

**<ÉCOLE
DE LA FILIÈRE
NUMÉRIQUE/>**

imie

imie

Sommaire

1.Cadre du projet

- 1.1 Résumé
- 1.2 Enjeux et objectifs
- 1.3 Livrables
- 1.4 Présentation de l'équipe

2.Conception du design

- 2.1 Recommandations UI & UX
- 2.2 Notre proposition d'interface

3.Spécificités techniques

- 3.1 Choix technologiques

4.Spécificités fonctionnelles

- 4.1 Fonctionnalités
- 4.2 Contenu du site

5.Ressources/Liens

6.Annexes

Cadre du projet

1.1 Résumé

Le projet consiste en la création d'une application web à destination des 15-25 ans et jeunes adultes pour l'association Resonantes. Elle permettrait de recueillir leur opinion sur des situations pouvant causer ou résulter de violences sexistes et sexuelles.

1.2 Enjeux et objectifs

L'enjeu de cette application est de construire au travers des données récoltées une perception de l'acquiescement ou non de comportement étant des violences sexuelles/sexistes.

1.3 Livrables

A l'issu de nos recherches et réflexions nous vous livrons les éléments suivants :

- Ce document ici présent. Il concentre l'intégralité de nos recommandations et réflexions sur le projet.
- Une documentation sur le traitement de données.

1.4 Présentation de l'équipe

Etudiant de l'IMIE nous avons travaillé principalement à deux sur ce projet ; Pierre Le Dorze (5ème année) et Justine Forey-Verdière (2ème année).

Conception du design

2.1 Recommandations UI & UX

Une navigation simple pour l'utilisateur

La navigation proposée doit être établie avant le développement de l'application. Un "fil d'Ariane" doit être défini afin de se rendre compte de la hiérarchie du site. Même si l'application n'a pas la profondeur d'un site e-commerce par exemple, cela permet 3 choses pour l'utilisateur :

- Connaître sa position
- Où peut-il se rendre
- Doit-t-il se rendre sur une autre page

Un parcours utilisateur bien construit permet de réduire le nombre d'actions et d'avoir une structure cohérente pour l'application. Dans notre cas il est important que lors de la session utilisateur :

- Celui-ci voit sa progression de question en question
- Qu'il puisse faire un retour sur la question précédente

Cela permet également de bien séparer les différents contenus et de ce fait de ne pas surcharger les pages de contenus.

Afin de cartographier le parcours utilisateur il est d'usage de créer des personas au préalable. Ce sont des personnes fictives qui représentent de manière archétypal le public cible. Ils permettent de créer différents cas d'usage c'est à dire de quelles manières vos utilisateurs vont interagir avec l'application. Pour le projet nous en avons créé 4 :

Marion



Biographie :

Marion est une grande consommatrice de réseaux sociaux. Elle est à l'affût des produits Apple et insiste auprès de ses parents pour qu'ils les lui achètent. Elle postait régulièrement des selfies sur son compte Instagram mais a dû le fermer à cause de commentaires inappropriés.

Objectifs:

- Apprendre à jouer du piano
- Avoir un MacBook

Contraintes:

- Habite loin de son collège
- N'aime pas perdre son temps

Age : 15 ans

CSP: Elèves, étudiants

Revenu: Sans
revenu

Nous pouvons voir sur l'exemple ci-dessus un des personae créés pour le projet. Ces archétypes se basent normalement sur des questionnaires ou des études de marché. Comme nous avons manqué de données, nos personae sont succincts. Les autres peuvent être retrouvés en annexe.

Une fois vos personas créés, on peut définir plusieurs cas d'usage ou "user story". On assigne un persona et un parcours type en pensant aux :

- Lieux de l'utilisation
- Éléments extérieurs qui peuvent interférer avec l'utilisation du service
- Objectifs de l'utilisateur

Le contenu doit parler pour lui-même

Quelles que soient l'ergonomie et la charte graphique que vous choisirez au final, il est primordial de respecter le principe d'affordance. Selon la définition du

psychologue James J. Gibson qui a créé ce mot “ l’affordance est la capacité d’un objet à suggérer sa propre utilisation”. Par exemple une poignée de porte nous dit de quelle manière ouvrir une porte. Pour l’UI et l’UX d’un site ou d’une application il faut connaître les habitudes et les gestes déjà appris par l’utilisateur. Prenons cet exemple :



Instinctivement on comprend que l’action du bouton de gauche, si on clique dessus, sera le déroulement d’un élément vers le bas. Pour le bouton de droite on comprend que l’on sera certainement redirigé vers une autre page.

Un manque d’affordance provoquera :

- Une confusion et une frustration chez l’utilisateur dans la prise en main de l’application.
- Un abandon du service par l’utilisateur par manque d’intérêt.

Exemple pour un objet du quotidien :



Il est nécessaire de connaître les standards surtout si le public visé est jeune et donc rompu aux interfaces et applications intuitives.

L’accessibilité

Nous évoquerons rapidement l’accessibilité tant le domaine est vaste. Par ce terme j’entends l’accès aux services et contenu web par des personnes

handicapées. Même si toutes les recommandations ne peuvent pas être mises en place il est important de réfléchir sur la manière dont les contenus peuvent être consultés par le plus grand nombre. Voici une liste non exhaustive de règles à respecter :

- Choisir des couleurs avec un bon contraste
- Les contenus audios, vidéos et images doivent avoir une alternative au format texte.
- Assurer une compatibilité multiplateforme
- Permettre la personnalisation de l'interface (mode daltonien, taille du texte, etc)
- Aider l'utilisateur à corriger les erreurs (dans un formulaire par exemple)

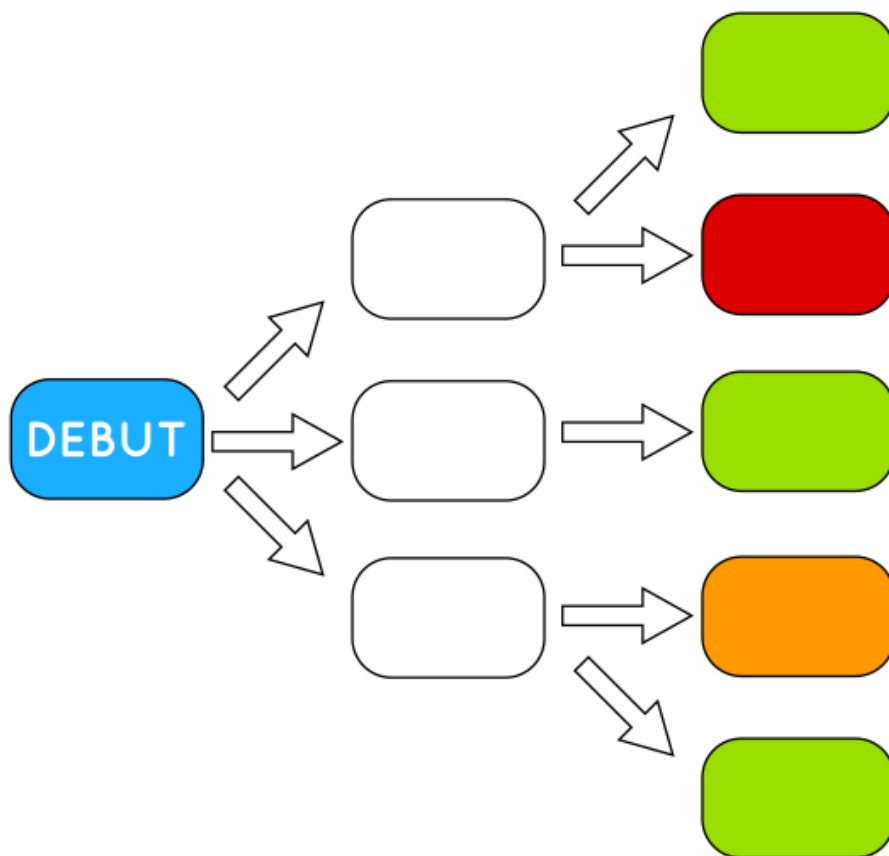
L'accessibilité concerne tous les types de publics et réfléchir en amont du développement de l'application est primordial afin de toucher un public large et d'assurer un maximum d'égalité entre les internautes.

2.2 Notre proposition d'interface

Dans cette section nous présenterons notre idée globale du projet, cela comprend la mise en forme du questionnaire, les maquettes et les contenus à développer.

Nous avons réfléchi sur la manière de mettre en forme le questionnaire de manière originale. *Nous avons conscience que notre proposition est ambitieuse et demandera de nombreuses compétences complémentaires.* Les Screenshot présentés par la suite correspondent aux maquettes à présenter. Par manque de temps et de compétence en dessin nous nous sommes appuyés sur des contenus multimédias déjà existant.

Nous sommes partis avec l'idée de développer une histoire complète à embranchement. Exemple :

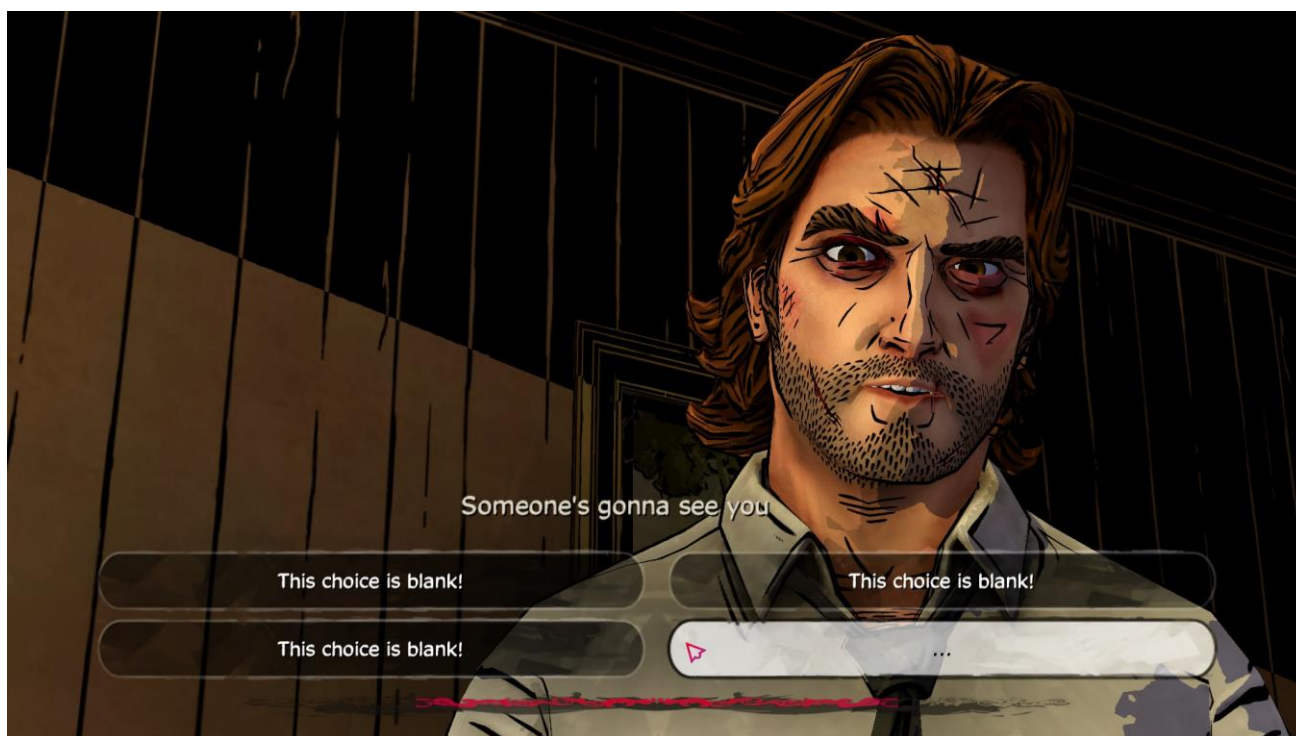


La 1ère étape pour l'utilisateur serait de choisir un personnage parmi plusieurs. A chaque personnage correspond une histoire à choix, par exemple :

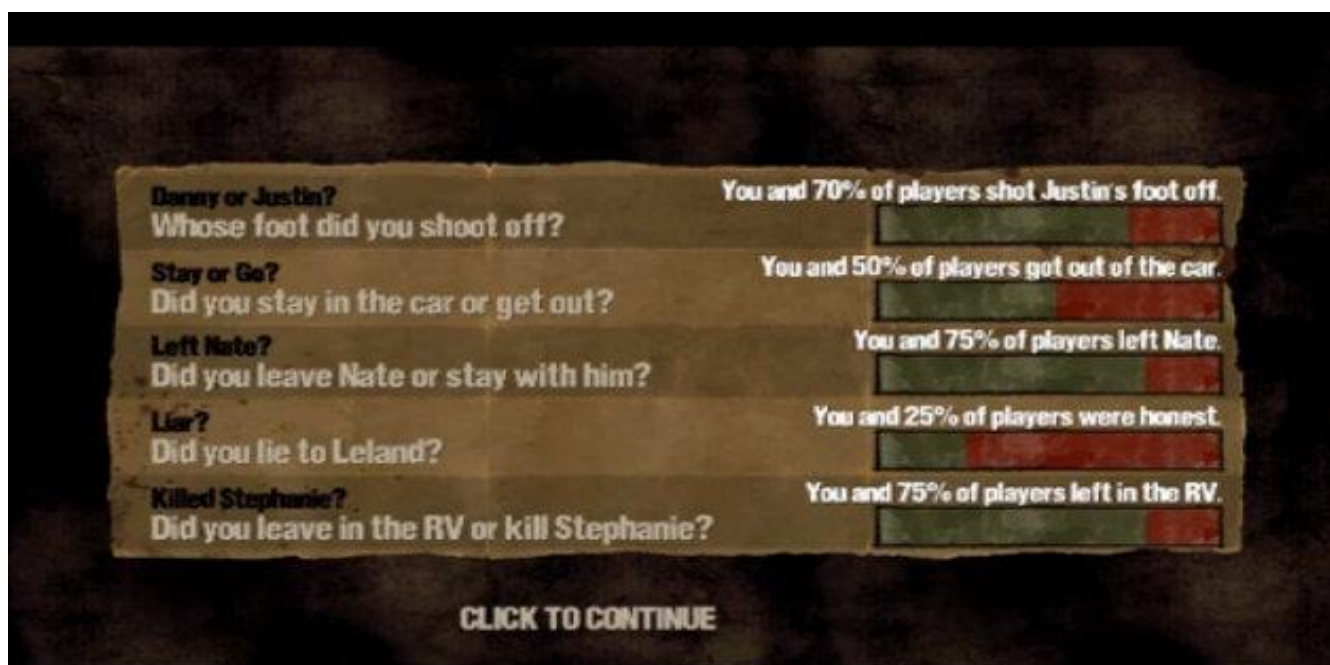
- Un médecin - Traite de la violence morale
- Une voisine - Traite de la violence verbale
- Un collégien - Traite de la cyberviolence
- Un policier - Traite de la violence sexuelle

Nous souhaitons diviser les différents types de violence comme énoncées dans le cahier des charges afin de créer une narration cohérente et de bien se focaliser sur un type de violence en particulier.

Une fois le choix de personnage fait, la session se lance et une situation (résultant ou engendrant une violence) est proposée à l'utilisateur. Selon la scène les choix peuvent être multiples ou non. Exemple :



Une fois le choix effectué l'histoire avance et un autre écran est proposé avec un autre choix. Et ainsi de suite jusqu'à la conclusion de l'histoire avec un écran qui récapitule les choix de l'utilisateur ainsi que la moyenne des choix des autres utilisateurs. Exemple :



Notre idée est d'attacher des valeurs aux différents choix faits par les utilisateurs. Vous trouverez en annexe l'ensemble des 42 variables que nous

avons dégagées afin d'évaluer une situation. Bien sûr toutes ces variables ne sont pas à utiliser en même temps, une dizaine de variables par scène nous semble suffisant.

Pour le début de l'application nous pensons à proposer aux utilisateurs le choix entre 2 ou 3 personnages. Puis des nouvelles histoires ou chapitres seraient proposés avec de nouveaux personnages. Cela permettrait l'ajout de nouveau contenu, un retour des utilisateurs sur l'application et une rejouabilité.

Notre souhait est de créer un véritable engagement de la part de l'utilisateur à travers une histoire. En prenant le point de vue d'un des personnages/observateurs nous pensons proposer une expérience immersive et intéressante.

Spécificités techniques

3.1 Choix technologiques

Les Progressive Web Apps

Les choix techniques ne seront pas évoqués ici puisqu'il est nécessaire d'avoir un projet plus abouti pour permettre la sélection de technologies et d'outils adéquates. Toutefois nous aimerions mettre en avant les "Progressive Web Apps". Celles-ci sont un mélange entre une application web et une application mobile dite native (développée uniquement pour un système d'exploitation mobile). Les avantages sont nombreux :

- Accessible hors-ligne
- Responsive
- Rapidité
- Apparaît sur l'écran d'accueil du téléphone (dispose d'une icône, des notifications peuvent être envoyées)
- Sécurisée
- Pas d'installation
- Indexable par les moteurs de recherche
- Un développement moins coûteux

Les PWA comportent évidemment des inconvénients comme le fait qu'elles ne fonctionnent pas sous iOS (système d'exploitation Apple pour mobile). Malgré tout cette option nous paraît intéressante pour le développement du projet.

Spécificités fonctionnelles

4.1 Fonctionnalités

Nous listerons ici les différentes fonctionnalités :

Services :

- FAQ
- Plan du site
- Mentions légales
- Personnalisation de l'interface
- Contact
- Session de question
- Résultat de chaque session utilisateur
- Questionnaire de fin de session

4.2 Contenus du site

Voici la liste des contenus à développer :

- Texte
- Image (illustration, logo)
- Vidéo
- Bande-son (bruitage scène, simulation appel téléphonique)

Ressources/Liens

Définition affordance - <http://www.blog.theinsperience.co/affordance/>

Organisation régissant les standards du Web - <https://www.w3.org/>

Définition Progressive Web Apps : <https://progressive-web-apps.fr/definition-progressive-web-apps-pwa>

Narration à embranchement - https://lionel-laugier.canoprof.fr/eleve/FORMATION%20PAF/Parcours Fiction Interactive/activities/narration_embranchements.xhtml

Annexes :

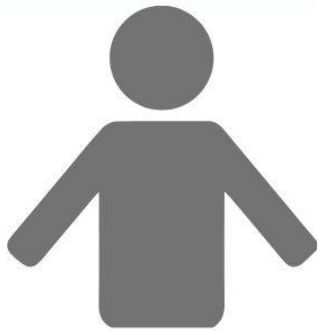
Les différentes variables :

| | | | | |
|----------------------|------------------------------------|---|--|--|
| Homme ou femme | Jour/Nuit | Familier du lieu/Étranger du lieu | Maladie grave/ Pas maladie grave | Secteur d'activités de l'entreprise |
| Revenu | Sobre/sous l'emprise d'alcool | Jour de la semaine | Orientation sexuelle | Type de contrat de travail |
| CSP | Sobre/sous l'emprise de stupéfiant | État émotionnel | Opinion politique | Taille de l'entreprise |
| Relation | Absence/Présence d'étranger | Déjà victime d'agression/jamais subit d'agression | Couleur de peau | Niveau de diplôme |
| Extérieur /Intérieur | Absence/Présence de proches | Moyen de communication | Sensibiliser sur le harcèlement/ Pas sensibiliser sur le harcèlement | Régions |
| Lieu | Sphère publique/sphère privée | Ville/campagne | Antécédents judiciaires/pas d'antécédents judiciaires | Temps passé en ligne (forum, blog, réseaux sociaux, jeux en ligne,etc) |

| | | | | |
|---------------|---|---|---|-----------------------|
| Tranche d'âge | Handicap/Pas handicap | Déjà témoin d'une scène de violence/ Jamais témoin d'une scène de violence | Conduite addictive/Pas de conduite addictive | Type de transport |
| Religion | Environnement bruyant/ Environnement calme | Enceinte/Pas enceinte | Horaire de travail en journée/ Horaire de travail atypique | Sentiment de sécurité |

Les personas :

Tom



Biographie :

Tom ne se soucie pas de son orientation pour le moment. Il passe pas mal de temps avec son groupe de musique. Sa vie en internat se passe bien mais il a été harcelé l'année dernière par deux camarades de classes.

Objectifs:

- Passer son Bac
- Gagner en indépendance

Contraintes:

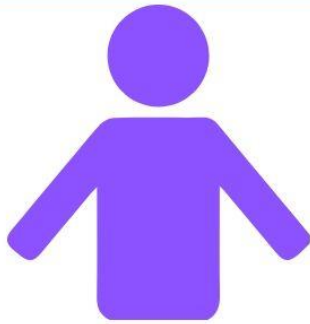
- A des difficultés visuelles
- Vis en internat

Age : 18 ans

CSP: Elèves, étudiants

Revenu: Sans
revenu

Hélène



Biographie :

Hélène est passionnée par son travail et ne laisse rien au hasard pendant son service . Elle voyage dans des pays étrangers pendant la basse saison. Habituee à voyager seule, elle sait prendre ses précautions et a rarement vécu des situations de harcèlements.

Objectifs:

- être promu chef de cuisine
- Construire une yourte

Contraintes

- Habite chez l'habitant
- Travaille en horaires décalés

Age : 25 ans

CSP: Ouvriers
qualifiés

Revenu: 1400 euros

Enzo



Biographie :

Après l'obtention de son BAC L, Enzo s'oriente vers une licence d'histoire puis un Master. Il souhaite travailler dans un musée. Il sort très souvent au cinéma. La majorité de ses amis sont des filles.

Objectifs:

- Trouver un emploi après son master.
- Arrêter de fumer

Contraintes:

- A un travail étudiant
- Ne maîtrise pas l'outil informatique

Age : 22 ans

CSP: Elèves, étudiants

Revenu: 360 euros

**<ÉCOLE
DE LA FILIÈRE
NUMÉRIQUE/>**



imie



imie