

## Travaux Pratiques

Filière : IAGI 1

Semestre : 5

Module : Développement Full Stack

Matière : Front-END

Date : 17 / 02 / 2025

# Atelier 1

### *Objectif :*

L'objectif de ce premier atelier est d'appliquer le processus UX et les principes du design thinking pour créer le design d'un site, en version desktop et mobile.

### *Les concepts utilisés :*

UX design, mobile-first design.

### *L'environnement de développement :*

Les outils de design : Adobe Xd, Figma, Photoshop, Sketch, ....

### *Resources :*

<https://uxtools.co/challenges>

## Travaux Pratiques

### Étude de Cas 1: Application de gestion de santé et bien-être pour les personnes âgées

#### 1. Contexte et problématique

- **Contexte** : L'application doit répondre aux besoins des personnes âgées de plus de 60 ans souhaitant améliorer leur qualité de vie en suivant leur santé de manière simple et efficace. Elles ont besoin d'une interface facile à comprendre, avec un design accessible et des fonctionnalités adaptées à leurs capacités (notamment la gestion de leur traitement médical, la prise de rendez-vous, et le suivi de leurs exercices physiques).
- **Problématique** : Les personnes âgées sont souvent moins familières avec les nouvelles technologies, ce qui rend l'utilisation des applications de santé complexes et décourageantes. Le défi est de concevoir une interface intuitive tout en conservant des fonctionnalités pertinentes.

#### 2. Recherche utilisateur

- **Méthode** : Interviews, observations directes et enquêtes auprès de 10 personnes âgées, entre 60 et 80 ans, pour comprendre leurs besoins en matière de gestion de santé.
- **Résumé des besoins utilisateurs** :
  - Une interface claire et simple, avec des textes agrandis et un contraste élevé.
  - La possibilité de suivre facilement la prise de médicaments, les rendez-vous médicaux, et les exercices physiques.
  - Un système de notifications claires pour rappeler les traitements, les consultations et les activités à réaliser.
- **Problèmes rencontrés par les utilisateurs** :
  - Difficulté à lire les textes petits et à naviguer dans des applications complexes.
  - Manque de rappels personnalisés pour les médicaments ou les exercices physiques.

#### 3. Persona

## Travaux Pratiques

- **Persona principal : "Ahmed, 70 ans, retraité"**
  - **Objectifs** : Suivre son traitement médical, maintenir sa forme physique, ne pas oublier ses rendez-vous chez le médecin.
  - **Frustrations** : Trouve les applications de santé trop compliquées et difficiles à utiliser, préfère les solutions simples et pratiques.
  - **Comportements** : Utilise son smartphone pour consulter la météo, envoyer des messages à ses enfants et petits-enfants, mais n'a jamais téléchargé d'application de santé.
- **Persona secondaire : "Amina, 65 ans, enseignante à la retraite"**
  - **Objectifs** : Maintenir une bonne forme physique, se rappeler des médicaments à prendre tous les jours.
  - **Frustrations** : Difficulté à gérer les nombreux médicaments prescrits et à se souvenir de l'heure des prises.
  - **Comportements** : Utilise des applications de bien-être mais souhaite une interface plus intuitive et centrée sur les rappels.

### 4. Scénarios d'utilisation

- **Scénario 1** : Ahmed se connecte à l'application pour vérifier les rappels de médicaments et reçoit une notification lui indiquant qu'il doit prendre son traitement pour l'hypertension.
- **Scénario 2** : Amina consulte la section "Exercices" et commence une séance de marche guidée de 10 minutes, l'application l'accompagne avec des instructions et suit sa progression.
- **Scénario 3** : Ahmed a un rendez-vous médical pour un contrôle de sa tension artérielle. L'application lui envoie une notification et lui propose un rappel la veille avec les détails du médecin et de l'hôpital.

### 5. Wireframes

- **Écran d'accueil** : Présentation simple avec un résumé de la journée (médicaments à prendre, exercices à faire, rendez-vous à venir).
- **Écran de gestion des médicaments** : Liste de médicaments avec horaires, rappel de dosage et indication d'alertes.
- **Écran d'exercices** : Choix d'exercices à effectuer avec suivi du temps, des calories brûlées et de la durée d'activité.

## Travaux Pratiques

- Écran de rendez-vous médicaux : Agenda avec les rendez-vous à venir, possibilité d'ajouter de nouveaux rendez-vous.

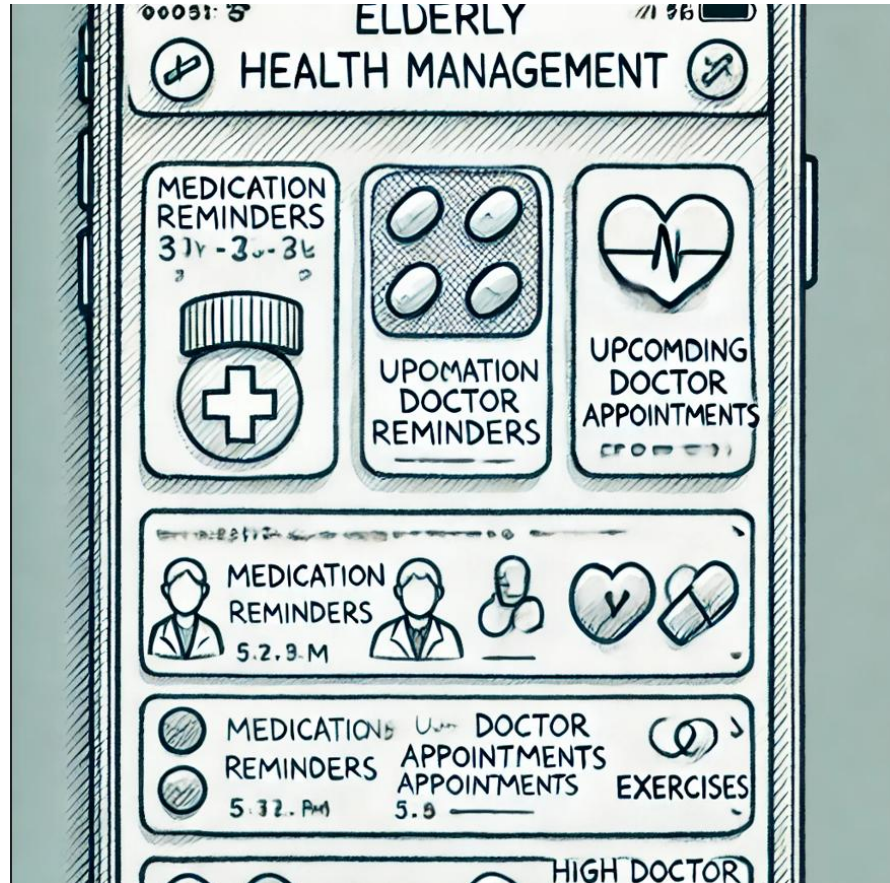
### 6. Mockups et design

- Interface claire avec des boutons larges et des textes agrandis.
- Palette de couleurs contrastée : fond clair avec des couleurs vives pour les éléments interactifs afin d'améliorer la lisibilité.
- Typographie simple : grande taille de police, avec des espaces suffisants entre les éléments pour éviter toute confusion.
- Visuels réconfortants : icônes simples, illustrations épurées représentant des activités physiques (comme la marche), des médicaments, et des rendez-vous médicaux.

### 7. Prototype interactif

Un prototype interactif a été réalisé pour simuler les principales interactions de l'application : consulter les médicaments, effectuer des exercices et vérifier les rendez-vous médicaux. Ce prototype a été testé avec plusieurs utilisateurs et a permis de récolter des retours précieux pour ajuster certains éléments de l'interface.

## Travaux Pratiques



### Analyse corrective de l'étude de cas

#### Forces :

- Design adapté aux utilisateurs : La simplicité de l'interface répond directement aux besoins des personas, notamment avec l'utilisation d'une typographie lisible, de boutons larges, et de rappels.
- Accessibilité : L'application répond à des critères d'accessibilité (textes agrandis, contrastes) adaptés à des personnes âgées.

#### Améliorations possibles :



## Travaux Pratiques

- **Navigation trop linéaire** : Les utilisateurs pourraient avoir besoin de plus de flexibilité dans l'organisation de l'information, notamment la possibilité de personnaliser leur écran d'accueil (choisir de voir en priorité les médicaments, les exercices, ou les rendez-vous).
- **Notifications intelligentes** : Améliorer les notifications pour les rendre encore plus personnalisées (par exemple, ajouter des messages motivants ou un suivi de la progression des traitements).
- **Système de reconnaissance vocale** : Ajouter une fonctionnalité permettant aux utilisateurs de commander certaines actions à l'aide de la voix, ce qui peut être utile pour les personnes ayant des difficultés à manipuler des écrans tactiles.

## Travaux Pratiques

### Étude de Cas 2 : A vous !

#### *Consignes :*

- Analyser le CDC fourni par le client (binôme de votre groupe).
- En se basant sur le processus UX, proposer une étude complète (recherche, Personas, User stories, ..) sans oublier les Sketchs/ wireframes / Mockups qui répondent aux besoins du client.
- N'oubliez pas l'approch Mobile-First Design

#### *Livrables :*

- Présentation du CDC et de la démarche.
- Sketchs / Wireframes / Mockups produits