



Dossier de conception

Équipe



Enora
UI Design



Hugo
UX Design



Renan
Front-End



Théo
Back-End



Wladimir
Chef de Projet

01.

Un enjeu commun

Le sujet de l'écologie est sorti du cercle restreint des écologistes avérés. En effet, le contexte géopolitique actuel est propice à l'éveil des consciences.

C'est aussi un sujet qui en inertie tous avec un contexte politique idéal pour la mise en mouvement des individus.

Alimentation, énergie, mobilité : dans tous les domaines des solutions émergent pour diminuer fortement notre empreinte.



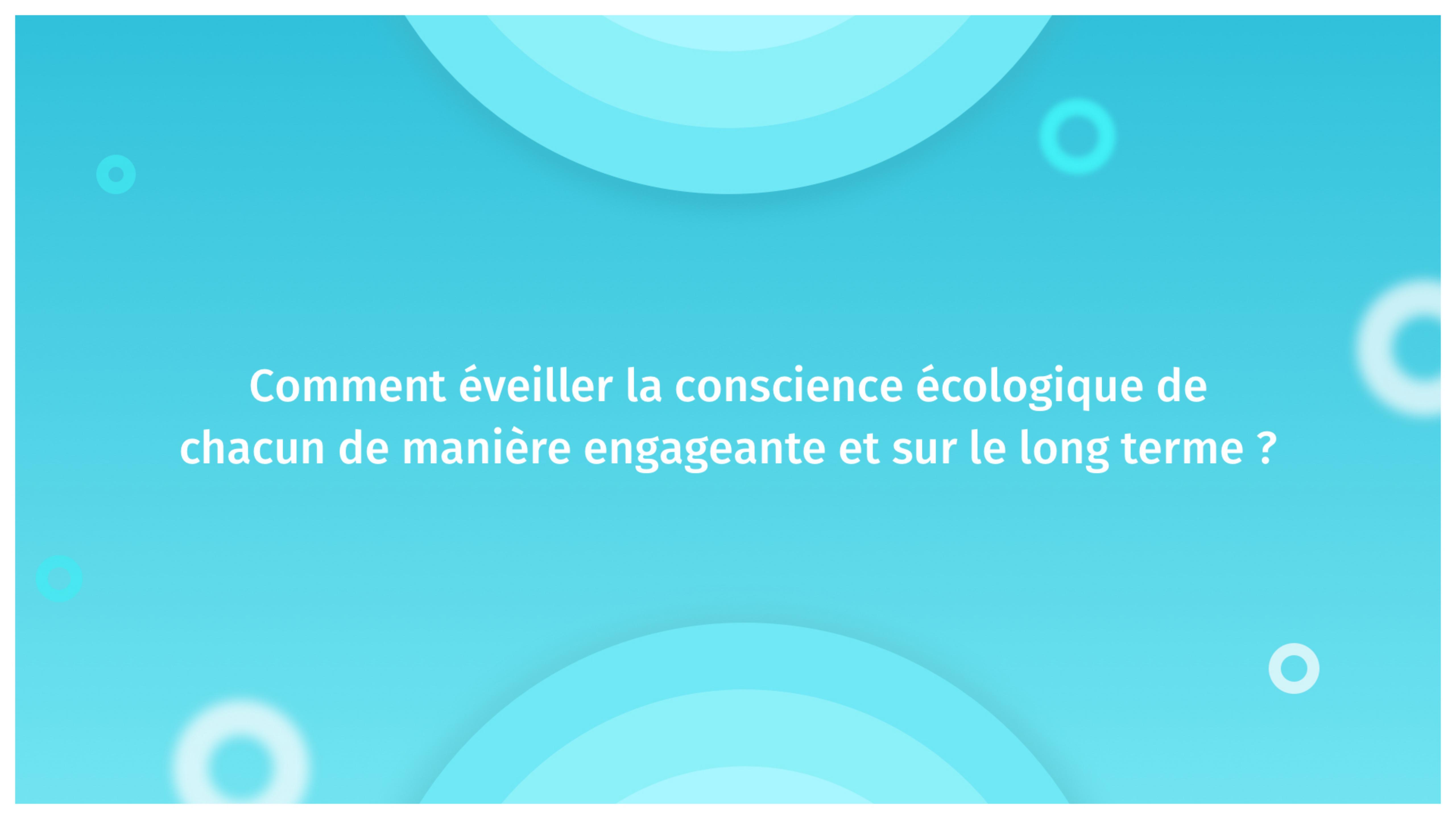
01.

Un constat clair

Beaucoup ont la volonté de changer les choses mais ont du mal à sortir de leur zone de confort : il y a un problème d'éveil des conscience.

Ils ont besoin d'un levier pour activer ce changement d'habitude. Il faut trouver une solution pour les accompagner en dehors de cette zone de confort.

Il existe aujourd'hui des initiatives mais, parfois elles sont à court terme inefficace et nous souhaitons convertir efficacement sur le long terme.



Comment éveiller la conscience écologique de
chacun de manière engageante et sur le long terme ?

Deux degrés de moins

Les énergies vertes

Défi complété à
90%

Ce défi vaut
30 000 pts

Plus que

1 degré !



Pourquoi dois-je faire ça ?

Baisser la température de chez vous dans le mois de deux degrés, vous ne le sentirez presque pas, c'est bon pour la circulation du sang, et pour la planète !
Baisser la température de chez vous dans le mois de deux degrés, vous ne le sentirez presque pas, c'est bon pour la circulation du sang, et pour la planète !

À toi de jouer !

Derniers défis réalisés

Aujourd'hui



Toilette de chat

Remplacer votre bain par une douche à la durée modérée !



Fais ton marché

Une fois par mois rends-toi au marché de ta ville !



02.

Notre solution

Une application mobile lifestyle et ludique qui incite à adopter les bonnes habitudes écologiques tout en accompagnant l'utilisateur dans sa démarche de transition.

Elle a la volonté de répondre à un besoin d'accompagnement et d'information, en s'inscrivant dans l'habitude de l'utilisateur

03.

Démonstration

<https://github.com/renanbronchart/EcoCap>

04.

Charte graphique

Expérience utilisateur

- Des modals pour un parcours facilité
- Affordance dans les CTA
- Une contextualisation des défis

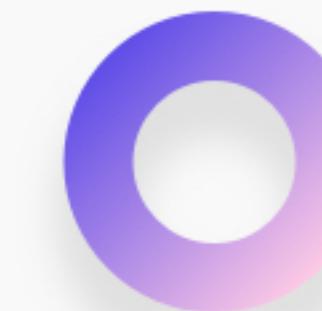
Interface utilisateur

- Des illustrations et des micro interactions
- Des codes couleurs facilement identifiable
- Typographie et la hierarchie d'infos

Accompagner, s'inscrire dans une habitude
et véhiculer l'information



Préserver
l'eau



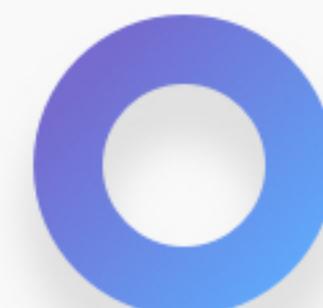
Acheter
responsable



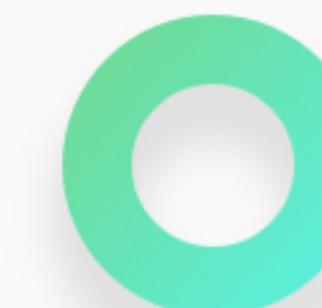
Mobilité



Réduire
mes déchets



Agir
en société



Energie verte



Manger mieux

San Francisco

Aa

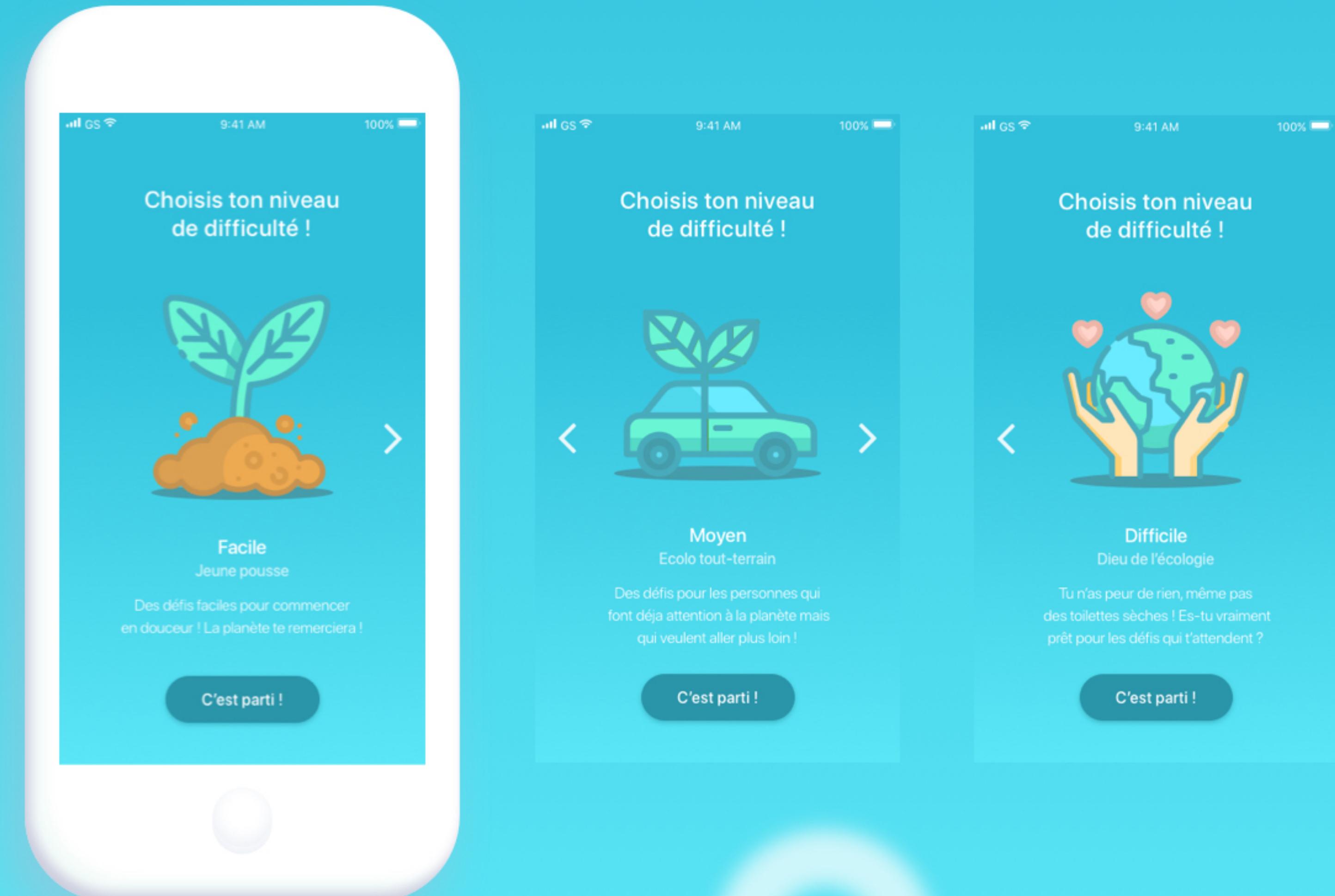
Light
Medium

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj

05. Et après ?

Pour rester dans ces trois axes, on a réfléchi plus loin aux prochaines fonctionnalités

La possibilité de choisir son level. On accompagne ainsi l'utilisateur en renforçant son implication par une personnalisation des défis

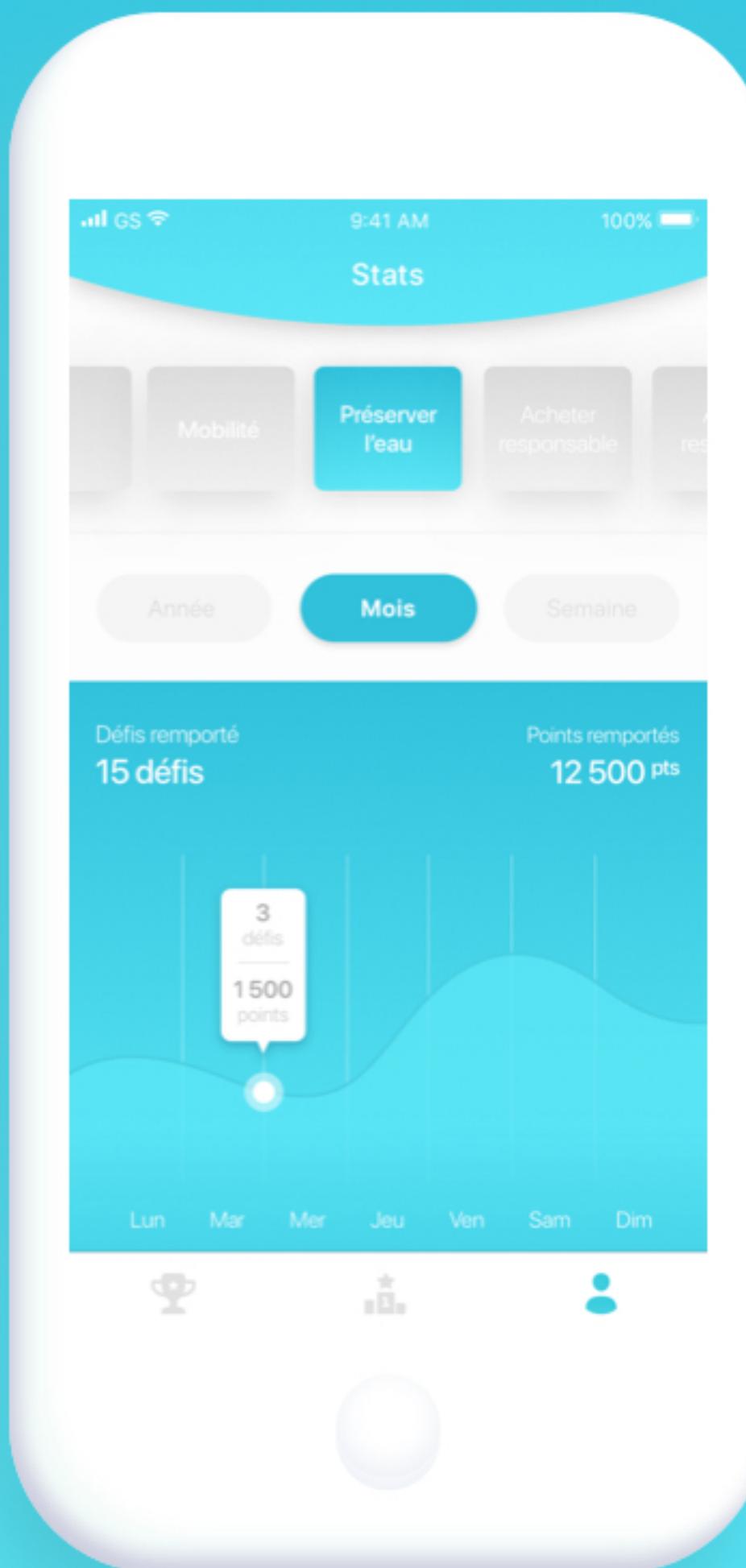


05.

Et après ?

La possibilité de consulter ses statistiques personnels, par catégories de défis pour renforcer le côté informationnel et surtout montrer la progression personnelle.

Des écrans de micro-interaction comme avec la validation d'un défi avec des confettis en feedback..



06.

Comment communiquer ?



Des parrains pour véhiculer le message, des influenceurs, des Youtubers



Promo sur les réseaux sociaux
(partage des défis réussis ou des prises de niveaux)

Merci