

Projet 2 - Fondamentaux de l'UX/UI

SAYNA-UXUI-PROJET2

IV - Énoncé - L'utilisateur au centre de la réflexion

IV.1 - Observer l'expérience utilisateur

Comment se passe l'expérience du site web de Sayna ?

1. La liste de toutes les questions sur la plateforme SAYNA.
 - a) Pourquoi sayna utilise ces trois couleurs : bleu, blanc et le noir ?
 - b) Pourquoi le site sayna à souvent des difficultés de chargement ?
 - c) Pourquoi un one page ?
 - d) Portail sayna? Pourquoi le gars sur vélo ? Signification ?
 - e) Pourquoi certaines informations en anglais et d'autres en français ?
 - f) Pourquoi sur sayna learn on ne peut que maître un avatar. ? Pourquoi pas un profil personnel de notre choix ?
 - g) **Pourquoi CTA Devenez partenaire** [Programme d'affiliation](#) ne sont pas sur la page d'accueil ?
2. Essayez de Réponse par moi même
 - a) C'est ces couleurs choisies. Mais la raison je ne sais. Elles devaient exprimer quelque chose.
 - b) A cause du serveur utilisé, je crois.
 - c) Dans le but de rassembler les informations au même endroit.
 - d) Je ne sais pas. Aucune idée.
 - e) Peut être pour aider ceux qui sont anglophone. Si c'est le cas pourquoi pas un site multilanguage?
 - f) Aucune idée.
 - g) N'est pas un message important.

Ensuite, choisissez une application de votre choix et vérifiez son expérience utilisateur. Identifiez 3 éléments de l'application qui font

parties d'un ensemble de qualités UX observable (un élément à identifier au minimum) :

APPLICATION WHATSAPP

1. Utile : **Discussion** : Appel et vidéo une application originale et répondre à un besoin profond : Discuter de part en humains avec sa fonctionnalité vidéo qui permet de voir la personne appelée en sur dans mone rempli d'anarque.
2. Utilisable : facile à utiliser : **icone appel et vocal ou vidéo** un utilisables en une clique
3. Désirable : L'image, l'identité, la marque et les autres éléments de conception sont utilisés pour susciter l'émotion et l'appréciation : **original et ne passe pas inaperçu**
4. Trouvable : **la barre de recherche : Utile, trouvable. Visible et ne passe pas inaperçu**
5. Accessible : **les fonctionnalités accessibles à tous.**

La Discussion, Appel vocal et vidéo, les icones, barre de recherche etc. Sont des fonctionnalités qui font parties d'un ensemble de qualités UX observable.

L'objectif de cette tâche est de se familiariser avec les modèles mentaux des personnes et d'apprendre à mieux connaître et comprendre les utilisateurs. Comment les gens voient-ils un produit interactif et quelle est leur compréhension de ce produit en termes d'utilisation et de fonctionnement ?

1. Commencez par vous-même ! Comment pensez-vous qu'un distributeur automatique de billets fonctionne-t-il ?
Réponses : Selon moi un distributeur automatique est rechargé de liquidité d'avance par une personne et au cours d'une requête lancée par un client, le système informatisé relié au distributeur transmet l'information à une source qui fait sortie le montant saisie au cours de l'opération.
2. Réponses deux autres personnes
Personne 1 : C'est des systèmes qui ont généralement une partie hardware(matériel) et software(logiciel). Il y a un

système d'exploitation ou une partie logicielle programmer qui pilote tout le matériel.

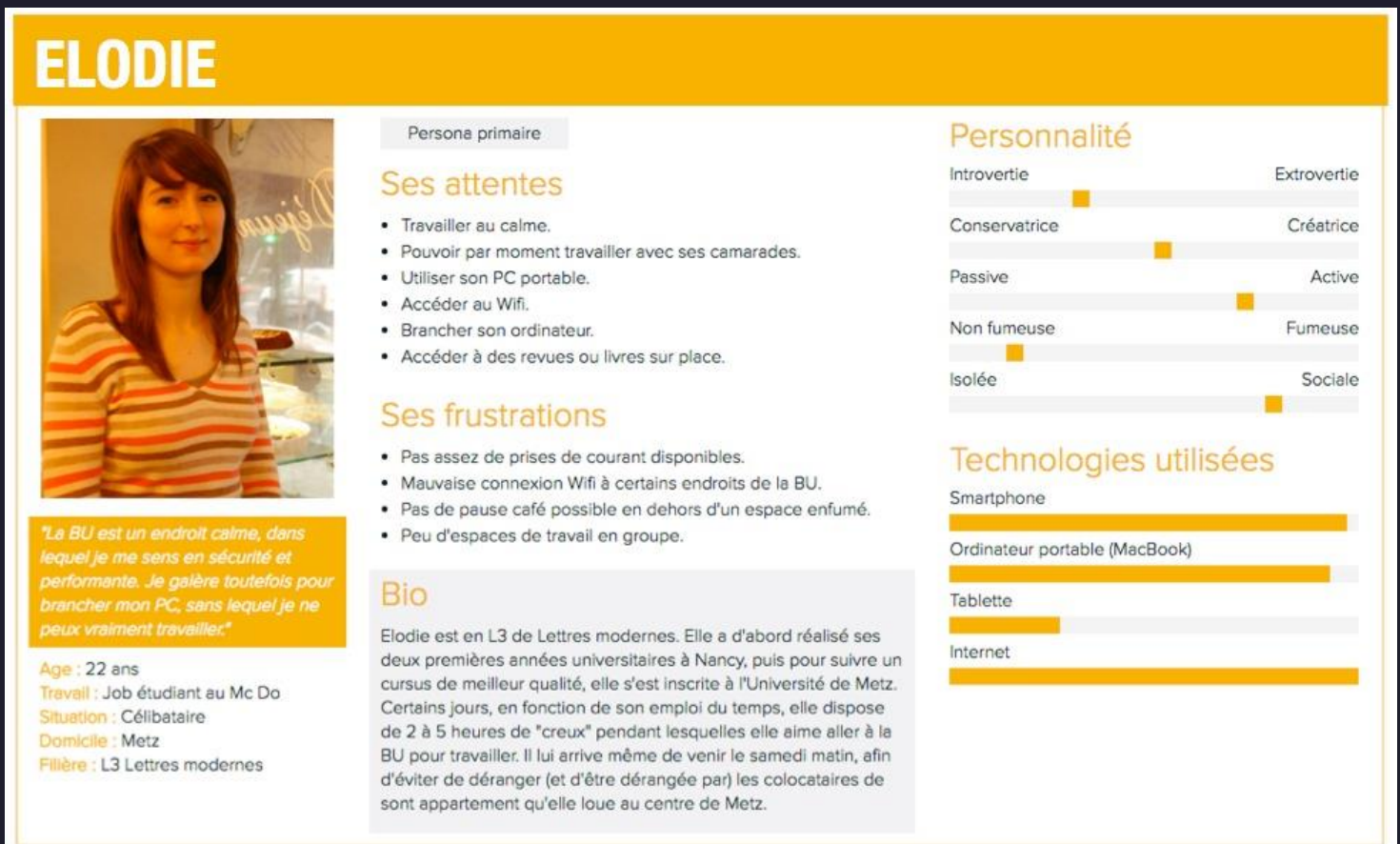
Personne2 : On parle de quel côté ?

Voici quelques questions pour vous guider dans ce processus de compréhension d'un distributeur de billets :

- Quels sont vos objectifs lorsque vous utilisez un distributeur automatique de billets ? **Être vite servir et les pertes de temps ; servir en cas d'urgence.**
- Que ressentez-vous ? Qu'est-ce que vous aimeriez ressentir en l'utilisant ? **Content de l'innovation.**
- À quelle fréquence retirez-vous de l'argent ? Pourquoi ? souvent. **Simple d'utilisation**
- Quelles informations peut-on trouver sur votre carte ? Comment sont-elles utilisées ? **Nom, cvc, numéro de la carte date d'expiration et d'émission.**
- Que se passe-t-il si vous entrez un mauvais mot de passe ? **Requête n'aboutit pas. Plusieurs fois le compte se bloque.**
- Qu'advient-il de la carte à l'intérieur du distributeur ? **Ton compte**
- Comptez-vous l'argent qui sort de la machine ? **oui**
- Combien d'argent pouvez-vous prendre ? Que se passe-t-il si vous essayez d'obtenir plus que cette limite ? **chaque carte avec sa limite. Essayer de prendre plus, il informe que votre limite journalière est atteint.**
- Que se passe-t-il si vous continuez à appuyer sur des boutons pendant que la machine traite votre demande ? **Aucune réaction sauf si tu annule.**
- La machine devrait-elle dire ce qu'elle fait ? **Non**

IV.2 - Comprendre les besoins d'un utilisateur

Observez ce modèle de Persona et essayez d'en tirer une analyse.



1. Qu'avez-vous appris d'Elodie ?

Age

Filière

Civilité

Lieu de travail calme

Aime la compagnie des camarades
Utilise un pc et un ordinateur
Accès à la connexion
Problème de prise de courant
Mauvaise connexion parfois
Ne support pas la fumée
Aimerais prendre son pose café en dehors
d'un espace enfumé

Personnalité

Introvertie

Conservatrice

Très Passive

Non fumeuse

Sociale

Technologie Utilisée

Elle utilise plus souvent :

Smartphone

Son Macbook

Très connecté à l'internet

Utilise aussi une tablette .

2. Pouvez-vous imaginer des fonctionnalités pour répondre à ses aspirations et rendre sa vie plus facile et plus agréable ?

**Créer un espace de pause café non enfumé.
Améliorer la qualité de wifi pour qu'il travail correctement dans tout BU.
Mettre plus de prise à courant**

Fonctionnalité pour ELODIE

Problème de connexion
Environnement enfumé
Manque de prise
Discuter avec des amis
Environnement calme

Avoir un Environnement calme
et adapté au travaille

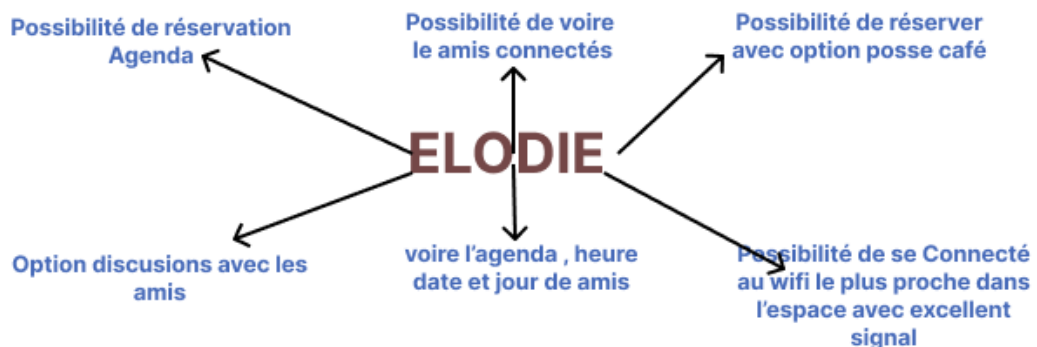
ELODIE

Travaille à la bibliothèque
en utilisant un
pc
tablette
téléphone

Malleureuse
Pas A l'aise

Fonctionnalité

Créer un espace de travail avec un espace pause café non enfumé.



Fin