



Vollevent

Conception IHM

Groupe E2-10

Timothé Jacob

Lilya Benkheira

Evan Moras

Rufflet-Ejiri Kenzo

Tierrie Axel

Table des matières

Introduction	2
Cas d'utilisations	2
Statistiques liées aux utilisateurs	3
Personas	4
Persona n°1	4
Persona n°2	5
Critères Ergonomiques	6
Wireframe	7
Fenêtre principale - tableau de bord	7
Fenêtre Équipe	8
Fenêtre Tournois	9
Fenêtre de création/modification d'événement (tournoi ou entraînement)	10
Pop-up de résumé après la création d'un tournoi	11
Pop-ups de créations / suppression	12
Pop-up de confirmation de suppression	12
Pop-up d'informations détaillées sur un tournoi existant	13
Pop-up arbre de tournoi	13
Fenêtre d'historique des tournois	13
Fenêtre de classement	15

Introduction

Nous développons une application de gestion de **tournois de volleyball**. Notre application a été conçue pour répondre aux besoins des **organiseurs professionnels** mais aussi ceux des amateurs à plus petite échelle. En facilitant la **planification**, la **gestion** et le **suivi** des tournois, elle vise à améliorer l'efficacité et la fluidité des opérations liées à l'organisation d'événements sportifs.

L'application propose une gamme complète de fonctionnalités, notamment la **création** de tournois, la **gestion des équipes** et des **participants**, la **planification** des matchs et bien d'autres.

Grâce à une interface utilisateur intuitive **adaptée** aux besoins des organisateurs, notre application est conçue pour réduire le temps et les efforts nécessaires à l'administration de ces événements tout en garantissant une expérience **fluide** et **agréable** aux utilisateurs.

Le document présente les **cas d'utilisation** identifiés, des **statistiques** concernant les potentiels utilisateurs, les **personas** représentatifs de différents types d'utilisateurs, guidés par les **statistiques**, et les **principes directeurs** de conception d'interfaces homme-machine qui orientent la réalisation des maquettes.

Cas d'utilisations

Voici les différents cas d'utilisations que nous avons imaginé pour notre application :

- **UC1** : Créer, modifier et supprimer un tournoi
- **UC2** : Créer, modifier et supprimer des équipes et les joueurs qui les composent
- **UC3** : Consulter l'historique des tournois
- **UC4** : Gérer des rencontres non officielles
- **UC5** : Consulter le classement et les scores des tournois
- **UC6** : Visualiser un arbre de tournoi dynamique

Statistiques liées aux utilisateurs

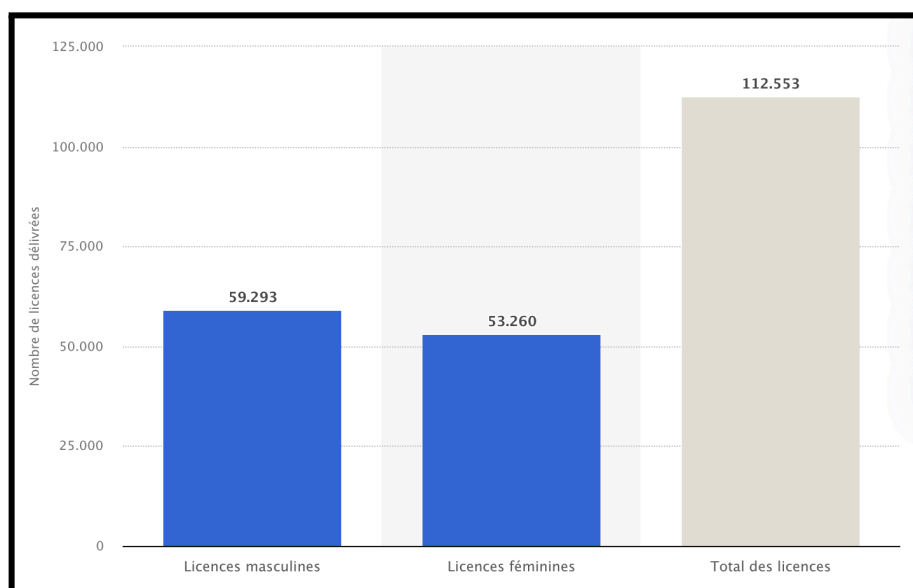
Nous avons en tête deux types d'utilisateurs :

- Des membres d'**associations** et **fédérations sportives**
- Des **parents**, souhaitant organiser un tournoi pour leurs enfants/adolescents (par exemple, habitants d'un petit village, etc...)

Voici des **statistiques** que nous avons trouvés afin de faire des personas **précis** et fiables.

Cette statistique du site [Statista](#) met en avant l'égalité de genre quant aux joueurs de volley ayant demandé une licence auprès de la FFVB.

Cela montre que les **hommes** sont autant susceptibles d'organiser un tournoi de volley que les **femmes**.



② Jeunes pratiquant un sport selon la pratique sportive des parents

En %

	Garçons	Filles	Ensemble
Pratique sportive du père			
Aucune	70	50	60
De temps en temps	84	75	80
Souvent	88	72	80
Pratique sportive de la mère			
Aucune	74	52	63
De temps en temps	86	72	79
Souvent	79	78	78
Ensemble	77	60	69

Ce **tableau** issu de [ce rapport](#) montre les statistiques concernant les pratiques sportives des jeunes selon celles de leurs parents.

On voit que les **enfants** sont plus **susceptibles** de pratiquer lorsque leurs parents pratiquent.

On considère donc que les **parents** peuvent être **impliqués** dans **l'organisation** de tournois.

Personas

Voici une représentation des personas auxquels nous pensons comme potentiels utilisateurs de notre application :

Persona n°1

Manuel, coach et **représentant** du **comité de volley-ball** du **département de l'Isère**, travaille dans l'industrie des événements sportifs depuis plus de 10 ans. Passionné par le volleyball depuis son adolescence, il a joué en club pendant ses études et a décidé de combiner sa passion pour ce sport avec sa carrière professionnelle. Il a organisé plusieurs petits tournois locaux et souhaite désormais passer à des événements de plus grande envergure.



Profil :

- **Âge** : 40 ans
- **Profession** : Coach de volley ball
- **Compétences en informatique** : 3/10

Objectifs :

- **Application complète et simple** : Organiser des tournois de volleyball à grande échelle et de haute qualité sans difficulté.
- **Rentabilité** : Générer des revenus suffisants à partir de ces tournois.

Comportements :

- **Manque de temps** : Très **impliqué** dans son rôle de **coach**, il veut passer le plus de **temps** possible à s'occuper de **ses joueurs**.
L'application doit répondre à ce besoin en incluant des **fonctions d'automatisations**.
- **Appréhension** : Il ne veut pas perdre de temps à comprendre le **fonctionnement** de l'outil, et a tendance à **lâcher prise facilement** lors de difficultés.
L'**application** doit répondre à ce besoin en étant **simple** et **intuitive**.

Persona n°2

Marie, mère de deux enfants, dont l'un est **passionné de volleyball**, s'implique activement dans les activités de l'association sportive de son quartier et aime participer à l'**organisation** et la **coordination** des événements, tels que des fêtes scolaires. Marie a une certaine expérience dans la gestion d'événements à petite échelle.



Profil :

- **Âge** : 42 ans
- **Profession** : Enseignante en école primaire
- **Compétences en informatique** : 5/10

Objectifs :

- **Organiser à petite échelle** : Organiser un **petit tournoi de volleyball** pour les enfants de l'association.
- **Qualité** : Faire en sorte que ces événements soient **correctement structurés** afin d'**encourager** la **réitération** de ceux-ci.

Comportements :

- **Usages informatiques basiques** : Elle utilise des **outils basiques** tels que des **feuilles de calcul** et des **applications de messagerie**.
L'application doit aussi permettre de pouvoir **organiser** un **tournoi simplifié**, sans devoir nécessairement entrer des paramètres et **détails complexes**.
- **Visuelle** : Elle a besoin de visualiser les choses **graphiquement**.
L'application doit donc être **visuelle**, en implémentant un **arbre de tournoi**.

Critères Ergonomiques

Guidage

- **Incitation** : Il doit y avoir des boutons et des flèches, l'utilisateur doit avoir une **vision claire** de ce qu'il peut faire à un instant T
- **Groupement** : Les données similaires doivent être **rassemblées** visuellement.
- **Feedback immédiat** : L'utilisateur doit **savoir** ce qu'il va se passer avec une **action**, par exemple avec un effet de hover.
- **Lisibilité** : Le contenu doit être facilement visible et compréhensible, par exemple avec une grosse police de caractère et contraste entre les écritures et le background.

Gestion des erreurs

- **Protection contre les erreurs** : Pour **limiter** l'utilisateur et **prévenir** la **réalisation d'erreurs**, nous pouvons utiliser des **formats** de **données** imposés, par exemple avec un **choix** parmi une liste **d'options**, ou encore donner des **exemples** de choix possibles.
- **Qualité des messages d'erreurs** : Lors d'une erreur, l'utilisateur doit savoir comment la régler, ceci passe par l'indication de la source de l'erreur, ou encore un exemple de ce qui est attendu.

Compatibilité

- L'utilisateur cherche à **simplifier** l'**organisation** de son tournoi, donc il doit être déjà adapté à ses besoins. L'**interface** doit lui permettre de remplir son **objectif**, et ce le plus **simplement possible**.

Homogénéité et cohérence

- On veut que l'**interface** soit **cohérente** pour ne pas faire perdre du temps à l'utilisateur, qu'il reconnaisse des **éléments similaires** entre les **fenêtres**, qu'il ne cherche pas la nouvelle manière de faire à chaque fenêtre.

Signification des codes et dénominations

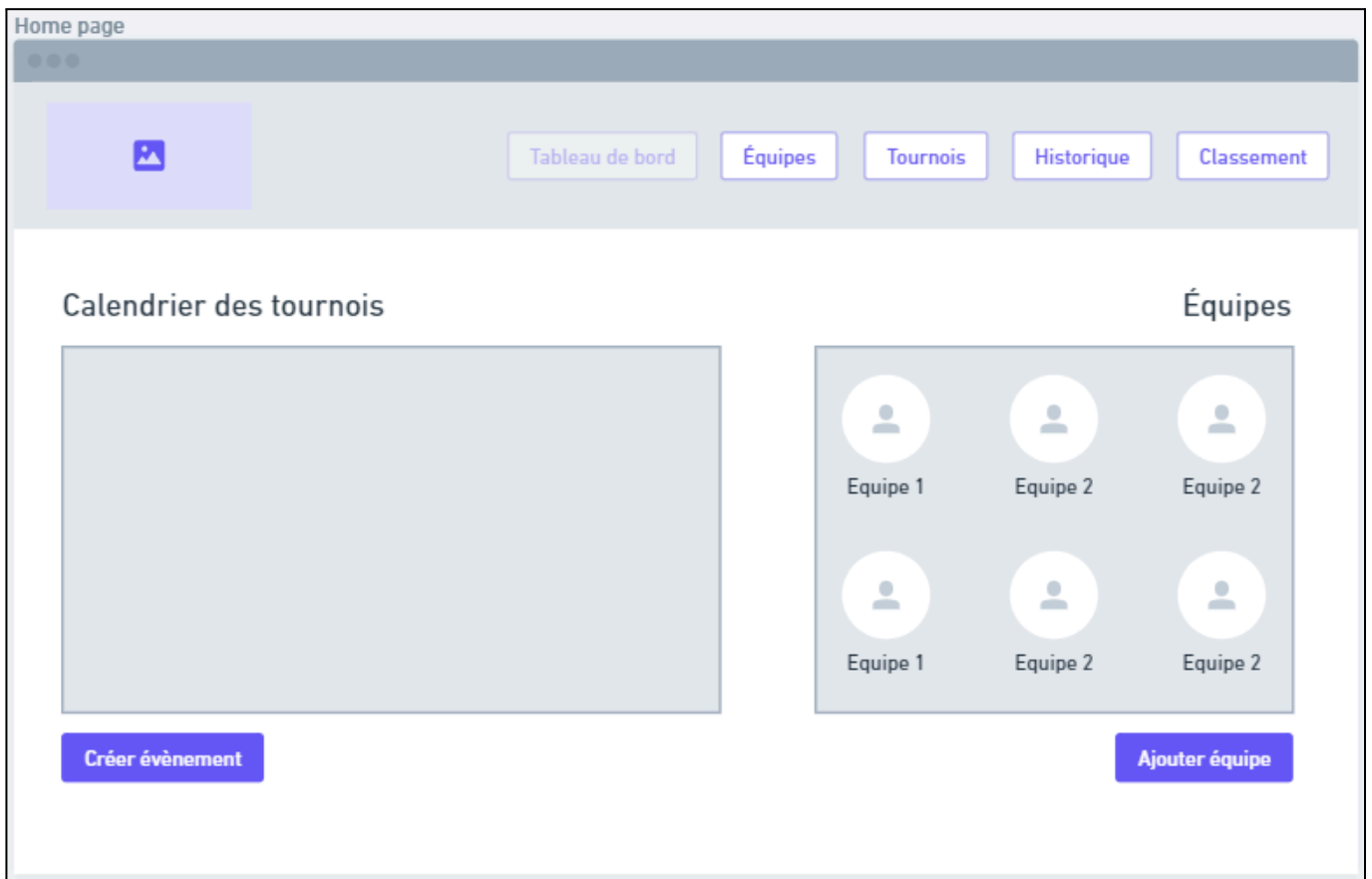
- On utilisera du **vocabulaire** adapté au **sport**, éventuellement des **explications complémentaires**, ainsi que des **icônes** pour une meilleure compréhension.

Wireframe

Voici le **wireframe** de notre **application**. Nous avons joint des captures d'écran de chaque **fenêtre**, avec une explication.

Les **wireframes** montrent uniquement la **disposition** et le **contenu** prévu. L'identité visuelle de notre application n'est **pas** mise en avant dans ces **schémas**.

Fenêtre principale - tableau de bord



Voici la **fenêtre principale** de l'application. Cette fenêtre est celle qui apparaît lors de l'ouverture de l'app. Nous l'avons conçue comme un **tableau de bord** mettant en avant les points clés et les fonctions que l'utilisateur sera le plus susceptible d'utiliser, afin de minimiser son nombre de clics.

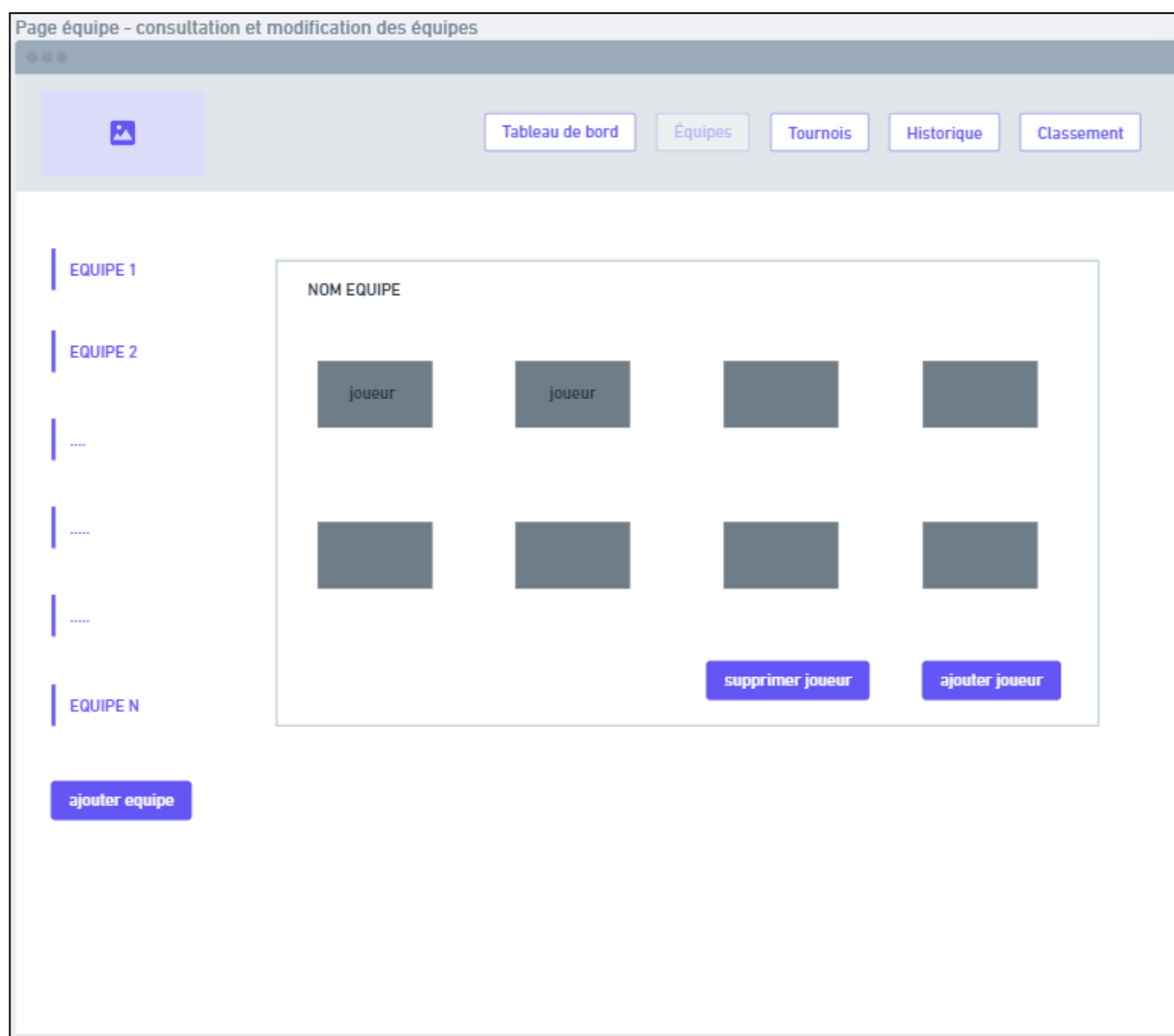
Sur chaque fenêtre se trouve un **header**, avec le logo de l'application et une barre de navigation, à la manière d'un site web. Cela permet de maintenir une certaine **intuitivité** et **simplicité d'usage**, car l'utilisateur saura directement dans quelle section de l'application il ira lors du clic. Par ailleurs, le bouton de la fenêtre actuelle est **grisé** afin de faire comprendre à l'utilisateur qu'il ne peut pas cliquer.

A gauche se trouve un **calendrier**, montrant les tournois et entraînements à venir. En dessous se trouve un bouton : **créer un évènement**, qui changera la fenêtre pour afficher une [fenêtre de création](#) d'évènement.

A droite se trouve une section **équipe**, visualisant 6 équipes. Lors du clic, la fenêtre équipe s'ouvre, affichant les détails de l'équipe cliquée.

En dessous se trouve un bouton pour **ajouter une équipe**, ce qui ouvre une fenêtre pop-up de création d'équipe.

Fenêtre Équipe



Cette fenêtre apparaît après avoir cliqué sur le bouton "**Équipes**". Elle est composée du même **header** que les autres fenêtres.

A gauche, un menu statique, **scrollable** si besoin, qui permet de naviguer entre toutes les équipes pour pouvoir choisir celle voulue.

Une fois l'équipe sélectionnée, nous pouvons **supprimer** ou **ajouter** un joueur grâce aux deux boutons "supprimer joueur" et "ajouter joueur".

Après avoir cliqué sur "supprimer joueur", le [pop-up de suppression](#) apparaît.

Après avoir cliqué sur "ajouter équipe", le [pop-up création d'équipes](#) apparaît.

Fenêtre Tournois

Page Tournois

Tableau de bord Équipes **Tournois** Historique Classement

Lieu
Entrez un lieu

Date
Date

Nom Tournoi 1	09/11/2020	Info	Modifier
Nom Tournoi 2	19/11/2024	Info	Modifier
Nom Tournoi 3	19/11/2024	Info	Modifier
Nom Tournoi 4	19/11/2024	Info	Modifier
Nom Tournoi 5	19/11/2024	Info	Modifier

...

Créer tournoi

Cette fenêtre rassemble les tournois à venir. A gauche se trouve une partie pour **filtrer** les tournois. On peut les filtrer par lieu et par date.

A droite se trouve **la partie principale**, où sont listés les tournois. Chaque tournoi à un bouton info ouvrant une [pop-up](#), et un bouton modifier qui ouvre la [fenêtre de création d'évènement](#), ou seront entrées les infos déjà entrées préalablement.

Fenêtre de création/modification d'événement (tournoi ou entraînement)

Page création d'évènement




Tableau de bordÉquipesTournoisHistoriqueClassement

Type d'évènement :	<input type="radio"/> Entraînement	<input type="radio"/> Tournoi	
Date :	Jour ▾	Mois ▾	Année ▾
Equipes :	<input type="checkbox"/> Equipe1 <input type="checkbox"/> Equipe2	<input type="checkbox"/> Equipe3 <input type="checkbox"/> Equipe4	<input type="checkbox"/> Equipe5 <input type="checkbox"/> Equipe6
Gymnase :	<input type="radio"/> gymnase1 <input type="radio"/> gymnase2	<input type="radio"/> gymnase3 <input type="radio"/> gymnase4	<input type="radio"/> gymnase5 <input type="radio"/> gymnase6
Nombre de boisson:	<input type="text"/>	Nombre de snack :	<input type="text"/>
	Annuler	reinitialiser	Valider

Cette fenêtre permet la **création d'un événement**. On y demande le type d'évènement. Si le type d'évènement choisi est un entraînement, la possibilité de renseigner les stocks de boisson et nourriture est retirée. Ces champs ne sont renseignables que lors de la création d'un tournoi, ils sont **grisés** sinon.

Puis il faut sélectionner la date, les équipes et le gymnase.

- Le bouton **annuler** revient à la fenêtre précédente et annule la création du tournoi.
- Le bouton **réinitialiser** vide tous les champs qui ont été modifiés par l'utilisateur.
- Le bouton **valider** confirme la création de l'évènement et ouvre la [fenêtre du bilan du tournoi](#).

Pop-up de résumé après la création d'un tournoi

Pop up Bilan de création

Bilan de création :

Tournoi : nomTournoi

date : 7/9/2024

gymnase : Jean Jaurès

8 équipes

Prix normal: 12.99

Prix premium: 19.99

annuler

confirmer

Il s'agit du résumé des informations qui ont été renseignées par l'utilisateur lors de la création du tournoi. Les prix montrés sont arbitraires, mais ils seront calculés automatiquement par l'application.

Pop-ups de créations / suppression

The image displays three overlapping pop-up windows from a web application:

- Pop-up création d'équipe:** Features a text input for 'Nom équipe', a category selection with radio buttons (PUPILLES, CADETS, POUSSINS, JUNIORS, BENJAMINS, SENIOR, MINIMES), and a 'Choix joueur' section with four checkboxes, all labeled 'joueur correspondant aux critères'. It includes 'annuler', 'reinitialiser', 'valider', and 'créer un joueur' buttons.
- Pop-up création joueur:** Includes text inputs for 'Nom', 'Prenom', and 'Date naissance'. It features 'annuler', 'reinitialiser', and 'valider' buttons.
- Pop-up suppression joueur:** Contains a 'Rechercher joueur' button, a dropdown menu labeled 'Joueur correspondant', and a 'supprimer' button.

Ces pop-up permettent de **créer une équipe**, un **joueur** ou de **supprimer un joueur**.

Le bouton **annuler** ferme le pop-up et annule l'action en cours.

Le bouton **réinitialiser** vide tous les champs que l'utilisateur a rempli.

Le bouton **valider** confirme la création de l'objet et ferme la fenêtre.

Pour la pop-up de suppression de joueur permet la **recherche** d'un joueur, puis sa sélection dans un menu déroulant. Il y a un bouton supprimer qui, au clic, ouvrira le [pop-up de confirmation](#).

Pop-up de confirmation de suppression

The image shows a 'Pop-up confirmation suppression' window with a title bar and three dots. The main text asks 'Voulez vous vraiment supprimer x ?'. At the bottom, there are two buttons: 'retour' (outlined) and 'supprimer' (solid blue).

Ce pop-up permet de **valider** la **suppression** d'un élément afin d'éviter toute suppression accidentelle. Le bouton retour fermera cette fenêtre et annule le processus de suppression. Le bouton supprimer valide le tout.

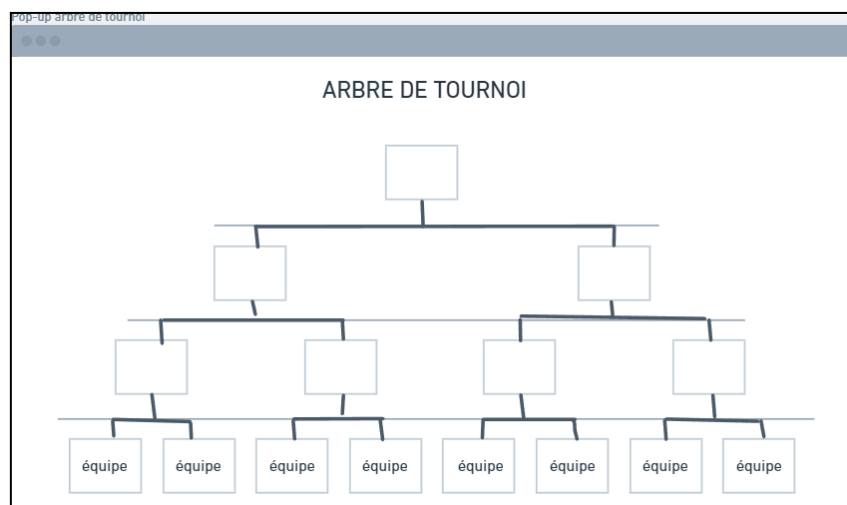
Pop-up d'informations détaillées sur un tournoi existant

Pop Up - Détails tournoi historique		Pop-up infos tournoi futur	
DETAILS PLUS PRECIS DU TOURNOI: (Id : XXXXXXXXX)		INFOS TOURNOIS	
Date	XX-XX-XXXX	Date	XX-XX-XXXX
Gymnase	Gymnase Jean-Masson, Chaumont	Gymnase	Gymnase Jean-Masson, Chaumont
Classement Final	Score par match	Equipes présentes	liste équipes
1er : Equipe 2 2ème : Equipe 8 3ème : Equipe 5 4ème : Equipe 7 5ème : Equipe 1 6ème : Equipe 6 7ème : Equipe 3 8ème : Equipe 4 9ème : Equipe 10 10ème : Equipe 9 11ème : Equipe 11 12ème : Equipe 12	Equipe 3 VS Equipe 5 : 5 - 2 Equipe 6 VS Equipe 4 : 3 - 8		
		Stocks prévus	boissons : x snacks : x
		Prix	premium : 19.99 Normal:12.99
		supprimer arbre de tournoi modifier	

Il existe **deux variantes** :

- Une pour les tournois de **l'historique**, qui sont donc finis et pour lesquels s'affichent un classement des équipes.
- L'autre affiche les informations d'un tournoi **programmé** ou **en cours**. Il y a donc moins d'informations, mais on affiche en plus les stocks de nourriture et boisson par match, ainsi que le prix des billets par match pour ce tournoi.
Il y a aussi des boutons pour [modifier](#), [supprimer](#), et enfin un bouton pour afficher un **arbre de tournoi**, qui ouvrira une [pop-up](#).

Pop-up arbre de tournoi



Ce pop up permet la visualisation d'un **arbre de tournoi** généré **automatiquement** par l'application pour un tournoi.

Fenêtre d'historique des tournois

Page historique

Tableau de bord

Équipes

Tournois

Historique

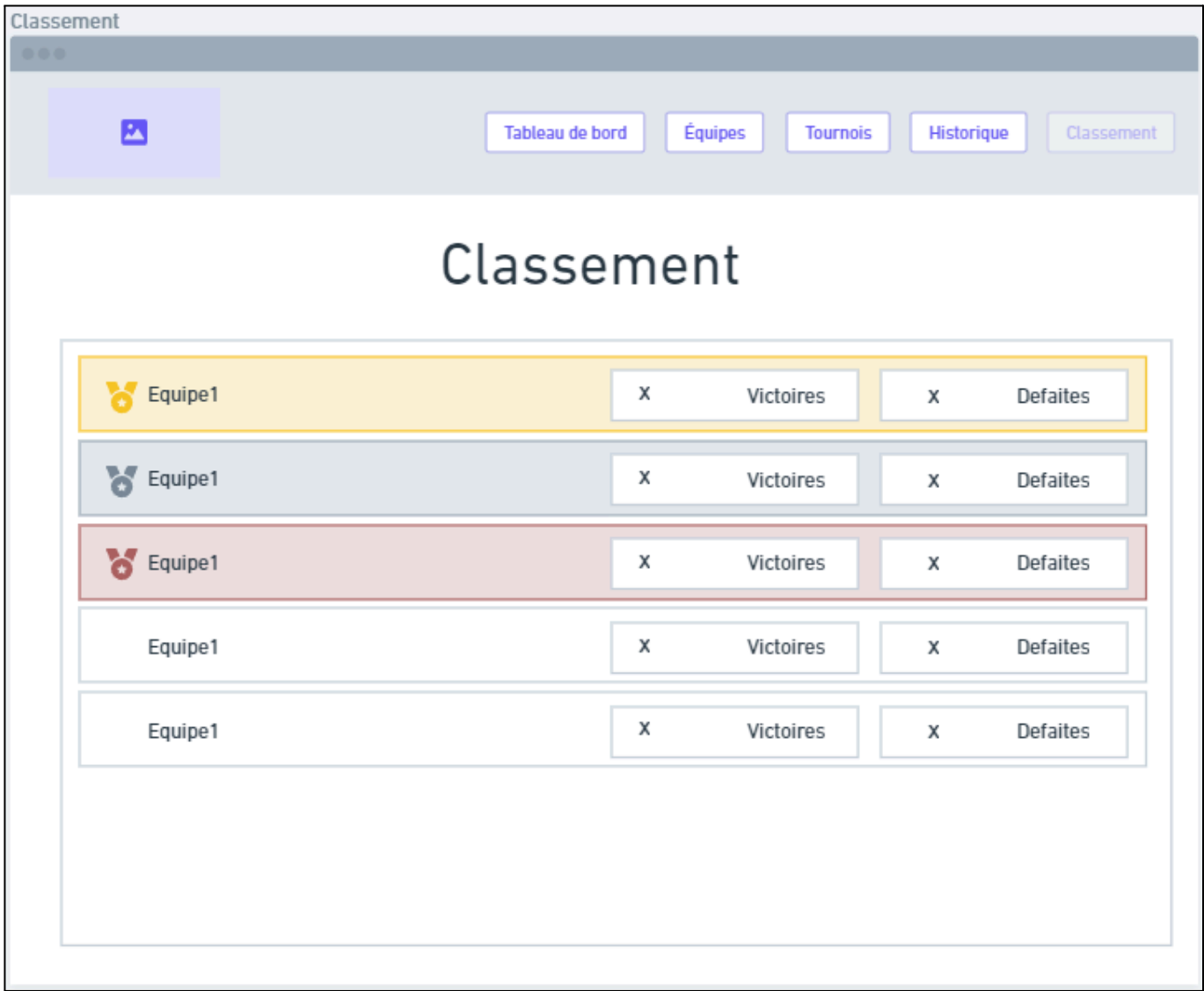
Classement

Date	Gymnase	Classement des équipes
XX-XX-XXXX	Gymnase Jean-Masson, Chaumont	1er : Equipe 4 : 2ème : Equipe 8 : 3ème : Equipe 5

Cette fenêtre affiche **l'historique des tournois**. Elle est composée d'un grand tableau regroupant les dates, gymnases et classement des 3 premières équipes des tournois déjà déroulés. Ils sont affichés par ordre chronologique, le plus récent étant en haut.

Pour chaque tournoi, il y a un bouton "Accéder détails" qui amène vers le [pop-up d'informations](#).

Fenêtre de classement



Enfin, voici la fenêtre de **classement** où sont renseignés le nombre de **victoires** et de **défaites** de chaque équipe sur **tous les tournois** joués. Ils sont donc classés par rapport au nombre de victoires.

Les équipes sur le podium sont colorées aux couleurs des médailles dans le sport.