

# TP N° 3 : UX Design pour le Mobile

## Concevoir une application mobile pour les jeunes agriculteurs algériens

Abdelkader Ouared

### Contexte pédagogique

Ce TP s'inscrit dans une approche d'apprentissage ancrée dans le territoire (*Place-Based Learning*), valorisant la collaboration entre agriculteurs expérimentés et jeunes acteurs du numérique. Les étudiants conçoivent une application mobile destinée à favoriser la diffusion des savoirs agricoles, l'échange d'expériences et l'adoption de pratiques durables.

### Objectif du TP

Proposer une conception UX pour une application mobile agricole en définissant :

- les besoins et profils des utilisateurs ;
- les principales fonctionnalités et parcours d'usage ;
- les méthodes et scénarios de validation UX.

### Étape 1 : Identification des besoins

1. Définir un ou deux profils types d'utilisateurs (*personas*) : âge, localisation, type de culture, familiarité avec les technologies.
2. Identifier leurs besoins et contraintes (accès Internet, langue, saison, temps disponible).
3. Définir leurs motivations (accès à l'information, entraide, apprentissage, planification).

### Étape 2 : Conception UX

- Proposer une **architecture de navigation simple** (menu, tableau de bord, communauté, etc.) ;
- Dessiner un **wireframe papier** montrant les écrans principaux ;
- Identifier les **principes d'ergonomie et d'accessibilité** à respecter (lisibilité, icônes, audio).

### Étape 3 : Validation et test utilisateur (Think Aloud)

Imaginer comment *valider* la conception proposée à l'aide d'un test utilisateur simulé. Le test ne nécessite pas de prototype fonctionnel, mais une description claire du scénario.

### Scénarios de validation possibles

- **S1** : Un agriculteur consulte la météo et planifie ses activités.
- **S2** : Un jeune technicien publie un conseil sur le forum.
- **S3** : Un utilisateur peu à l'aise cherche une formation locale.
- **S4** : Un agriculteur hors connexion veut accéder à des données.

### Contraintes de validation

- Connectivité variable ;
- Utilisateurs peu technophiles ;
- Interface bilingue/multilingue ;
- Accessibilité (vision, audition) ;
- Appareils anciens ou bas de gamme.

### Critères d'évaluation UX

- **Utilisabilité** : efficacité, apprentissage, erreurs ;
- **Satisfaction** : confort et plaisir d'usage ;
- **Inclusivité** : prise en compte des différences ;
- **Utilité perçue** : amélioration du travail agricole ;
- **Effort perçu** : accès simple aux fonctions clés.

### Questions de réflexion UX

1. Quels tests utiliserez-vous (Think Aloud, observation, questionnaire) ?
2. Quels indicateurs mesureront la satisfaction ou la difficulté d'usage ?
3. Comment inclure les utilisateurs à faible littératie numérique ?
4. Quelles stratégies pour tester dans un contexte rural réel ?
5. Comment concevoir des interfaces réellement inclusives ?

### Tableau récapitulatif et variables d'analyse à compléter par les étudiants

Les étudiants doivent compléter le tableau ci-dessous en précisant les variables d'analyse et les éléments de conception UX de leur application (*FarmerLikeMe* ou autre). Les définitions des variables doivent être formulées selon le contexte agricole et en s'appuyant sur le **Technology Acceptance Model (TAM)** et la **Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**.

Variable d'analyse (TAM/UTAUT)	Définition proposée par les étudiants
Utilité perçue	
Facilité d'utilisation perçue	
Attentes de performance	
Attentes d'effort	
Acceptation de la technologie (intention d'usage)	
Utilisation effective (fréquence, satisfaction)	
Variables de contrôle (âge, genre, expérience, contexte agricole)	

### Tableau à compléter : éléments d'analyse UX pour la conception UX :

Élément d'analyse UX	Propositions
Nom de l'application	
Objectif principal	
Profils utilisateurs (personas)	
Besoins identifiés	
Fonctionnalités principales	
Architecture de navigation	
Principes d'ergonomie / accessibilité	
Scénarios de test (Think Aloud)	
Méthodes de validation	
Contraintes techniques / contextuelles	
Critères d'évaluation UX	

*Remarque :* Les trois premiers facteurs (*utilité perçue, facilité d'utilisation, attentes de performance*) influencent l'intention d'usage, tandis que l'un d'entre eux agit directement sur l'utilisation effective. Les variables de contrôle servent à éviter les biais et à garantir que les effets mesurés sont bien liés aux hypothèses de recherche.

### Synthèse et évaluation du TP

Critère	Description	/5
Analyse des besoins	Pertinence des profils et contraintes identifiées	
Conception UX	Clarté, cohérence, accessibilité	
Validation utilisateur	Réalisme et pertinence des tests	
Inclusivité	Prise en compte de la diversité des utilisateurs	
Présentation	Structure, clarté, argumentation	
<b>Total</b>		<b>/25</b>

*In UX Design, this reminds us that user experience goes beyond aesthetics — it lies in a deep understanding of users' needs, contexts, and emotions.*