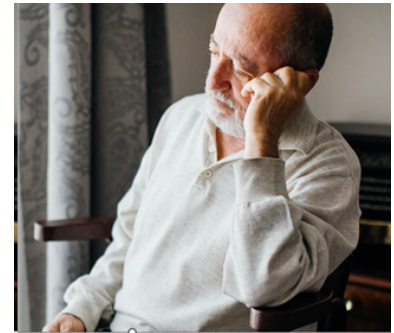


TP 4 : UI/UX Design pour les applications mobiles

Projet : Smart Community Hub (SHB)

Objectif

Le but de ce TP est de concevoir une application mobile visant à motiver les personnes âgées à sortir de l'isolement social, en utilisant des éléments de gamification et un design centré utilisateur.



Introduction

Les personnes âgées représentent une part importante de la population mondiale, et l'isolement social est un problème croissant, accentué par la COVID-19. Ce projet de TP a pour objectif de développer une solution sous forme d'application mobile pour aider à briser cet isolement en encourageant la participation sociale.

Description du Projet

L'application, **Smart Community Hub (SHB)**, inclura plusieurs éléments gamifiés pour encourager l'engagement des utilisateurs :

Cette figure illustre la dissonance cognitive, qui se manifeste lorsque les attitudes et les comportements d'un individu sont en contradiction. Les flèches montrent comment les comportements et les attitudes interagissent, soulignant l'importance de gérer ces contradictions pour assurer la cohérence.

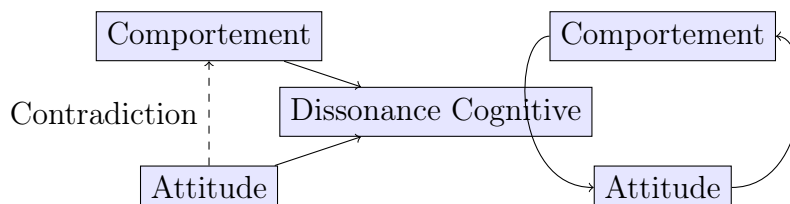


Figure 1: Illustration de la dissonance cognitive.

Éléments de Gamification

- **Collecte de cadeaux** : Les utilisateurs peuvent collecter des récompenses en participant à des activités sur l'application.

- **Système de récompenses et badges** : Les utilisateurs reçoivent des badges pour leurs accomplissements, ce qui les motive à rester actifs.
- **Partage d'activités** : Possibilité de partager des activités avec des amis et de les inviter pour créer une communauté.
- **Avatar virtuel** : Les utilisateurs personnalisent un avatar, avec une barre de progression qui montre leurs réalisations.
- **Collaboration et feedback** : Les utilisateurs peuvent collaborer sur des tâches et échanger des feedbacks positifs.

Étapes du TP et Zones à Remplir

Étape 1 : Identifier les Défis

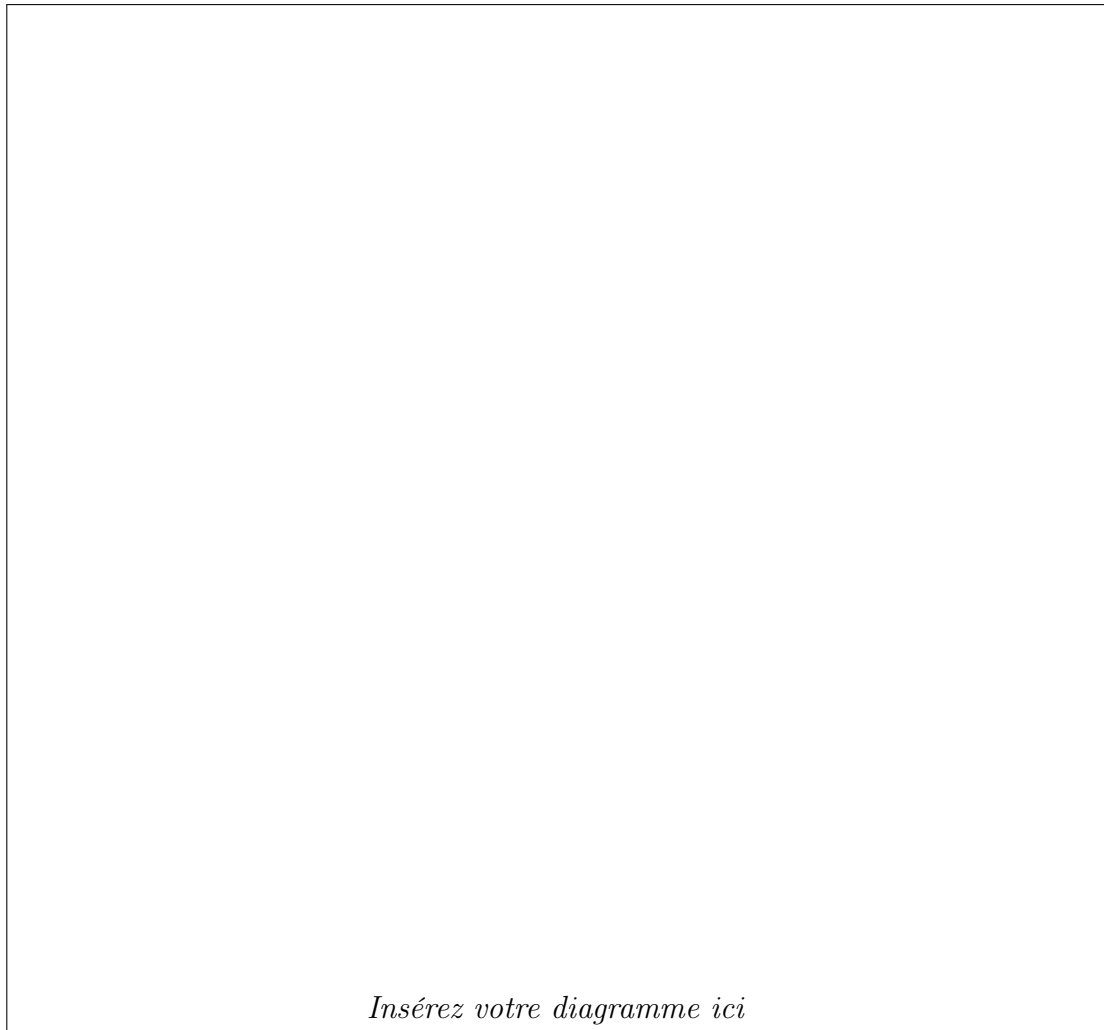
Instructions : Listez ici les principaux défis liés à l'isolement social des personnes âgées, en identifiant les causes et conséquences.

Défi	Causes	Conséquences
Exemple : Manque de mobilité	Santé fragile, manque de transport	Isolement, difficulté à participer aux activités
Défi 1 :		
Défi 2 :		
Défi 3 :		
Défi 4 :		
Défi 5 :		
Défi 6 :		
Défi 7 :		
Défi 8 :		
Défi 9 :		

Table 1: Identification des Défis

Étape 2 : Analyser les Défis

Instructions : Analyser les causes et conséquences des défis identifiés ci-dessus. Utilisez des diagrammes pour visualiser les liens entre les causes et les effets.



Étape 3 : Définir l'Espace de la Solution avec la Gamification

Instructions : Proposez des éléments de gamification qui peuvent aider à surmonter chaque défi identifié dans l'étape précédente.

Étape 4 : Processus de Conception UX

Instructions : Utilisez cette section pour décrire vos idées de conception UI/UX.

- **Sketching :** Faites des esquisses des interfaces principales.
- **Wireframing :** Créez une organisation simple des pages principales (par exemple, page d'accueil, profil utilisateur).
- **Storyboarding :** Décrivez ici les parcours utilisateurs clés (ex. : inviter un ami, gagner un badge).
- **Design visuel :** Choisissez des couleurs et typographies adaptées.

Défi	Élément de Gamification Proposé
Exemple : Manque de motivation pour participer	Récompenses et badges pour chaque activité complétée
Défi 1 :	
Défi 2 :	
Défi 3 :	
Défi 4 :	
Défi 5 :	
Défi 6 :	
Défi 7 :	
Défi 8 :	
Défi 9 :	

Table 2: Solutions de Gamification

Zone de sketching pour l'interface utilisateur

Étape 5 : Test d'Usabilité

Instructions : Réalisez un test d'usabilité en utilisant le questionnaire **SUS** pour l'évaluation pragmatique et le **UEQ** pour l'aspect émotionnel.

Critère	Score SUS	Score UEQ	Commentaires
Efficacité			
Productivité			
Facilité d'utilisation			
Facilité d'apprentissage			
Satisfaction (aspect émotionnel)			

Table 3: Résultats du Test d'Usabilité

Analyse des Résultats et Améliorations

Instructions : Analysez les résultats obtenus pour identifier les points d'amélioration de l'application en utilisant: System Usability Scale (SUS) et User Experience Questionnaire (UEQ).

Zone pour l'analyse des résultats et propositions d'améliorations

Conclusion

Résumé des principaux résultats obtenus et des améliorations proposées pour rendre l'application plus attractive et fonctionnelle pour les personnes âgées.