah, je souhaite discuter avec des personnes avec qui j'ai matché afin de faire plus ample connaissance		
En tant que Farah, j'aimerais échanger à propos des différentes théories à propos de mes séries préférées	3	Faible	Faible	En tant que Farah, j'aimerais échanger à propos des différentes théories à propos de mes séries préférées		
En tant que Farah, j'aimerais pouvoir suivre l'actualité de mes séries préférées pour être toujours à jour	3	Faible	Faible	En tant que Farah, j'aimerais pouvoir suivre l'actualité de mes séries préférées pour être toujours à jour		
En tant que Farah, j'aimerais retrouver en réalité une personne, avec qui j'ai longuement	3	Faible	Faible	En tant que Farah, j'aimerais retrouver en réalité une personne, avec qui j'ai longuement discuté, pour voir la suite de cette série	En tant que Farah, j'aimerais retrouver en réalité une personne, avec qui j'ai longuement discuté, pour voir la suite de cette série	En tant que Farah, j'aimerais retrouver en réalité une personne, avec qui j'ai longuement discuté, pour voir la suite de cette série

ORGANISATION DU PROJET

discuté, pour voir la suite de cette série						(possibilité d'amélioration dans un sprint 3 hypothétique)
En tant que graphiste, je veux que la charte graphique corresponde aux attentes de l'équipe.	2	Moyen	Faible	En tant que graphiste, je veux que la charte graphique corresponde aux attentes de l'équipe.	En tant que graphiste, je veux que la charte graphique corresponde aux attentes de l'équipe.	
En tant que graphiste, je veux que l'application soit lisible et claire.	2	Moyen	Moyen	En tant que graphiste, je veux que l'application soit lisible et claire.	En tant que graphiste, je veux que l'application soit lisible et claire.	En tant que graphiste, je veux que l'application soit lisible et claire. (possibilité d'amélioration dans un sprint 3 hypothétique)
En tant que graphiste, je veux que les couleurs, les formes et les typographies correspondent aux besoins des utilisateurs.	2	Moyen	Moyen	En tant que graphiste, je veux que les couleurs, les formes et les typographies correspondent aux besoins des utilisateurs.	En tant que graphiste, je veux que les couleurs, les formes et les typographies correspondent aux besoins des utilisateurs.	
En tant que coordinateur, je veux mettre en place des réunions régulières pour suivre le travail et les blocages de mon équipe.	2	Haute	Faible	En tant que coordinateur, je veux mettre en place des réunions régulières pour suivre le travail et les blocages de mon équipe.	En tant que coordinateur, je veux mettre en place des réunions régulières pour suivre le travail et les blocages de mon équipe.	
réunions régulières pour suivre le travail et les blocages de mon équipe.				suivre le travail et les blocages de mon équipe.	le travail et les blocages de mon équipe.	
En tant que coordinateur, je veux que mon équipe réalise une v1 fonctionnelle	3	Haute	Moyen	En tant que coordinateur, je veux que mon équipe réalise une v1 fonctionnelle		
En tant que coordinateur, je veux que mon équipe réalise une v2 fonctionnelle	3	Haute	Moyen	En tant que coordinateur, je veux que mon équipe réalise une v2 fonctionnelle	En tant que coordinateur, je veux que mon équipe réalise une v2 fonctionnelle	
En tant que coordinateur, je veux régler les bocages rapidement et prévoir un plan de secours.	2	Haute	Haut	En tant que coordinateur, je veux régler les bocages rapidement et prévoir un plan de secours.	En tant que coordinateur, je veux régler les bocages rapidement et prévoir un plan de secours.	
En tant que coordinateur, je veux créer un Backlog produit afin de suivre les US de notre produit.	2	Haute	Moyen	En tant que coordinateur, je veux créer un Backlog produit afin de suivre les US de notre produit.	En tant que coordinateur, je veux créer un Backlog produit afin de suivre les US de notre produit.	

ORGANISATION DU PROJET

En tant que coordinateur, je veux que le produit et les objectifs soient clairs pour toute mon équipe.	1	Haute	Moyen	En tant que coordinateur, je veux que le produit et les objectifs soient clairs pour toute mon équipe		
En tant qu'équipe, nous souhaitons que le travail soit effectué en continu.	3	Haute	Elevé	En tant qu'équipe, nous souhaitons que le travail soit effectué en continu.	En tant qu'équipe, nous souhaitons que le travail soit effectué en continu.	
En tant qu'équipe nous souhaitons que les comptes rendus de réunion soient synthétisés et envoyés dans la conversation de groupe.	3	Moyen	Faible	En tant qu'équipe nous souhaitons que les comptes rendus de réunion soient synthétisés et envoyés dans la conversation de groupe.	En tant qu'équipe nous souhaitons que les comptes rendus de réunion soient synthétisés et envoyés dans la conversation de groupe.	
En tant qu'équipe nous souhaitons avoir un outils pour échanger entre nous.	1	Haute		En tant qu'équipe nous souhaitons avoir un outils pour échanger entre nous.		

En tant que rédacteur je souhaite que les contenus écrits correspondent au style du projet	3	Moyen	Moyen	En tant que rédacteur je souhaite que les contenus écrits correspondent au style du projet	En tant que rédacteur je souhaite que les contenus écrits correspondent au style du projet	
En tant que rédacteur je souhaite retranscrire correctement les tests utilisateurs.	3	Moyen	Moyen	En tant que rédacteur je souhaite retranscrire correctement les tests utilisateurs.		
En tant que rédacteur, je souhaite que les contenus soient correctement rédigés (orthographe et syntaxe)	2	Faible	Faible	En tant que rédacteur, je souhaite que les contenus soient correctement rédigés (orthographe et syntaxe)	En tant que rédacteur, je souhaite que les contenus soient correctement rédigés (orthographe et syntaxe)	
En tant que tech, je veux que les test utilisateurs permettent d'améliorer notre application	3	Moyen	Faible	En tant que tech, je veux que les test utilisateurs permettent d'améliorer notre application	En tant que tech, je veux que les test utilisateurs permettent d'améliorer notre application	

ORGANISATION DU PROJET

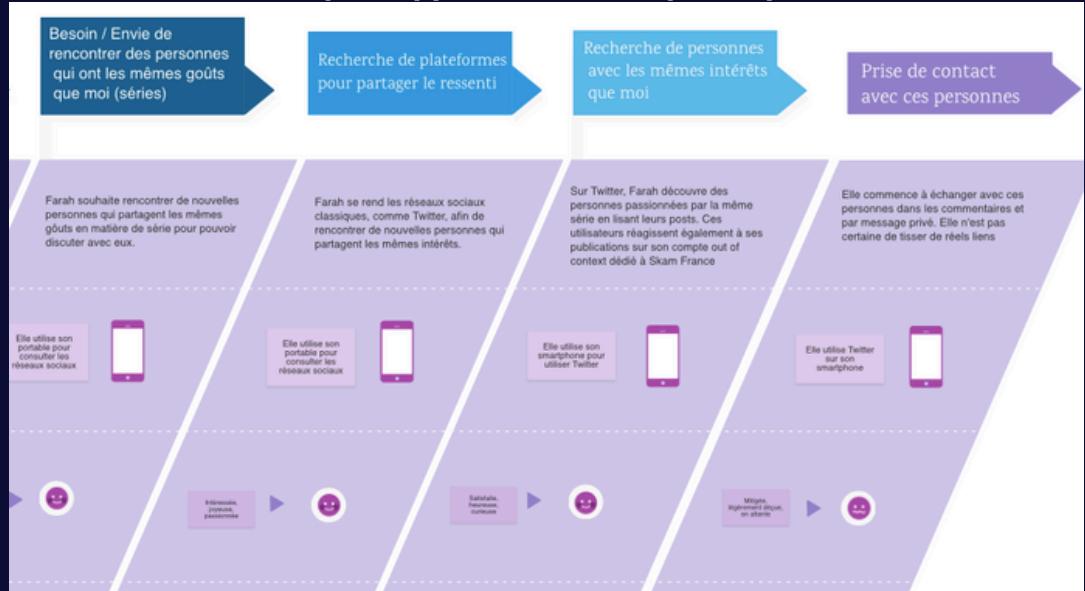
En tant que tech, je veux que l'expérience utilisateur respecte notre parcours utilisateur.	3	Haute	Moyen	En tant que tech, je veux que l'expérience utilisateur respecte notre parcours utilisateur.	En tant que tech, je veux que l'expérience utilisateur respecte notre parcours utilisateur.	
En tant que tech, je souhaite que l'application soit ergonomique	2	Faible	Moyen	En tant que tech, je souhaite que l'application soit ergonomique	En tant que tech, je souhaite que l'application soit ergonomique	

VOIR DOCUMENT COMPLET EN ANNEXE.

Nos travaux

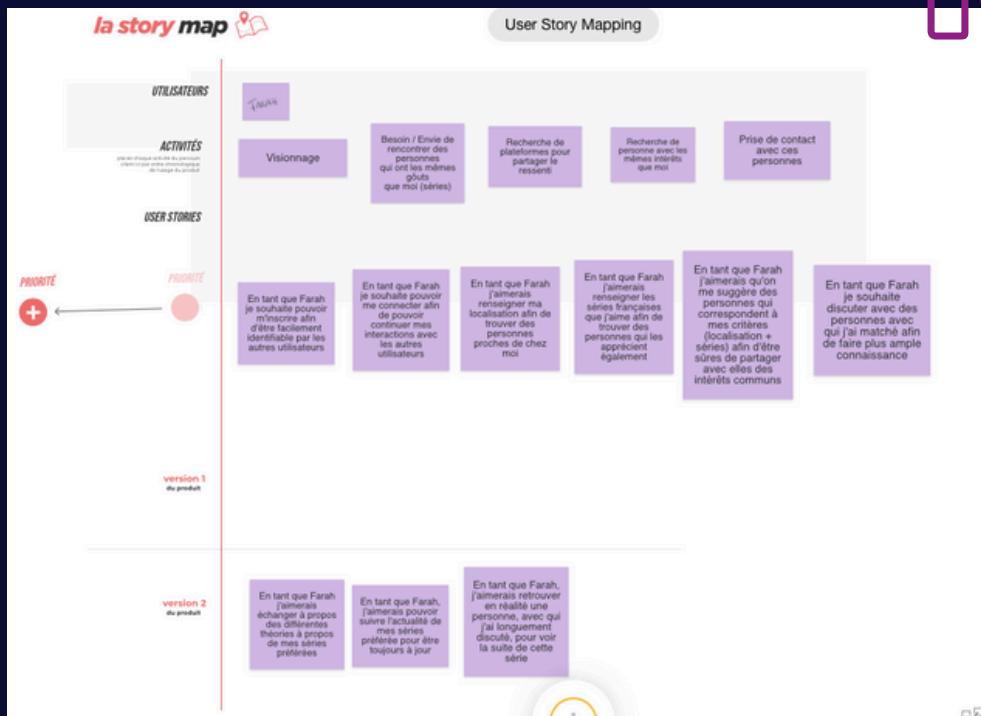
EXPERIENCE MAP

<https://app.klaxoon.com/participate/board/DQHG5MT>

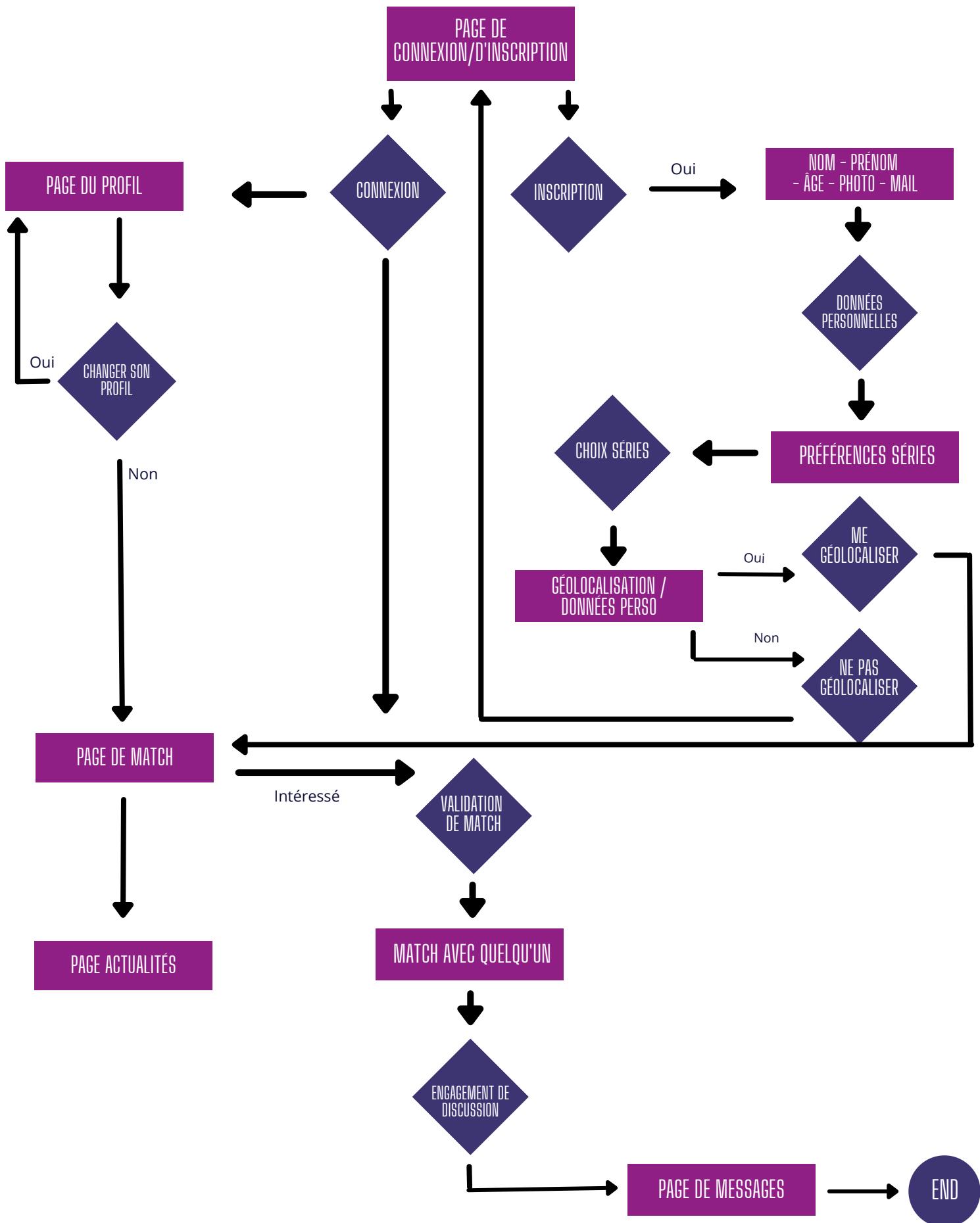


USER STORY MAP

<https://app.klaxoon.com/participate/board/4U3GY99>



USER FLOW



REDACTION DES CONTENUS

D'un point de vue général, nous avons opté pour des formulations simples, concises et précises pour l'ensemble de l'application afin que les contenus textuels évitent de prêter à confusion et permettent à l'utilisateur de naviguer facilement. Cette intention s'insère par ailleurs dans une logique de fluidification et de simplification de l'expérience utilisateur.

Par ailleurs, bien que globalement similaires, les deux versions divergent sur un point primordial : tandis que la première privilégie le vouvoiement, nous nous sommes orientés vers l'utilisation du tutoiement à partir de la version 2. Cette décision reflète une volonté d'être plus proche de l'utilisateur.

1) Page d'accueil (première connexion) - V1 + V2

Deux possibilités sont offertes à l'utilisateur : le bouton « Connexion » et celui « Inscription », afin d'éviter toute confusion. Il s'agit de formulations claires et directes pour permettre à l'utilisateur de choisir l'option qui lui correspond sans avoir à hésiter.

2) Page d'accueil (après la première connexion)

« Nous sommes heureux de te revoir ! » (« Nous sommes heureux de vous revoir ! » dans la V1) : une formulation qui transmet l'atmosphère conviviale et bienveillante que l'on souhaite conférer à notre application dans l'objectif de donner l'impression à l'utilisateur qu'il est toujours le bienvenu. Pour cela, nous souhaitons privilégier un ton chaleureux empreint d'une forme de connivence pour souligner la proximité avec les utilisateurs. L'emploi du tutoiement permet de renforcer cet aspect.

3) Page d'inscription

Au-delà des données classiques que l'utilisateur a la possibilité de modifier, nous avons pris soin d'élargir les possibilités pour le paramètre relatif au genre de l'utilisateur. Ainsi, l'option « Autre » (« Non précisé » dans la V1) s'attache à prendre en compte les personnes non-binaires et genderfluid — et, par extension, les individus dont l'identité de genre n'est pas définie par le format conventionnel lié à la binarité.



REDACTION DES CONTENUS

4) Page de match

« Tu as matché ! » (« Vous avez matché ! » dans la V1) : informer l'utilisateur sur un ton qui se veut avant tout positif et joyeux. Nous privilégions l'utilisation du tutoiement pour établir un rapport de proximité avec ce dernier.

Une fois le match réalisé, l'information suivante apparaît à l'écran :

- V1 : « Découvrir le profil »
- « Envoyer un message » (V2) : une formulation plus directe, visant à encourager une prise de contact immédiate et à mettre l'accent sur l'échange et l'interaction, des éléments au cœur de l'application

5) Page de profil

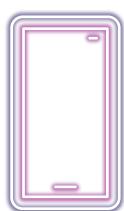
« Changer mon avatar » / « Changer mes informations personnelles » : il s'agit, encore une fois, d'utiliser des verbes à l'infinitif — des formulations claires et directes — afin de permettre à l'utilisateur de se repérer facilement et d'apporter des modifications à son profil en toute fluidité.

4) Page des actualités

Nous avons choisi de dédier à chaque actualité une image et une phrase d'accroche concise et directe permettant de donner un avant-goût du sujet en question afin d'attiser la curiosité de l'utilisateur. Cela permet d'autre part de donner le ton de l'information dont il est question.

7) Barre des tâches / Navigateur

Un mot clé est attribué à chaque « section » principale de l'application afin de décrire cette dernière : la page de match, les actualités, le profil de l'utilisateur, mais également la messagerie. Là également, nous avons opté pour des termes simples et précis afin de privilégier une navigation fluide entre et vers les parties centrales de l'application.



TESTS UTILISATEURS

Construction des tests :

Lors de notre V1 :

Nous souhaitons évaluer si l'utilisateur arrive à comprendre la logique de l'application.

Est-ce qu'un écran de chargement / d'accueil est pertinent dans ce genre d'application (comparaison des deux versions 1 du prototype)

Nous souhaitons évaluer si les utilisateurs ont envie de s'inscrire : est-ce que les utilisateurs prennent le temps de réfléchir / s'inventer un profil, ou est-ce qu'il passent machinalement et rapidement cette page.

Est-ce qu'ils appuient sur le bouton géolocalisation ou ils préfèrent ignorer cette étape.

Les mouvements des mains vont-ils naturellement vers en haut à gauche ou en bas à gauche pour faire retour (comparaison des deux versions 1 du prototype)

Lors du match : l'icône avec la flèche suffit à faire comprendre qu'il est possible d'envoyer un message ? Le cadre "envoyer un message" est plus clair. (comparaison des deux versions 1 du prototype)

Lors de notre V2 :

Nous souhaitons savoir s'il est nécessaire d'ajouter des phrases qui permettent de comprendre comment avancer dans l'application ou si l'ensemble est intuitif (Cliquez-ici pour continuer; choisissez-en 3, etc.) (Comparaison des deux versions 2 du prototype)

Nous souhaitons évaluer si les utilisateurs passent vite les étapes d'inscription ou s'il est important pour eux que leur profil soit complet et clair : nous évaluerons le temps passé sur cette page.

Nous souhaitons évaluer si, sur le plan esthétique, ils préfèrent les formes rondes ou carrées (Comparaison des deux versions 2 du prototype).

En outre, nous souhaitons comprendre si, sur la page d'inscription, il est plus adéquat de dire "autre" ou "non précisé". (Comparaison des deux versions 2 du prototype)

Nous souhaitons savoir s'il est mieux de taper sa date de naissance ou de choisir avec des onglets qui se déroulent. (Comparaison des deux versions 2 du prototype)

Enfin, nous aimerais savoir si les personnes ont envie de discuter ou non avec d'autres utilisateurs. (voir si les personnes cliquent sur discuter ou s'ils évitent le bouton)



TESTS UTILISATEURS

Pour nos tests utilisateurs, nous avons décidé de recruter des usagers correspondant à notre Innovator.

Nous avons donc sélectionné deux personnes :

Profil 1 : Nicolas Granier (25 ans)

- Regarde souvent des séries françaises (Kaamelott, Caméra Café)
- Connaissance
- Correspond à Innovator

Profil 2 : Marine Dupin (31 ans)

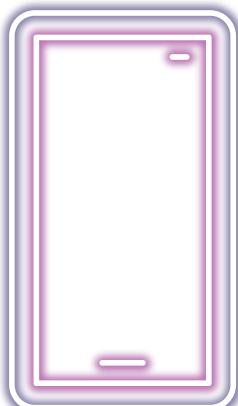
- Regarde des séries françaises (Mental, Skam France)
- Recrutement en ligne
- Correspond Innovator

Lors de nos tests, nous avons présenté rapidement le principe de l'application pour que nos utilisateurs soient dans de bonnes conditions.

Nos tests se sont passés en réel pour le profil 1 et à distance avec le profil 2.

Ensuite, lors des essais, nous leur avons demandé d'agir librement dans l'application pour découvrir les chemins et la position des mains pour voir les mouvements naturels et intuitifs induits par les usagers.

Enfin, nous leur avons demandé de relever les points qui leur semblaient essentiels à relever, qu'ils soient négatifs ou positifs.



TEST V1 : SYNTHÈSE

Nicolas Granier (25 ans)

Nicolas a exprimé qu'il était frustré d'arriver directement sur la page d'accueil inscription / connexion et de ne pas avoir eu de page de garde logo.

Au début du test, Nicolas n'a rencontré aucun problème sur la première page et comprend l'ergonomie générale.

Par la suite, lorsqu'il clique sur inscription, il comprend l'ambiance globale, mais n'aime pas la mise en page de celle-ci. La phrase "j'ai lu les conditions" est mordu et disparait de l'écran. Le bouton Ok est bien placé. Sur cette page, il a pris le temps de s'assurer que toutes les informations étaient complètes. (Il s'est inventé un profil)

La page "que visionnes-tu" est compréhensible.

Sur la page géolocalisation, problème de compréhension sur l'intérêt d'être géolocalisé, exprime qu'il manque une phrase expliquant pourquoi puis remarque que cette phrase existe, seulement elle est écrite dans une police stylisée qui rend la lisibilité compliquée. (Ne clique pas sur le bouton)

La page de match ne rencontre aucun problème, sauf lorsqu'on clique sur envoyer un message, nous n'arrivons pas sur la discussion en question, mais sur la messagerie. De plus, à choisir entre les deux versions, il trouve plus logique de voir écrit "envoyer un message" que juste une flèche d'envoi.

La messagerie paraît compréhensible, mais quand Nicolas a voulu descendre dans les messages, il n'y avait pas de possibilité de les faire défiler.

Un problème général a été relevé : le bouton "retour" se trouve au même niveau que "suivant" (en bas de la page), ce qui rend la navigation compliquée. Il a préféré voir le bouton retour en haut à gauche et le bouton suivant en bas à droite.

Marine Dupin (31 ans)

Marine préfère l'écran de chargement de départ, car il permet d'introduire l'application.

Marine a relevé différents problèmes techniques : il manque une flèche de retour lorsque l'on se trompe et que nous voulons revenir en arrière ; puis il est impossible d'écrire des textes dans les encarts dédiés.

TEST V1 : SYNTHÈSE

Lorsqu'elle a essayé de descendre sur la page d'inscription, les différents onglets lui paraissaient peu lisibles et trop petits.

Sur la page avatar, elle ne comprend pas l'intérêt de pouvoir choisir une photo de profil et un avatar, de plus une fois que l'avatar a été choisi, il est impossible de le changer.

Marine n'a pas eu besoin de valider les conditions d'utilisation pour continuer dans l'application et elle choisit de cocher la géolocalisation.

La barre des tâches ne lui paraît pas compréhensible ; les différents logos sans explications ne lui permettent pas de comprendre leur utilité.

Enfin sur la page de match, elle trouve plus compréhensible de voir écrit "envoyer un message".

Globalement : Marine exprime qu'elle préfère une page d'ouverture avec le logo de notre application, mais qu'il y a une incohérence entre la partie inscription et connexion. Peu importe qu'on s'inscrive ou qu'on se connecte, nous nous retrouvons sur une page identique et elle demande pourquoi il n'y a pas plutôt une synthèse des informations pour la page de connexion.

Marine a préféré la version avec le bouton retour en haut à gauche.

TEST V2 : SYNTHÈSE

Nicolas Granier (25 ans)

Dès la première page (chargement), Nicolas pense qu'il est pertinent de préciser avec une phrase qu'il faut cliquer sur l'écran pour continuer.

Le problème général qu'il a constaté que les polices sortaient de l'écran et ne convenait pas du tout à l'application, car les polices étaient manquantes.

Lorsqu'il arrive sur la page de choix des avatars, il n'est pas possible d'en choisir un, effet l'application ne fait pas de sélection unique.

Il n'est toujours pas possible de mettre son nom et son prénom, le clavier n'apparaît lors de l'inscription sur la page. Le dérouleur pour mettre une date de naissance ne fonctionne pas, mais il préfère tout de même ce principe que de devoir écrire manuellement sa date de naissance.

Il n'est pas possible de choisir que trois séries, on peut encore en sélectionner autant qu'on le souhaite.

Sur la page de géolocalisation, il y a deux boutons pour activer, mais aucun des deux ne fonctionnent. Cependant, sur cette page, on comprend mieux l'utilité de la géolocalisation puisque la phrase a changé de police. (Beaucoup plus lisibles)

Plus généralement, Nicolas a pris beaucoup de temps à chaque étape de son inscription pour s'assurer que son profil correspondait à ces attentes. Esthétiquement, il préférait les formes rondes que carrés.

Il y a un problème général : la barre de tâche n'est pas totalement fonctionnelle, elle comporte des bugs lorsque l'on souhaite passer d'une page à l'autre. Par exemple, quand on est sur la page messagerie et que l'on souhaite aller sur la page match, le bouton ne fonctionne pas la première fois, mais la deuxième fois qu'on appuie.

Enfin les points positifs de cet entretien révèlent en grand attrait à la découverte de notre application et cette envie de vouloir partager et parler de série française.

Marine Dupin (31 ans)

Il n'y a pas de problèmes notables sur la page de Match.

Sur la page de localisation, il y a deux boutons pour activer la localisation, cependant aucun des deux ne fonctionnent.

TEST V2 : SYNTHÈSE

Elle préfère que nous disions "non précisé" que "autre" pour le choix du genre. Enfin sur la page d'inscription, elle trouve logique de mettre un onglet déroulant pour choisir sa date de naissance.

Lorsque l'on se rend sur une page de message, il n'est pas possible d'écrire ou d'envoyer un message; et lorsqu'on se trouve sur la messagerie, il n'est pas possible de cliquer sur une discussion. Enfin, le bouton recherche dans la messagerie ne fonctionne pas.

Il y a un problème avec la barre des tâches lorsque l'on est sur la messagerie, il n'est pas possible de cliquer sur l'onglet compte.

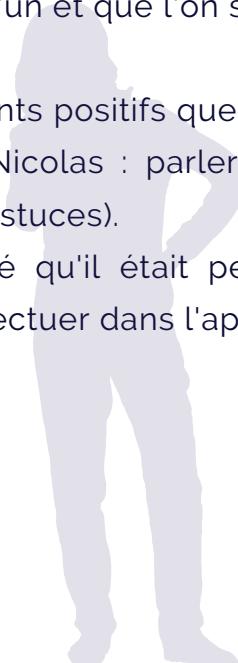
La page compte est maintenant beaucoup plus jolie, ergonomique et logique. Par contre, quand on clique sur modifier une partie du profil, nous nous retrouvons sur la page d'inscription du début et ce n'est donc pas logique.

Au niveau de la mise en page, les items de la barre des tâches ne sont pas centrés.

Par contre, elle note la nouvelle "croix" qui est disponible lorsque l'on match avec quelqu'un et que l'on souhaite revenir sur la page d'avant.

Enfin les points positifs que nous avons retenus de cet entretien sont identiques à ceux de Nicolas : parler et partager autour de série sur des sujets divers (actualités, astuces).

Elle a relevé qu'il était pertinent de préciser avec des phrases courtes les étapes à effectuer dans l'application ("choisissez-en 3" par exemple)



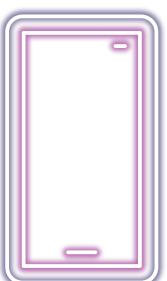
CONCLUSION DES TESTS

Nos différents tests nous ont permis de dégager les axes suivants :

- La lisibilité est fortement attendue dans une application, et cela passe par le choix des typographies et le choix des formes.
- L'ergonomie est un point essentiel, les mouvements de leurs doigts que nous avons pu voir nous ont permis de déduire la manière dont il fallait positionner les boutons ou bien le balayement.
- Le nombre de pages est important, il faut un juste milieu dans la quantité des pages, et il faut que les utilisateurs puissent se balader logiquement dans l'application.

Notre prototype final prend donc ces différents éléments en considération en y intégrant notre charte graphique. De ce fait, nous avons dû trouver un équilibre des couleurs pour garder la lisibilité, disposer les éléments pour optimiser l'ergonomie et améliorer la logique des pages.

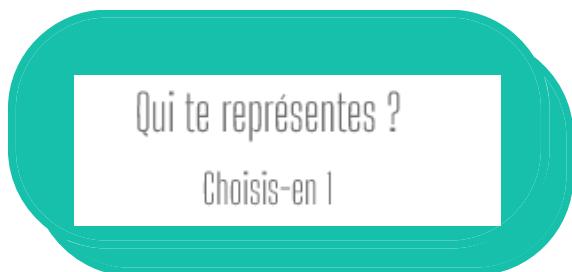
Enfin dans la dernière version de notre application, nous avons décidé d'inclure directement des pages d'actualités, un des points essentiels que nous souhaitions voir apparaître dans notre application. Lors de nos entretiens, les utilisateurs nous ont spécifié leur envie de vouloir partager et discuter autour de leur série. Une page actualité paraît donc être en adéquation avec cette demande.



VALIDATIONS DES PROPOSITIONS RETENUS ET JUSTIFICATIONS



Pour notre version finale, nous avons fait le choix de valoriser certaines dispositions ou mise en formes d'éléments. En effet, les tests utilisateurs nous ont permis de nous rendre compte que la mise en place de bouton "retour" se trouvait plus ergonomique en étant en haut de la page. Les utilisateurs avaient par reflex de mettre le doigt vers le haut plutôt que de retourner en bas de la page.



Les versions ayant des textes explicatifs été mieux comprise, les erreurs de choix multiples n'ont pas été faites. C'est pour cela que nous avons choisis de garder cet élément.



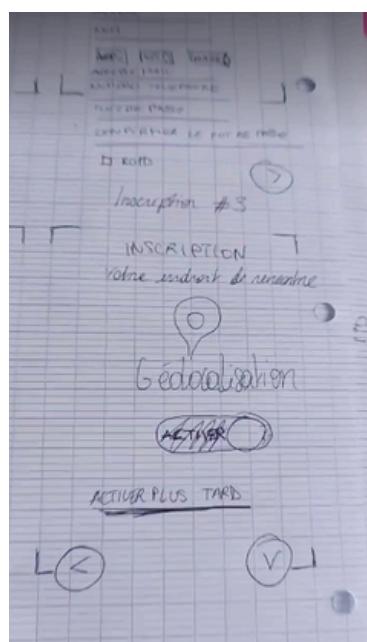
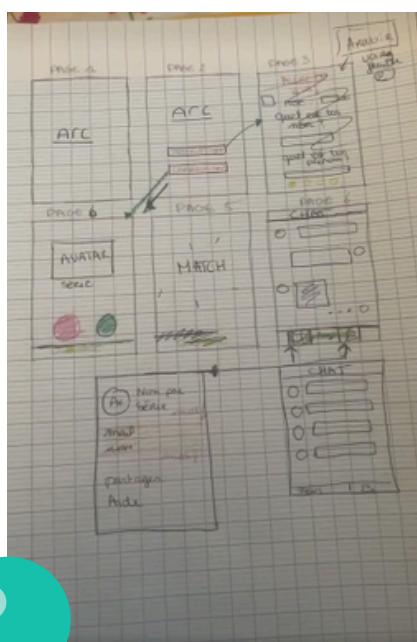
Enfin, le boutons invitant à envoyer un message à une personne avec qui l'utilisateur aurait "matché" portait à confusion dans la "version 1 n°1". La confusion n'a pas été notée dans les versions où le bouton indiquait clairement "envoyer un message". Nous avons donc décidé de favoriser ce dernier.

PRÉSENTATION DE 2 PROTOTYPES

Pour la conception, ce dernier devait suivre le parcours utilisateur. Il a permis de réaliser le parcours que les utilisateurs de l'application ARC vont avoir dès leur entrée.

Pour arriver au prototype, il a fallu commencer par plusieurs étapes : le prototypage sur papier, le prototypage sur wireframe (zone), le prototypage le wireframe avec du contenu textuel et le prototype final.

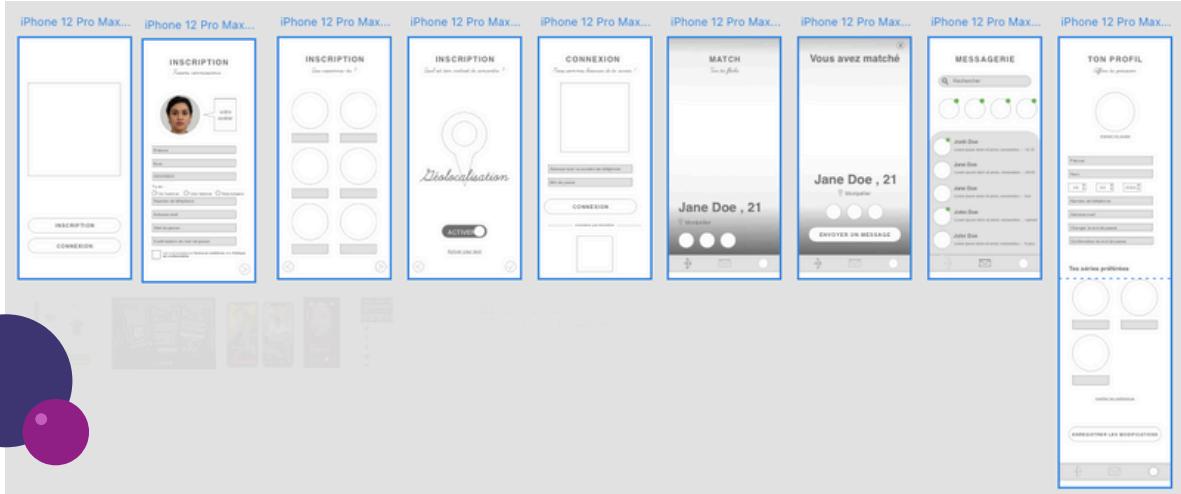
Nous avons décidé que notre projet serait plus simple pour la réalisation, en travaillant entre technique et graphistes. Cassandre, Barbara et Jade avaient comme tâche de faire le prototypage sur papier. Elles ont donc retenu l'UX design de Barbara et l'UI design que Jade a proposé.



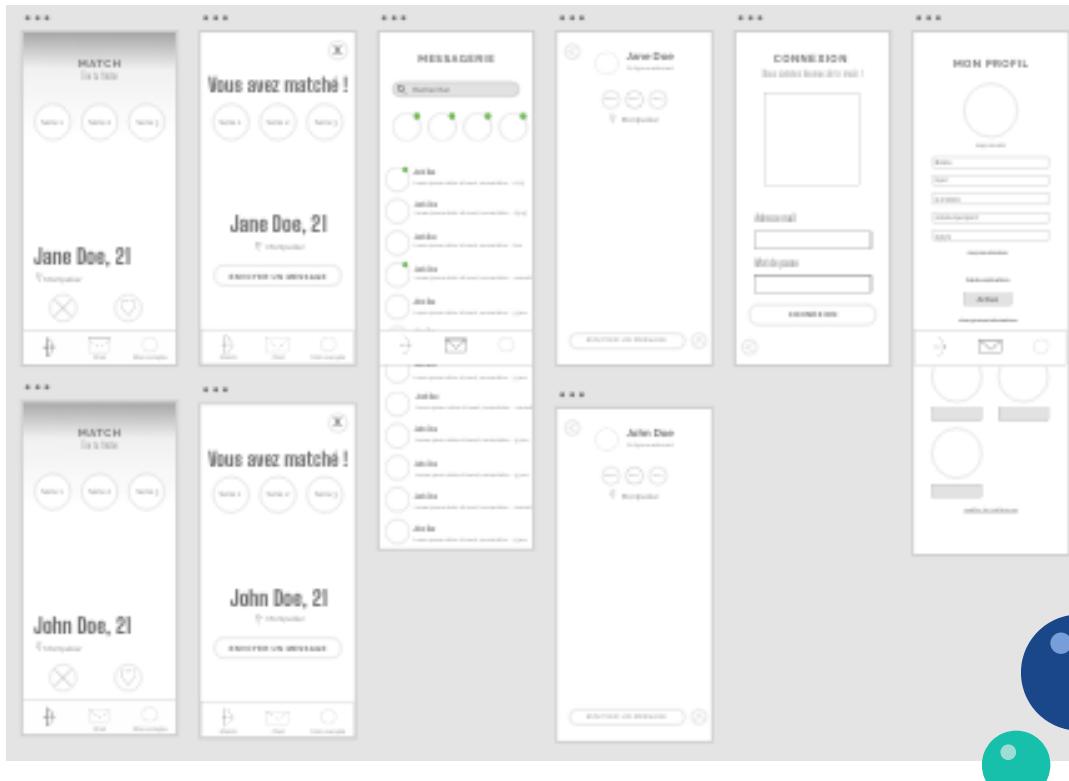
La page la plus importante de notre application est la page des matchs. L'UI réalisé reprend celui de Tinder pour les pages de match. Étant notre inspiration première, nous voulions reprendre cette expérience utilisateur. Mais, à la place de réaliser une description de la personne, seul les 3 séries apparaissent - qui ont été choisis lors de l'inscription.

Pour cause de problème technique et d'utilité pour la suite de la réalisation, le pôle technique et le pôle graphisme se sont réunis. Ces deux pôles ont donc pu établir une V2 ensemble. Après avoir fait le tour des problèmes et avoir repris les prototypages papier, nous avons pu compléter la nouvelle version : ajout de pages, changement de polices, changement d'UI design.

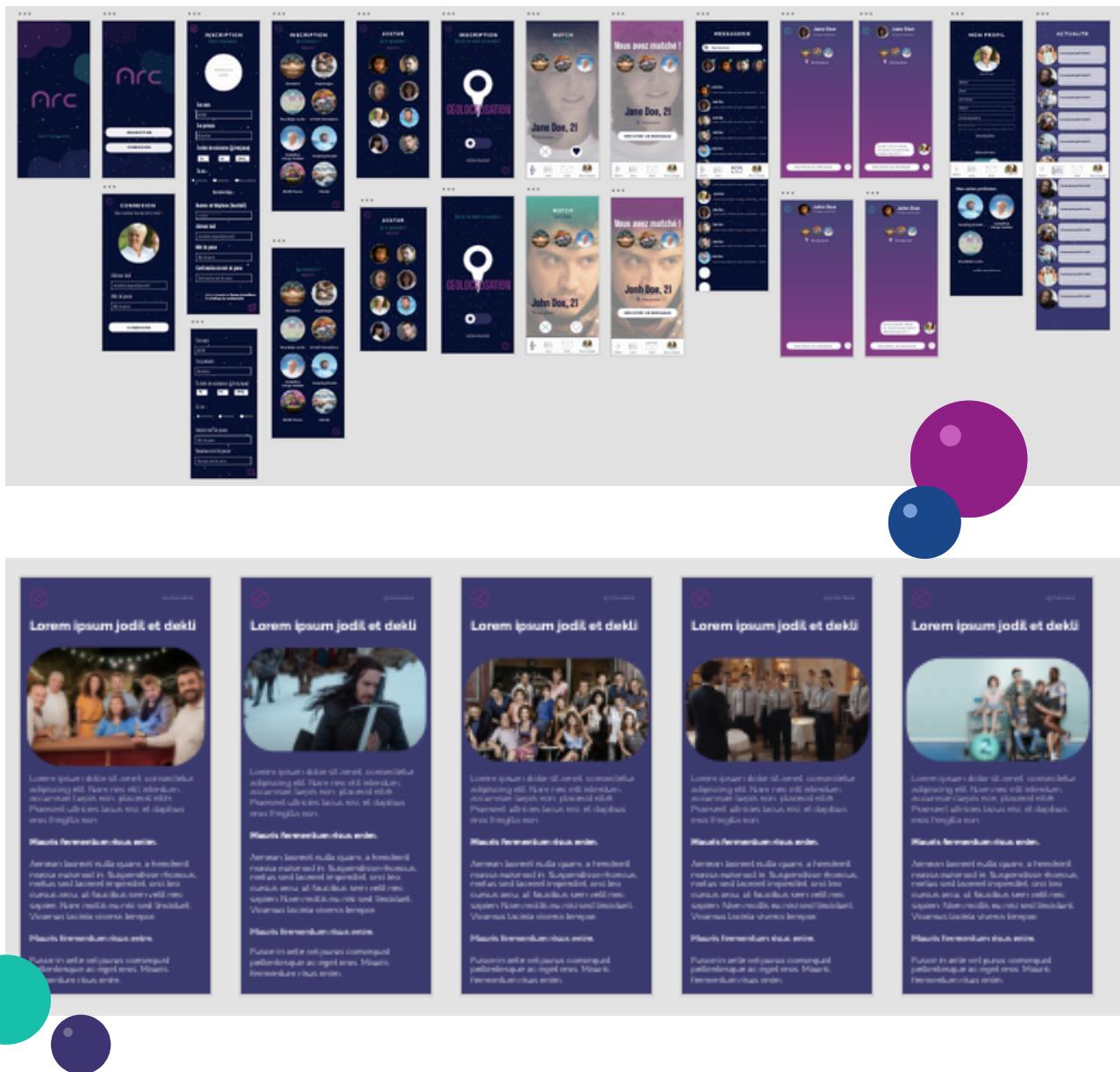
Tinder étant notre inspiration, nous avons décidé de reprendre son UI, néanmoins avec des modifications. Nous souhaitons mettre la photo de l'avatar un peu plus en retrait par rapport aux séries préférées. Cela se lie à nos valeurs, puisque nous voulons mettre en avant le profil de l'utilisateur avec ses séries préférées et non avec une description de la personne et une photo de profil.



L'étape suivante était le prototypage sur wireframe sans texte. Le design a repris des inspirations trouvées sur Pinterest, Behance, etc. et les applications que l'on utilise au quotidien. La V1 reprend les prototypages sur papier avec le parcours utilisateur. Les emplacements des images, des boutons, des textes les plus importants et de l'interface ont été effectués en premier. Cela s'est poursuivi sur le parcours utilisateur et la réalisation de boutons de bascule.

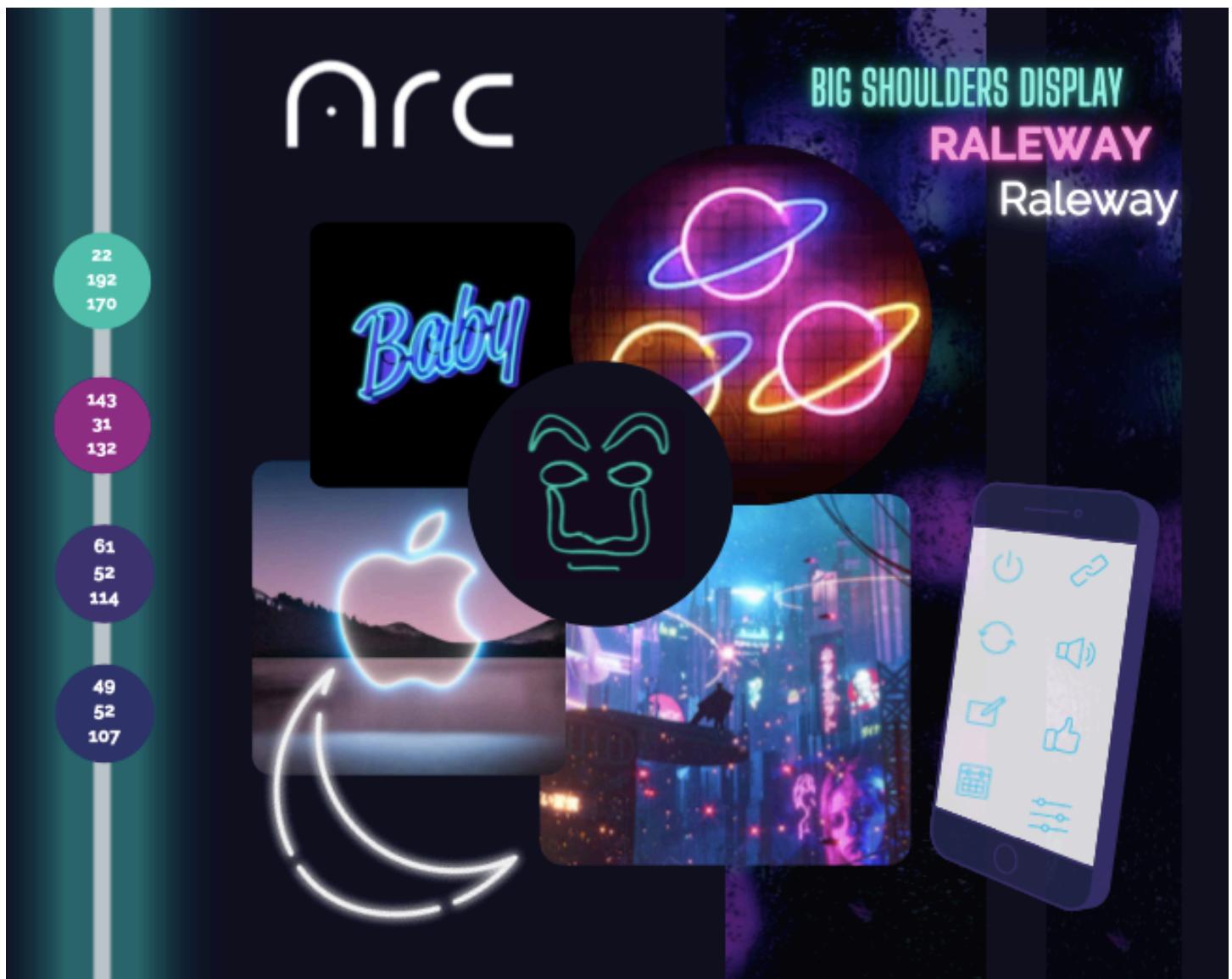


La version finale se compose de l'UX et l'UI design au complet. Nous avons pu voir ce qu'il manquait dans les versions finales, les pages qui doivent être ajouté pour compléter cette version, rajouter les couleurs de la direction artistique, les problèmes de boutons, etc. Pour compléter le concept de l'application et finir la réalisation de la version finale, nous avons ajouté les contenus exclusifs. La V3 est complète, néanmoins certaines choses n'ont pas pu se réaliser puisque cela relève du développement.



Pour conclure, la création et la réalisation des prototypages ont été très enrichissants en termes de compétences, mais également dans le travail d'équipe. Pouvoir travailler directement avec les graphistes a permis d'avoir des avis externes sur la réalisation pour le pôle technique.,

PROTOTYPE FINAL ET JUSTIFICATION

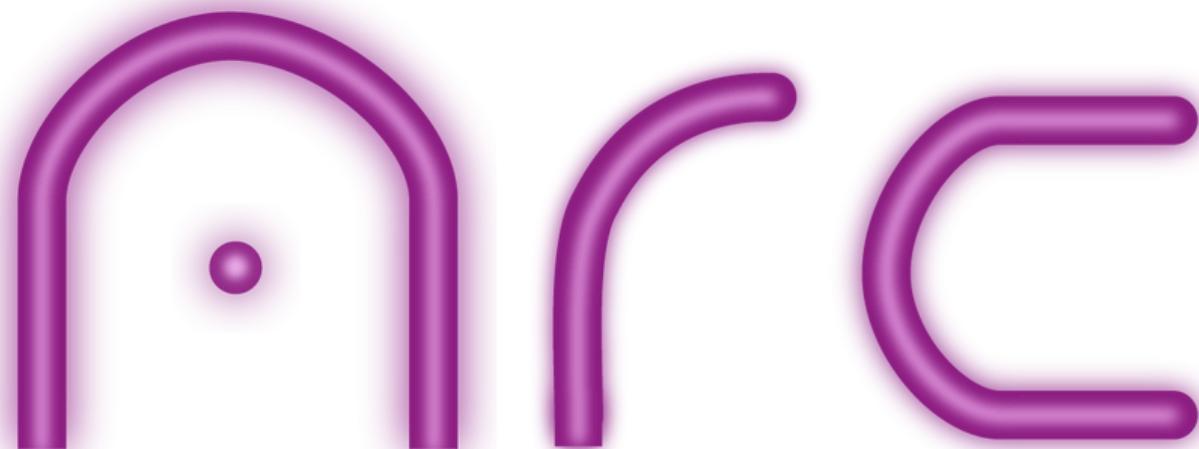
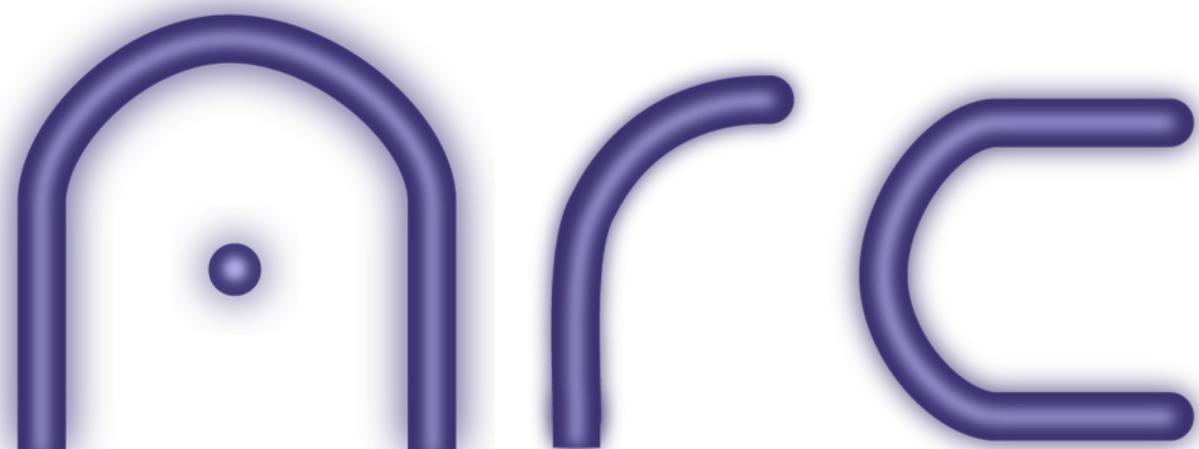
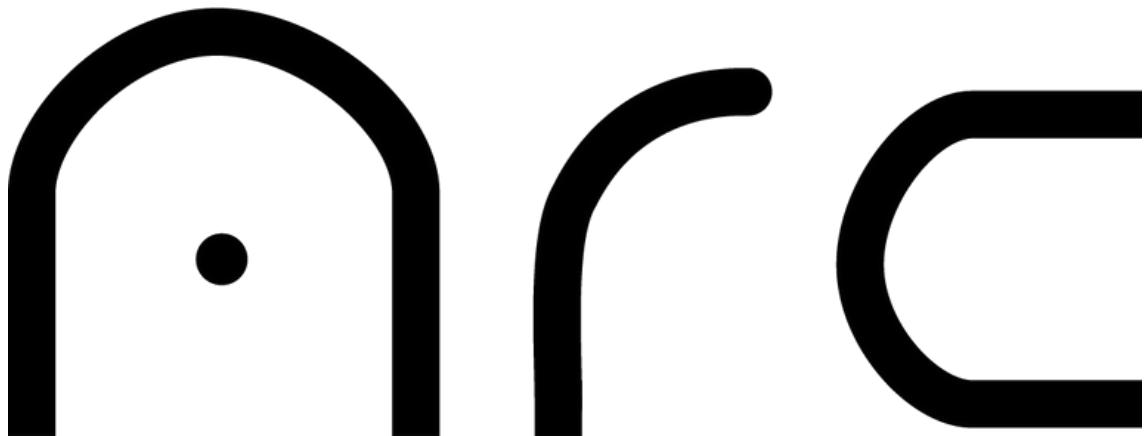


MOODBOARD

Lors de la création de notre projet au 1er semestre, nous avions imaginé un moodboard reprenant l'ensemble des codes graphiques que nous souhaitions appliquer à notre application ainsi que notre identité générale.

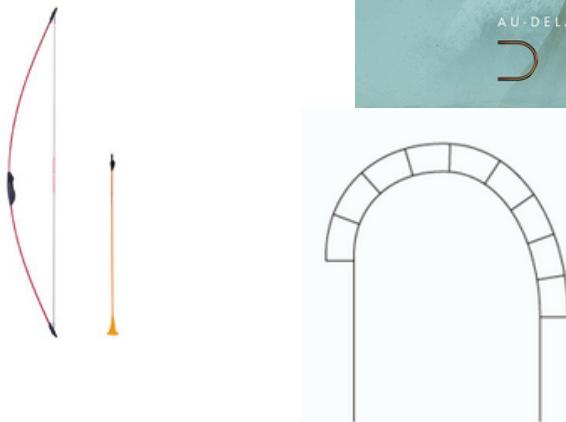
À partir de cette idée, la charte graphique suivante en a émergé.

LOGO



CHARTE GRAPHIQUE

1. Inspiration logo



2. Présentation du logo

Nous avons décidé de faire un logo minimaliste, dans le style "Cyberpunk" que nous voulions entretenir dans l'entièreté de l'application. Le minimalisme étant très tendance actuellement, il est plus attractif pour les publics. Notre logo est ainsi plus simple à comprendre, à retenir et à reconnaître. Enfin, le style minimaliste montre par la netteté de ses traits, la confiance que nous avons en notre application et ainsi, la confiance que le public peut nous porter. Son caractère est futuriste et permet une visualisation agréable de l'application dans une ambiance sombre.

3. Utilisation du logo

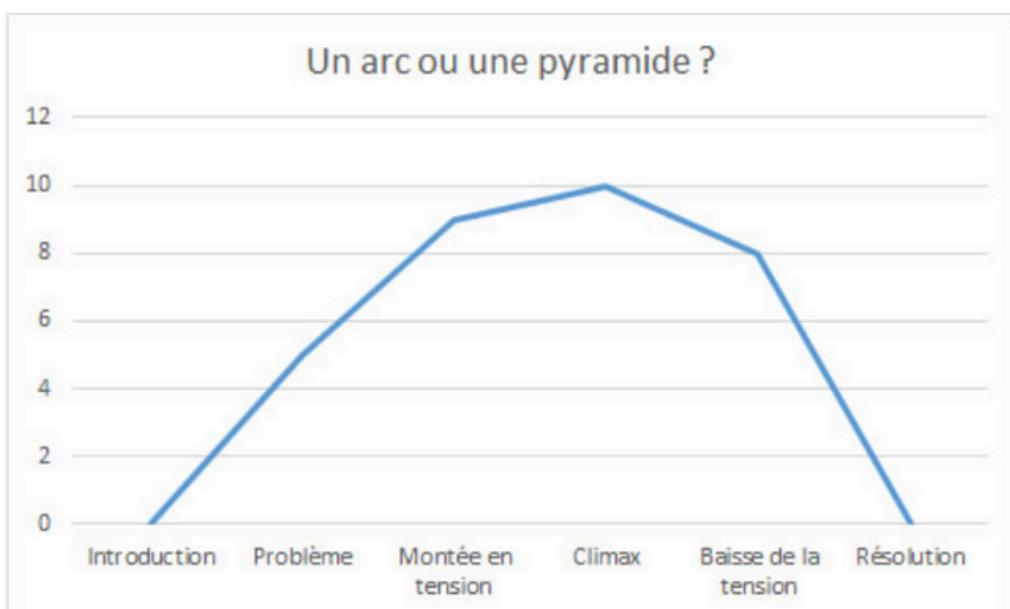
Nos autorisations d'utilisations du logo ont été illustrées ci-dessus et sont exhaustives. Il est donc interdit de modifier de n'importe quelle façon sa forme, sa couleur ou son fond.

CHARTE GRAPHIQUE

Nous nous sommes inspirés du célèbre film "Dune", qui possède une typographie reconnaissable, en forme d'arc, rappelant ainsi le nom de notre application.

4. Explication du nom

Un arc narratif, est un terme littéraire désignant le chemin que suit une intrigue. Il peut aussi être appelé "arche narrative" ou encore "arc dramatique". C'est le fil conducteur qui offre une vision globale de l'histoire allant du début, à la fin clairement identifiée. Créé par Gustav Freytag, l'arc narratif prend une forme d'arc ou de colline, avec un pic de tension avant la résolution de l'histoire.



Ce terme est en accord avec notre application qui accompagne les personnes du début à la fin, de leur rencontre de nouvelles personnes.

L'arc est aussi mis en avant dans notre application avec la métaphore de cupidon et son arc.

CHARTE GRAPHIQUE

5. Les couleurs

 #16CoAA : Le bleu clair électrique signifie à la fois le courant, la liaison (électrique) mais également la sagesse et la sérénité.

 #8F1F84 : Le rose / violet symbolise l'élégant, le raffiné et le gracieux. Il exprime le sentiment de "coup de foudre" et d'admiration.

 #31346B et #oBoD35 : Le bleu est réputé pour être une couleur spirituelle, qui symbolise l'intuition et la conscience, relié aux rêves et l'amitié.

 #FFFFFF : Le blanc est réputé pour être une couleur de douceur, qui permet d'adoucir des contenus graphiques ayant des couleurs foncées.

Justification

Notre application est destinée à être utilisée dans le cadre du visionnage de séries. De ce fait, nous avons trouvé pertinent de choisir des couleurs sombres s'adaptant particulièrement à l'ambiance globale d'une série.

 Les couleurs les plus foncées sont deux nuances foncées de bleu / violet rappelant la nuit, le moment le plus adéquat pour regarder une série, car il s'agit des heures libres les plus fréquentes.

 Le bleu clair vient relever les teintes en apportant une touche de couleur, se rapprochant d'une couleur "numérique" et électrique pour rappeler le côté numérique d'une application.

 Le rose / violet est une couleur complémentaire qui vient apporter une teinte plus pop au rendu final et apporter une autre touche "électrique".

 Enfin, le blanc est une couleur qui nous permet de rendre notre application sombre plus douce et qui rappelle les lumières de la nuit.

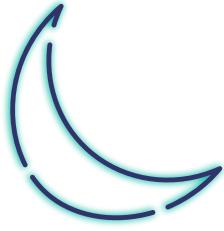
CHARTE GRAPHIQUE

6. Les formes

Pour notre application, nous souhaitons mettre en forme des arrondies, qui rappellent la douceur, la volupté et le naturel.

Cette ambiance permet de mettre l'utilisateur dans la calme.

Enfin, nous proposons des étoiles en fond d'application pour contraster avec les formes arrondies.



Justification

Pour l'ergonomie globale de l'application, certaines formes seront rectilignes, mais notre identité sera basée sur des formes arrondies, rappelant des courbes représentant les planètes par exemple.

Les formes et les courbes apportent du volume à notre application.

Enfin, nous avons voulu rajouter des étoiles blanches sur le fond bleu foncé pour rappeler le ciel de la nuit et les étoiles. Enfin, cela permet de donner de la profondeur à notre application.

CHARTE GRAPHIQUE

7. Les typographies

BIG SHOULDERS DISPLAY **RALEWAY** **Raleway**

Concernant les typographies, nous avons décidé de nous focaliser sur des écritures s'alliant parfaitement avec les couleurs "néons" que nous avons choisi.

Les lettres sont équilibrées, droites, avec une taille est allongée et de petits empattements. Les interlettres sont serrées.

Les empattements rectangulaires que nous avons choisi permettent de rappeler une vision classique et sobre dans un style à la mode : l'Industriel (par le style Mécane).

Ici, la police a pour objectif d'accompagner le décor de notre application.

Justification

Les typographies sélectionnées sont nets et précises, elles viennent accompagner l'ambiance générale de l'application, mais ne prennent pas le dessus sur le décor.

Accompagnées de cette couleur, elles s'intègrent parfaitement et donnent une ambiance de lumière dans le sombre rappelant la nuit.

CHARTE GRAPHIQUE

8. Le style



Le style de notre application est un style minimaliste. Cette tendance est très actuelle, qui attire l'œil d'un grand monde de personnes par sa simplicité et son élégance.

Justification

Nous avons décidé de choisir un style minimaliste pour accompagner l'ambiance globale de notre application.

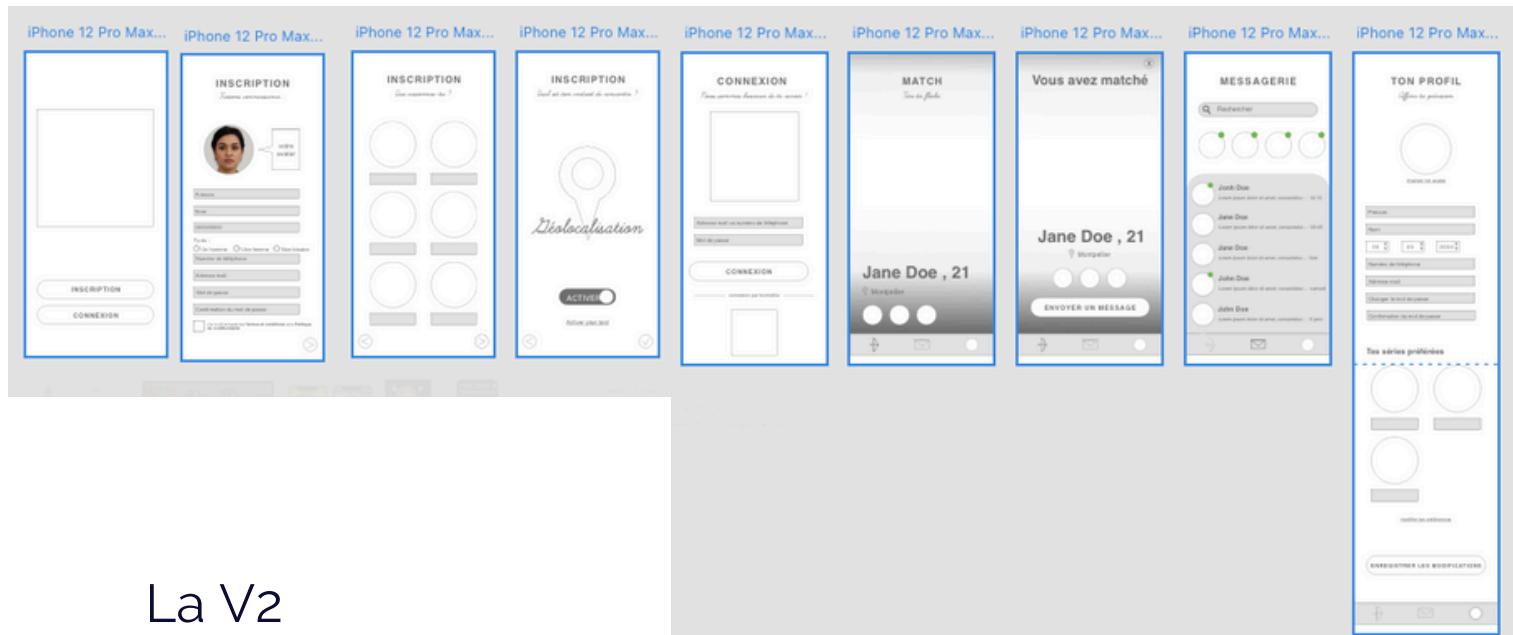
En effet, nous souhaitons maintenir une ambiance sobre et attrayante pour le regard, qui crée une application pouvant s'adresser à un plus large public.

Le décor et le style passent au second plan de notre objectif principal : les rencontres basées sur les préférences des applications.

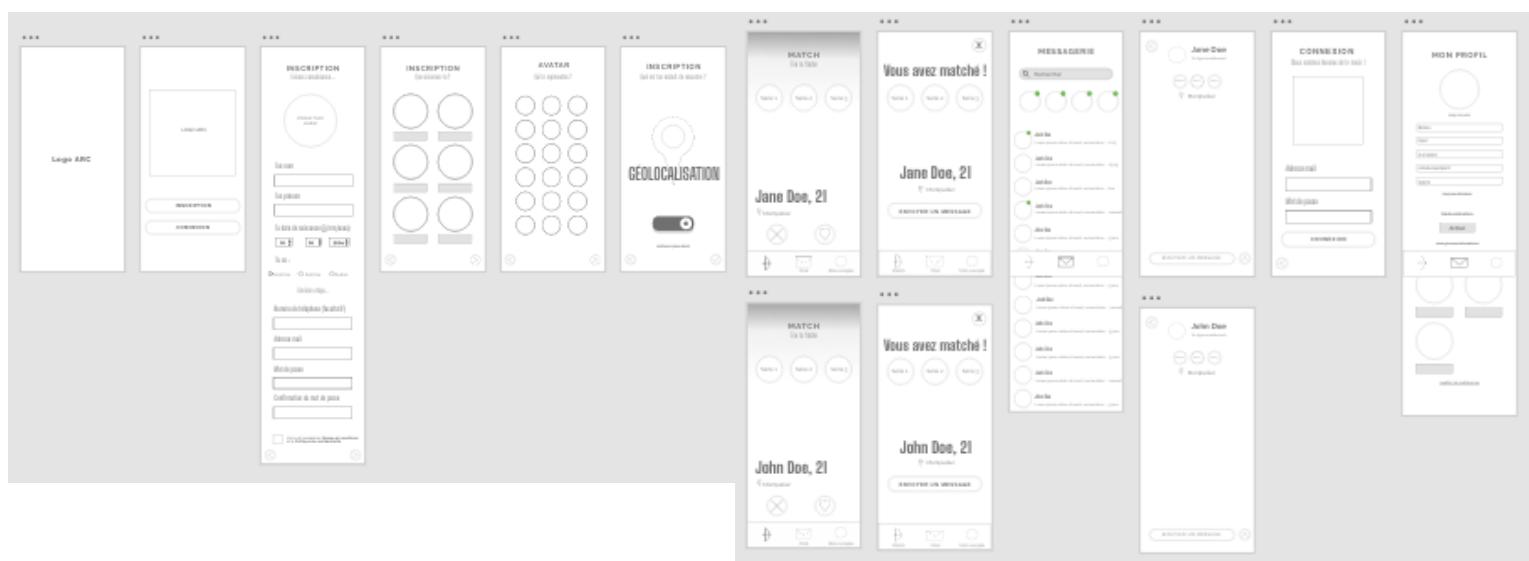
En effet, les formes simplistes permettent de montrer une assurance dans les choix que nous faisons, permettant de donner de la confiance aux utilisateurs.

UI FINALE

La V1



La V2



Il existe des différences significatives dans nos premières versions de prototypes qui sont les suivantes : une évolution du nombre de pages, qui n'était pas suffisant en raison de nos parcours possibles, et également le style de l'application. En effet, lors de nos phases de tests, nous avons constaté que certains éléments "graphiques" mis en place n'assuraient pas une bonne lisibilité.

UI FINALE

La V1 que nous avons créée avec le tech était avant tout une version permettant de voir si notre idée d'application pouvait fonctionner et pouvait être en adéquation avec les spectateurs de séries françaises.

Les tests utilisateurs de la V1 nous ont permis de déduire que le principe était attrayant pour les publics cibles et que celles-ci souhaitaient vivement vouloir partager du contenu à propos de ses séries à d'autres personnes ayant les mêmes centres d'intérêts.

À la fin de cette phase de test, nous avons pu déduire qu'il manquait beaucoup de page pour rendre la navigation fluide, mais surtout qu'il avait un problème d'agencement et de lisibilité au travers des éléments graphiques "neutres" que nous avions sélectionné.

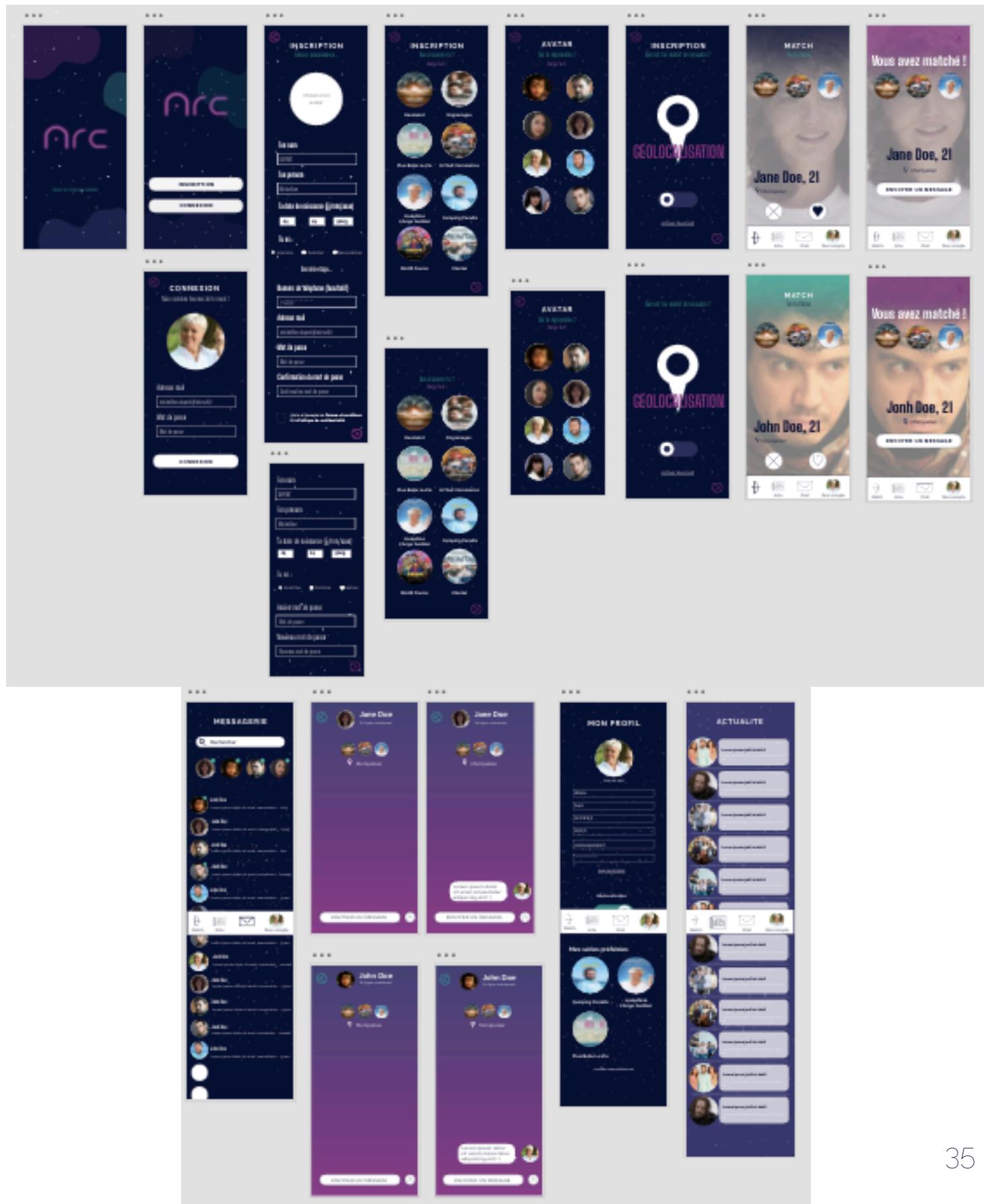
À la suite de ces éléments, nous avons donc implémenté notre V2 des différentes corrections que nous avions relevées, y ajoutant plusieurs pages et corrigéant la lisibilité globale de notre application.

Lors de cette seconde phase de tests, les utilisateurs ont trouvé cette nouvelle version bien plus fluide et compréhensive. La disposition globale était plus ergonomique et plus en adéquation avec les applications actuelles, ce qui permet à l'utilisateur de déduire facilement son fonctionnement.

À la fin de nos tests V2, nous en avons conclu qu'il fallait principalement corriger des bugs ou des pages qui pouvaient paraître illogiques. (Exemple : modifier mon profil nous faisait arriver sur la page d'inscription)

UI FINALE

2. UI Finale



UI FINALE



Notre UX final s'appuie donc sur les différents éléments retenus.

Lors de nos entretiens tests, nous avons pris en compte les aspects visuels et de lisibilités qui ont été fortement relevés dans leur discours.

Nos utilisateurs n'ayant qu'une version en noir et blanc, nous craignions lors de la création que celle-ci manque de clarté.

Nous avons donc décidé, comme précisé dans notre charte graphique, de s'inspirer de la nuit pour créer un univers sombre, et donc reposant pour les yeux, éclairé par des couleurs chaleureuses comme le bleu, le violet ou encore des touches de blanc.

LA SUITE DE L'APPLICATION

Et s'il fallait poursuivre ? Comment feriez-vous évoluer votre produit ?



Ensuite, les actualités ne se restreindraient pas à de simples articles; des vidéos, des liens et des banques d'images pourraient être mis en place. Des rencontres réelles entre les utilisateurs seraient organisées grâce à notre application.

Quant au côté technique, il serait intéressant pour l'application de ne pouvoir sélectionner qu'uniquement quelques éléments. Mais aussi d'être obligé de valider les conditions d'utilisation pour passer à l'étape suivante.

Enfin, nous aimerais que les éléments choisis (avatars, série préférée, nom, prénoms, etc.) se mettent à jour sur le profil en direct. Pour cela, il serait nécessaire de créer un grand nombre de chemins en fonction des choix faits.

Si le projet tendait à évoluer, les fonctionnalités évolueraient aussi. Tout d'abord, les inscriptions et connexions pourraient se faire grâce à des plateformes externes (Google, Facebook et autres). Le nombre de séries et d'avatars augmenteraient pour diversifier et distinguer les utilisateurs entre eux.



Enfin, lorsque nous serons sûrs qu'ARC plaît à nos cibles et attire un certain nombre d'utilisateurs, nous mettrons en place une politique de sécurité visant à réguler les utilisateurs malveillants. Les usagers pourront signaler d'une part les utilisateurs ayant de mauvaises intentions, et d'autre part l'application sera dotée de médiateurs pouvant les bloquer.

RÉTROSPECTIVE

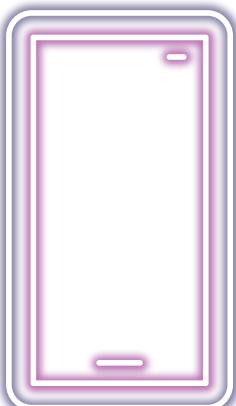
De manière générale, il y a eu une très bonne synergie d'équipe. Notre équipe a été à l'écoute et s'est investie du début jusqu'à la fin. En outre, nous nous sommes efforcés de continuellement revoir nos documents et versions à l'aune de nos tests utilisateurs et de prendre du recul sur notre travail lors de nos points réguliers afin de s'adapter et d'agir en conséquence.

Par ailleurs, nous avons réussi à faire face aux imprévus et à réagir en conséquence malgré certaines difficultés techniques et personnelles.

Dans une autre mesure, l'étroite collaboration entre les pôles en charge du graphisme et de la dimension technique s'est révélée très fructueuse, puisqu'elle a permis d'aboutir à un produit final reflétant les valeurs d'ARC. Selon la même logique, la rédaction a été réalisée en lien étroit avec l'équipe technique et graphique. Ce résultat, bien qu'à la hauteur de nos espérances, devra être amélioré afin de répondre au mieux aux besoins de nos utilisateurs. Il serait envisageable de faire appel à des professionnels du développement pour disposer d'un projet abouti et représentant au mieux nos objectifs et les contraintes techniques soulevées.

J'étais en charge de la coordination, dans le cadre de laquelle j'ai géré la répartition des tâches et leur supervision en vue d'accomplir les divers objectifs. Pour cela, j'ai notamment veillé à assurer le relais entre les membres de l'équipe et à dispenser des conseils pour orienter chacun dans ses missions.

Enfin, l'idée de l'application a fait l'unanimité au sein de notre équipe, car ce type d'outil répond à un besoin actuel et à des problématiques modernes. Le contexte de crise et la difficulté de se rencontrer en face à face permettent aussi à notre application de se positionner de manière pertinente sur le marché.



Speed Boat

les forces:

- des éléments compétents
- une bonne synergie d'équipe
- beaucoup d'investissement



les freins:

- emploi du temps
- rendre sous et présenter difficiles.
- alternance.

les obstacles

- le stress de l'équipe
- les connaissances techniques sur XD
- les contraintes des membres du groupe.

les succès:

- une application fonctionnelle
- une application qui correspond à nos objectifs.

l'équipe

- dynamique, exigeante motivée

les objectifs

- réaliser une application innovante
- réaliser une application qui correspond aux besoins de nos utilisateurs.

Annexes

41-42

COMPTES RENDUS

43

PREMIÈRE VERSION USER FLOW

42 - 49

BACKLOG

COMpte RENDU

Point du 07/01 :

Ordre du jour :

Relecture et finalisation de :

- l'expérience map
- User Story map
- User Flow
- Brainstorming textes et identité graphique

Tâches bloquantes :

- Graphistes : difficulté à se projeter car nous n'avions pas encore fait de réels schémas de l'application

Rapports de pôles :

- Graphistes : à partir du brainstorming et de notre planche tendance, nous avons commencé à nous arrêter sur des éléments graphiques.

Point du 14/01 :

Ordre du jour :

- Charte graphique finale pour relecture et modifications mineures
- Imagination de l'interface v1 avec le pôle technique

Rapports de pôles :

- Graphistes : Nous avons finalisé la charte graphique

Tâches bloquantes :

- Graphistes : Nous ne savons pas exactement comment utiliser les couleurs dans une situation réelle.

COMpte rendu

Point du 21/01 :

Ordre du jour :

- V1 finalisée
- relecture globale
- phase de test utilisateurs

Objectifs :

- Lisibilité
- Compréhension

Tâches bloquantes :

- Graphistes : Pas d'avancés nous permettant d'améliorer ou modifier dossier

Tâches :

- Graphistes : Nous avons aidé le tech pour l'analyse des tests utilisateurs

Point du 28/01/22

Ordre du jour :

- Finalisation de la V2 à partir des corrections
- V1 et des test utilisateurs

Tâches :

- Graphistes : Nous avons aidé le tech à réorganiser l'application pour la lisibilité

Tâches bloquantes :

- Graphistes : réussir à prendre en compte le côté réalisation graphique et les obligations techniques

COMpte rendu

Point du 04/02

Ordre du jour :

- version finale terminée avec charte graphique finale et contenu du rédacteur

Tâches bloquantes :

- Graphistes : Devoir adapter la charte graphique (avec du blanc) car l'application était trop sombre et certaines choses étaient illisibles.

Tâches :

- Application de la charte graphique à la dernière version UX

1er version du User Flow

