



USERS STORIES :

Persona 1 :

Prénom : Bernard

Nom : De-la-combe

Âge : 68 ans

Activité : Architecte à la retraite

Bernard est nostalgique de son métier, il est difficile pour lui d'oublier sa passion pour l'architecture. Dans ce contexte-là, il aimerait voyager beaucoup mais n'a plus l'envie et surtout plus la patience de se perdre dans une documentation compliquée des œuvres architecturales qu'il envisage de voir de ses propres yeux. En tant que passionné il est très frustré et cherche une solution qui regroupe tout ce dont il a besoin.

Avec ceci sans aucun doute que Bernard arpentera les rues du monde pour admirer les merveilles d'architectures !

Persona 2 :

Prénom : Olivier

Nom : Thomas

Âge : 27 ans

Activité : Architecte récemment diplômé

Olivier a été embauché dans une agence d'architecture il y a peu. Dans le futur, son travail lui demandera une culture architecturale visuelle et technique conséquente. Même s'il sait que c'est très important pour sa carrière, Olivier reste jeune et n'a pas forcément l'envie de passer tout son temps libre à agrémenter sa culture en faisant des recherches interminables, il souhaite avant tout profiter de la vie et surtout de sa vie conjugale.

Il se renseigne et cherche une solution gain de temps pour son problème. A coup sûr, une solution efficace permettra à son couple de se faire une virée romantique aux États-Unis !

Persona 3 :

Prénom : Clara

Nom : Sanji

Âge : 53 ans

Activité : juge

Utilisation de l'application : déjà visité la ville > veut mieux la connaître

Clara ne possède pas beaucoup de temps libre vu le métier qu'elle exerce. Durant ses seuls moments de répit elle rêve d'évasion. Son domaine professionnel et de connaissance n'a rien à voir avec l'architecture mais cela ne l'empêche pas de s'intéresser aux bâtiments et édifices anciens et grandioses. Elle souhaiterait avoir un moyen rapide, simple et efficace d'avoir accès aux informations sur sa ville natale ; Paris et son architecture. Mais cela n'est pas chose aisée de trouver une aiguille dans une botte de foin... Clara voudrait également que cette solution lui permette, en voyage à l'étranger, de sélectionner les lieux incontournables à voir.

Peut-être qu'une solution bien pensée et intuitive lui permettrait de s'évader de ce dur travail !

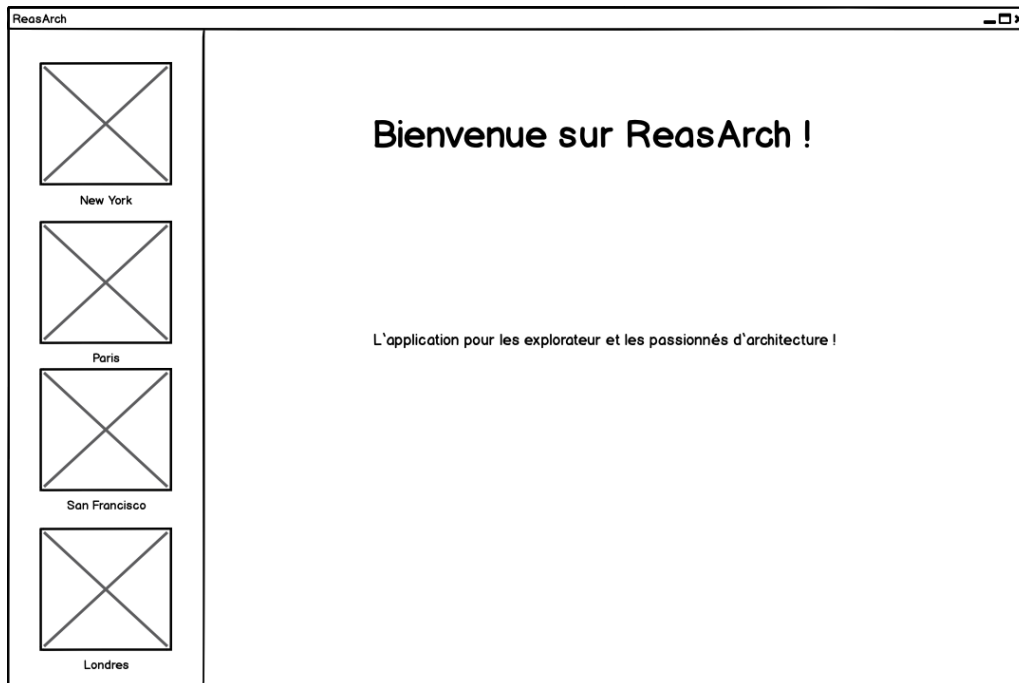
C'est pour ces raisons et ces demandes que nous avons décidé de créer une application touristique à dominante architecture.

Cette application sera disponible sur ordinateur et sera présentée sous forme de "Master Detail".

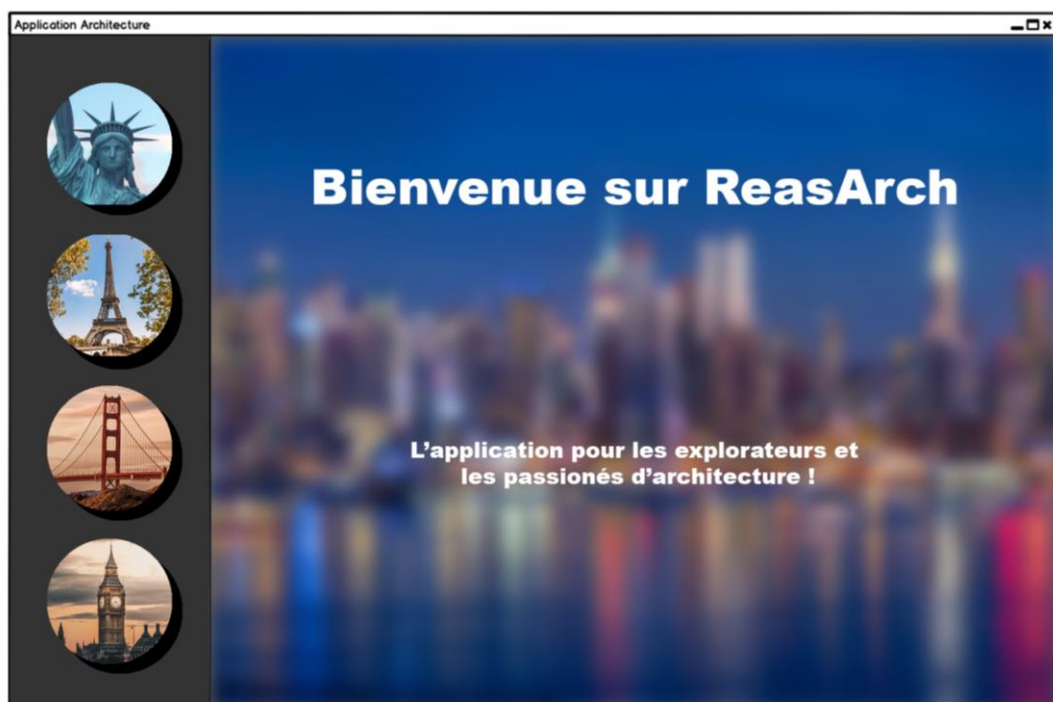
Notre but est de permettre à ces personnes ainsi que tant d'autres d'en savoir beaucoup plus sur les merveilles architecturales du monde entier.

SKETCHS ET MAQUETTES :

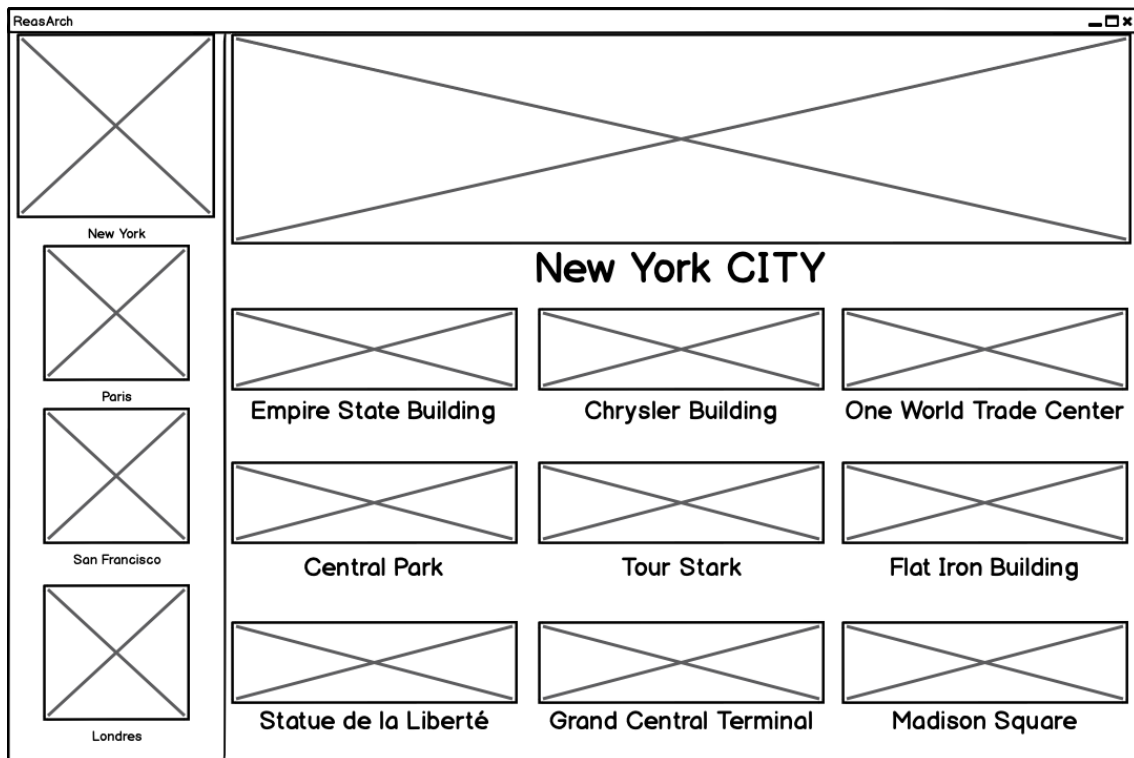
- Page d'accueil de l'application :



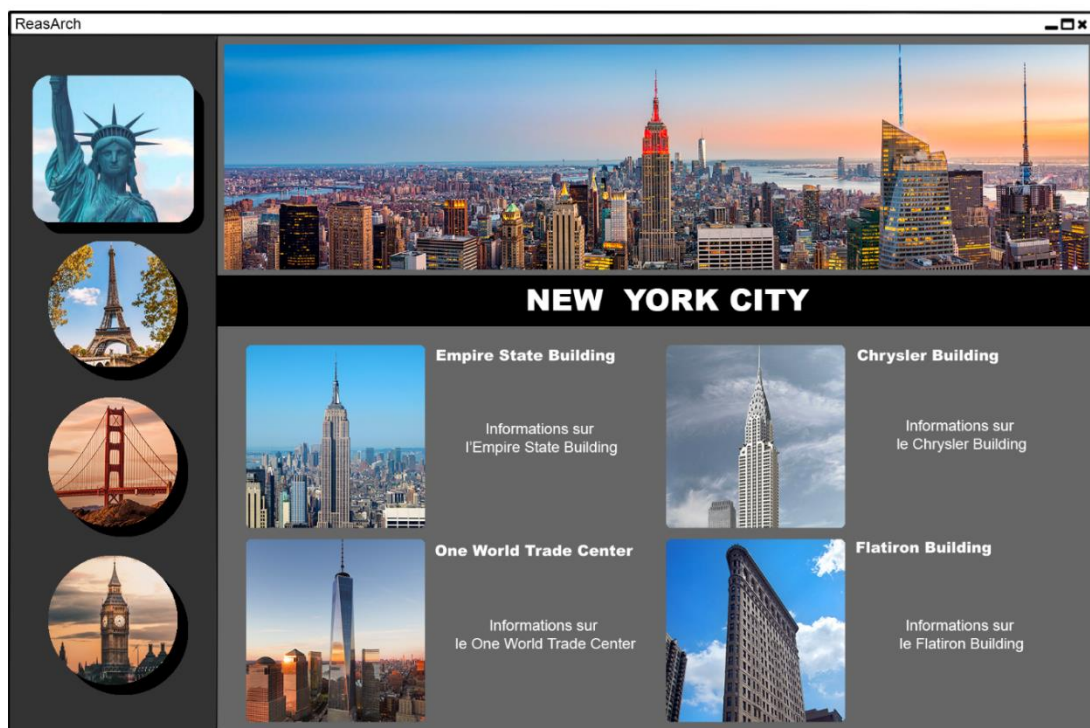
Sur cette page d'accueil, nous retrouvons à gauche le master detail des villes avec des vignettes les représentant. Une description texte se situe juste en dessous des vignettes au cas où l'utilisateur n'a pas reconnu la ville en question. Dans la partie restante de la fenêtre, nous envisageons de mettre une image en fond, un message de bienvenue ainsi que le slogan de l'application. Quelques mots et phrases pourront être potentiellement rajoutés par la suite.



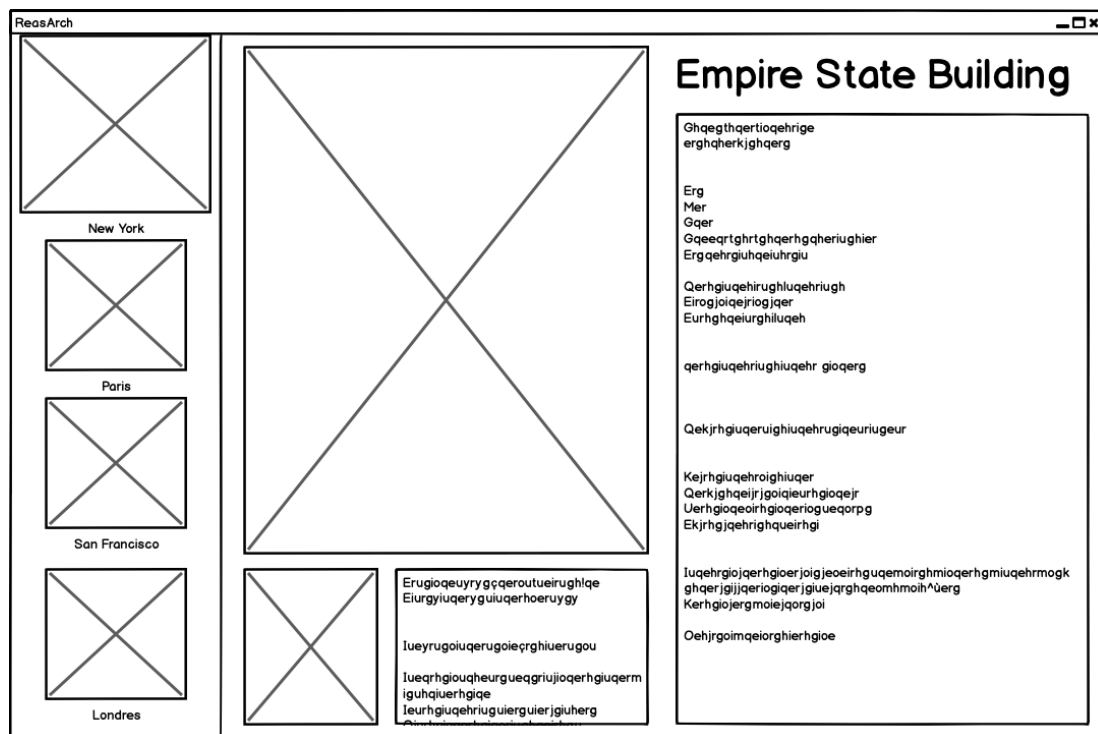
- Page d'une des villes lors de la sélection :



Lors de la sélection d'une ville à partir de la page d'accueil, la partie de droite change et laisse apparaître un panorama de la ville positionné en haut, puis en descendant, le nom de la ville en gros caractères et par la suite, une galerie imagée et nommée des bâtiments à voir dans cette ville. A partir de cette fenêtre, il est possible de sélectionner une autre ville, dans ce cas la partie décrite juste avant s'adaptera à la nouvelle sélection.



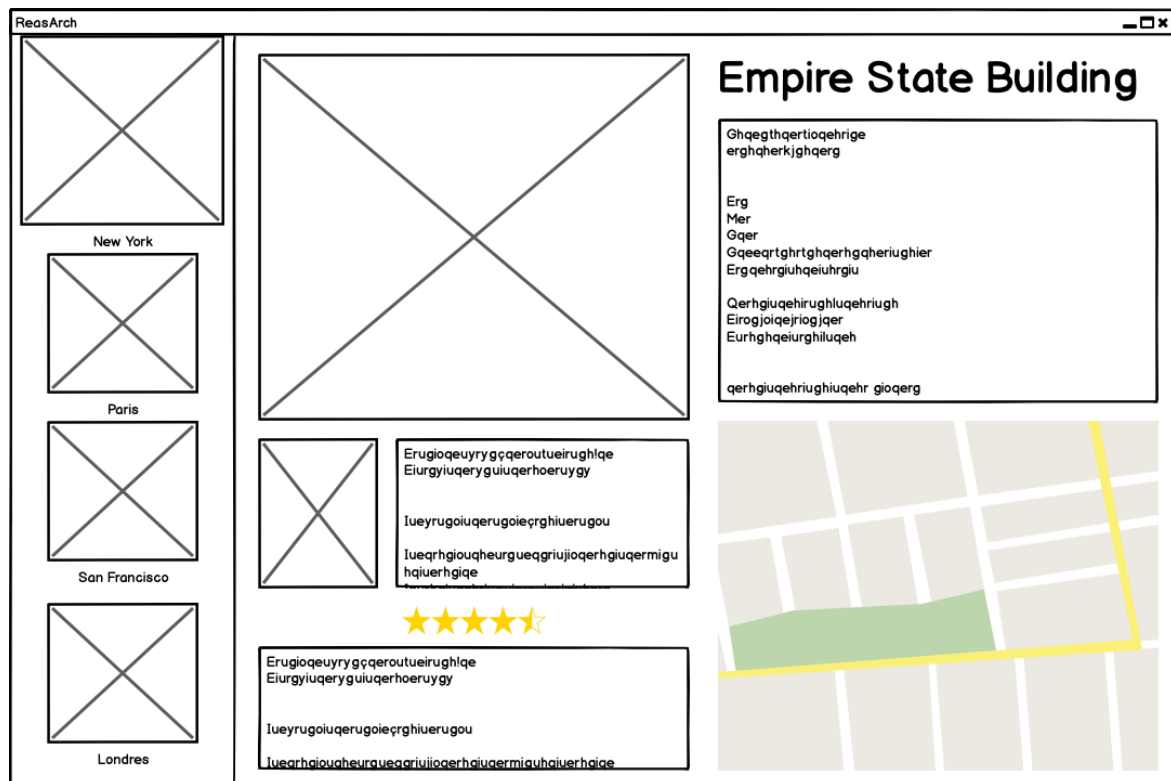
- Page d'un bâtiment lors de la sélection par ville (simplifiée) :



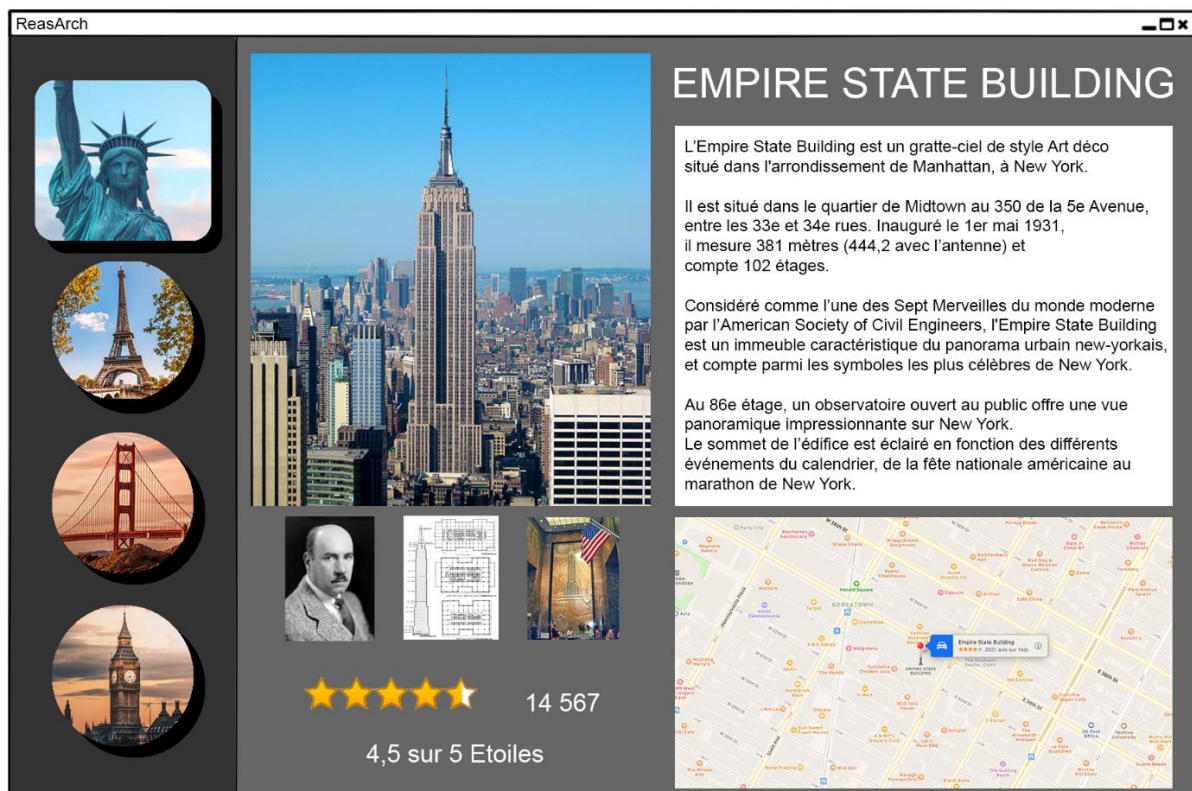
A la suite de la sélection d'un bâtiment dans la ville sélectionnée, cette même partie de droite va changer et laisser apparaître tous les éléments sur l'édifice sélectionné. (La ville restera bien entendu sélectionnée dans le master detail.) Nous retrouvons donc une grande image de celui-ci en haut à gauche et en dessous un portrait de l'architecte ainsi qu'une brève biographie ou bien d'autres images. Dans la partie droite, le nom du bâtiment en gros caractères puis un grand et long bloc de texte regroupant toutes les informations sur celui-ci.



- Page d'un bâtiment lors de la sélection par ville (complète) :



Enfin en complément du sketch précédent, la fenêtre d'un bâtiment pourra quelque peu varier et ainsi dans le cas le plus complet, proposer dans la partie gauche une photo plus petite et l'ajout de commentaires et avis utilisateurs. Pour ce qui est de la partie droite, le bloc de texte est raccourci et laisse de la place à un plan de l'emplacement de ce bâtiment.



STORYBOARD :

Le Master Detail regroupera une sélection de villes du monde dans lesquelles se situent les bâtiments exceptionnels sélectionnés par nos soins et plus tard par des suggestions d'utilisateurs. Toutes ces villes seront représentées par des miniatures. En cliquant sur une de celle-ci, nous aurons un listing imagé de la plupart des édifices à voir dans la ville choisie.

Par la suite, en sélectionnant un bâtiment, l'utilisateur arrivera sur une page dédiée contenant un visuel détaillé, ainsi qu'une multitude d'informations sur celui-ci : la date de construction et de livraison, l'architecte ou encore la localisation exacte et s'il est possible de le visiter.

Notre volonté en tant que développeurs est également, dans un deuxième temps, de pouvoir, pour chaque bâtiment présent sur notre application, concentrer tous les avis des utilisateurs l'ayant déjà visité.

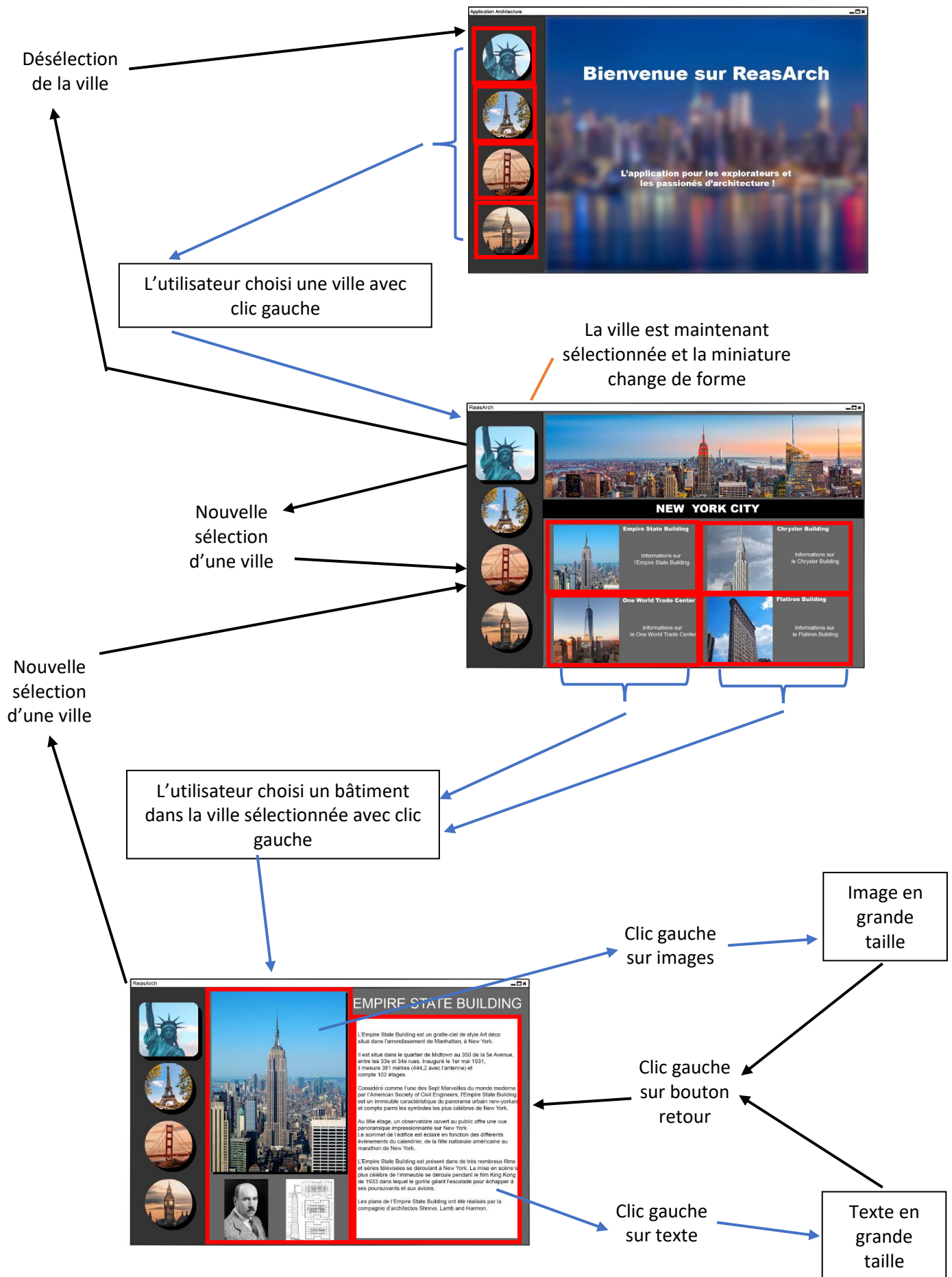


DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION :

