



## Projet de la Fin de Semestre

# Module : Design UX & IHM et Test d'utilisabilité

Réaliser par :

- Zakaria Elhajoui
- Omar Zemama

# I. Introduction :

La création d'un site Web ne se limite pas seulement à la conception et le développement des pages. Il faut également prendre en considération l'expérience utilisateur. (User eXperience)

On trouve des développeurs qui ont une bonne compréhension des exigences techniques pour créer un site, mais c'est important d'avoir un concepteur Web qualifié qui aide à la création d'une meilleure expérience pour les visiteurs.

Afin de mettre en place cette étude, nous avons cherché parmi de nombreux sites Web et nous avons mis notre choix sur un site pour l'apprentissage de la langue française (<https://www.francaisfacile.com>), à travers lequel nous allons appliquer un ensemble de compétences pour le reconstruire à travers l'expérience utilisateur.

## II. L'Expérience Utilisateur (UX) :

L'expérience utilisateur (UX) consiste à avoir une compréhension approfondie des utilisateurs, de ce dont ils ont besoin, de ce qu'ils apprécient, de leurs capacités et de leurs limites.

UX prend également en compte les bénéfices des prestataires de services et des utilisateurs. UX vise principalement à improviser en permanence la qualité de l'interaction de l'utilisateur avec l'interface numérique et les perceptions de votre produit et des services associés. L'UX actuellement est extrêmement importante, car un bon design est très appréciable par les utilisateurs.

### COMPOSANTS UX :

Voici les principaux composants d'un UX :

- Persona
- Empathy map
- User Journey Maps
- Task Models
- Wireframe
- Prototypes
- User Testing

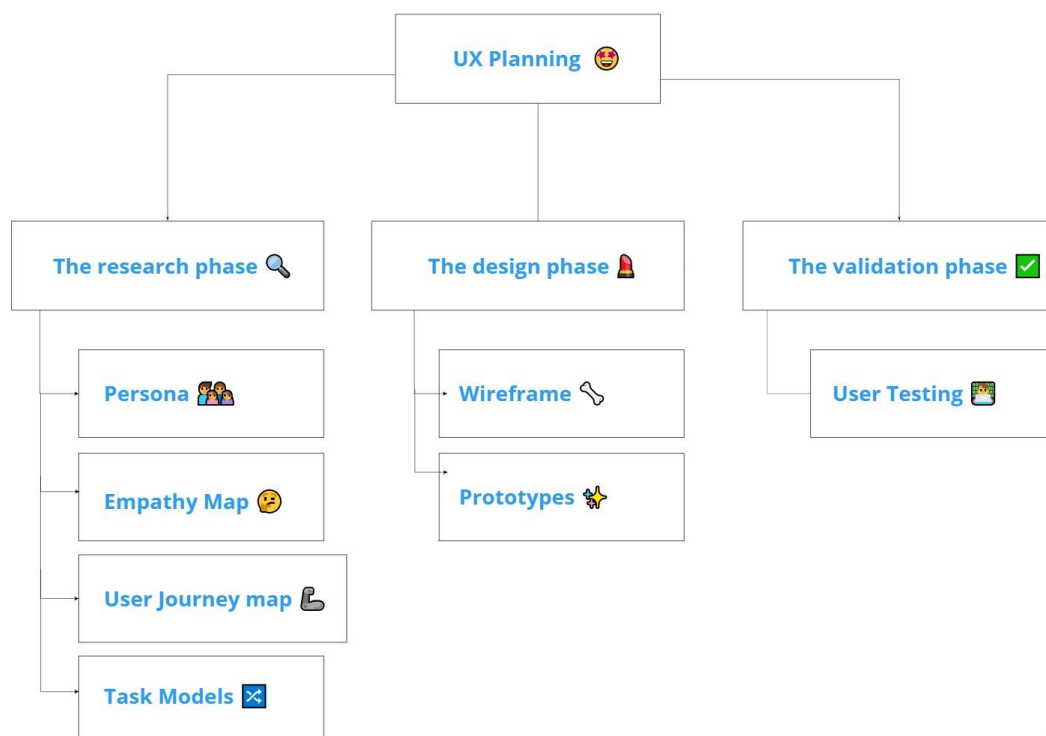
## Project Background :

Le site que nous avons choisi porte sur l'apprentissage de la langue française, ce processus d'auto apprentissage est très essentiel est nécessite un développement d'une plateforme convivial et facile à utiliser. Nous avons remarqué que ce site représente certains défauts au niveau de l'ergonomie, le design...etc ce qui va impacter l'expérience utilisateur.

De façon général, nous avons remarqué que le créateur de ce site n'a pas pris en considération l'expérience utilisateur et il a ignoré complètement la facilité d'utilisation des compétences linguistiques visées.

Pour appliquer l'UX, nous avons passé par plusieurs étapes qui vont nous aider à comprendre le mieux les besoins utilisateurs, et d'obtenir un design plus adapté à leurs exigences.

Pour cela, nous avons mis en place un planning à suivre qui représente l'ensemble d'étapes visant à réaliser l'UX



# 1. Persona :

Les personas sont des utilisateurs archétypiques dont les objectifs et les caractéristiques représentent les besoins d'un plus grand groupe d'utilisateurs. Les représentations de la personne comprennent des modèles de comportement, des objectifs, des motivations, des compétences, des attitudes et des informations de base, ainsi que l'environnement dans lequel une personne opère. En utilisant des personas, toute notre équipe peut rester concentrée et créer un design qui sert de vrais utilisateurs.

## 1. Parties de personas :

- Photo
- Name
- Skills
- Description
- Goals
- Problems

## 2. La création d'une persona

- La première étape de la création d'un personnage est de collecter des données sur les motivations, les attentes, les difficultés, les tâches et les objectifs des utilisateurs auprès des utilisateurs eux-mêmes.
- Deuxièmement, nous harmonisons les données collectées en explorant les modèles de comportements, les besoins universels et spécifiques ainsi que les objectifs des utilisateurs.
- Enfin, nous construisons une description de chacun de nos archétypes d'utilisateurs en créant une personne réelle avec un visage, des pensées, des peurs et des histoires de fond.

## 3. À quoi ressemblent les personas à la fin?

Le résultat est une feuille de personnage graphique. Il est suffisamment détaillé pour susciter l'empathie, mais il ne contient pas d'informations non pertinentes sur le projet donné. Il comprend des données démographiques et des informations personnelles supplémentaires telles que le nom et la photo de la personne. Plus important encore, cela comprend ce que nous savons de ses pensées, sentiments, connaissances, attentes, problèmes et comportement.

## Persona 1



### Salima 17 ans

salima est une adolescente qui adore passer du temps avec ses amis. elle s'intéresse à la musique et au sport collectif. Elle a rencontré un ami de france lors d'un voyage. puis elle a décidé d'apprendre la langue française pour pouvoir communiquer avec lui

## Persona 2



### Karim 14 ans

Karim, est un élève de 4ème année , il aura un examen régional à la fin de l'année scolaire, son niveau de français est très faible, et il s'ennuie facilement quand il veut apprendre quelque chose. Il préfère apprendre en jouant et en s'amusant.

## Persona 3



### **Adil 23 ans**

Adil, il adore regarder des films étrangers et lire des bookins, en fait , il aime découvrir de nouvelles cultures, c'est pour cela , il a décidé d'apprendre une nouvelle langue à savoir la langue française afin de découvrir la culture de la France.

## Persona 4



### **Saadia 40 ans**

Saadia, est toujours en conflit avec son fils car son niveau en grammaire et orthographe est catastrophique. Elle veut utiliser le site pour donner des exercices et des tests pour améliorer le niveau de son fils.

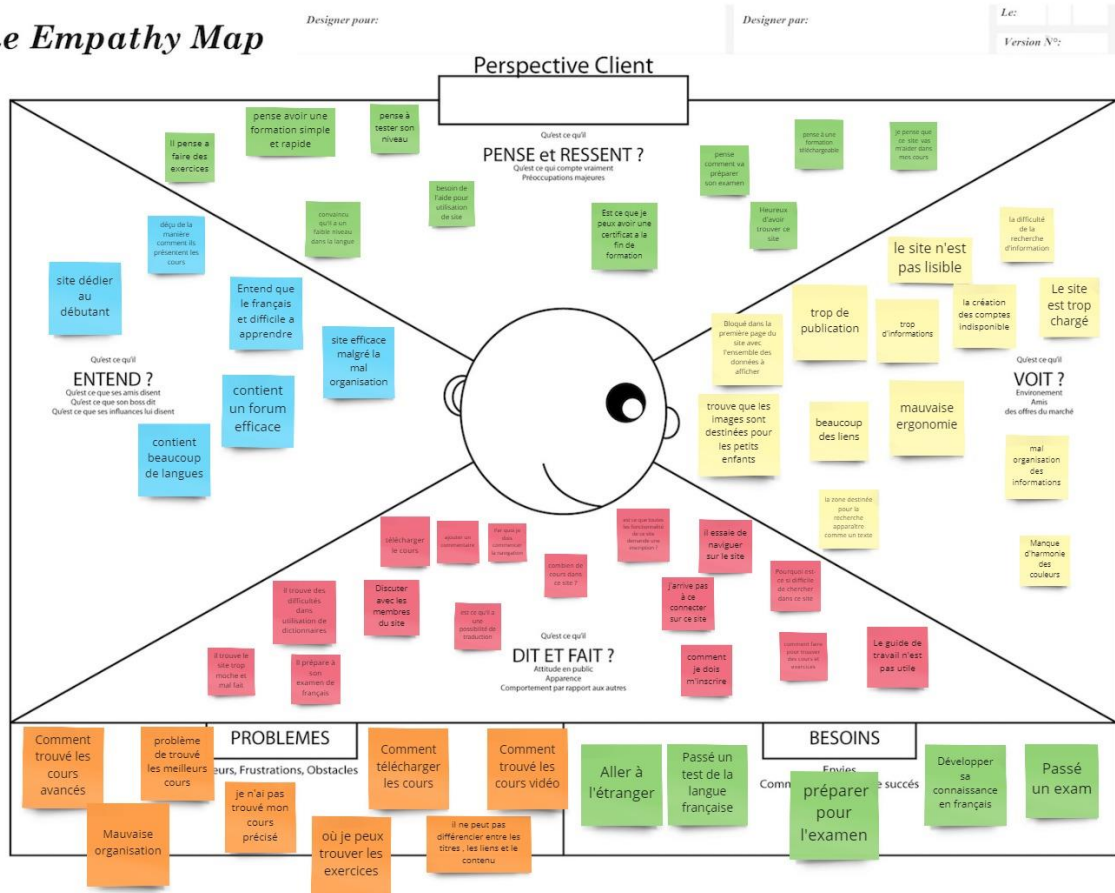
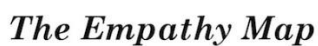
## 2. Story Board





### 3. Empathy maps :

Une carte d'empathie est similaire à une **persona** en ce sens qu'elle est également utilisée comme un guide tout au long du processus de conception. Il donne une description détaillée des types d'utilisateurs donnés en répondant à quatre questions simples: ce que l'utilisateur pense, dit, fait et ressent. Dans l'ensemble, les cartes d'empathie sont d'excellents outils pour aider les concepteurs, les chefs de produit, les parties prenantes et les autres membres de l'équipe à mieux comprendre les utilisateurs, à acquérir de l'empathie pour eux et à se familiariser avec leurs modèles de comportement.



miro

## **Personas et modèles mentaux**

À l'aide de la méthodologie des modèles mentaux, nous essayons de découvrir les représentations mentales des utilisateurs sur un segment donné de la réalité. Ces représentations ne décrivent pas toujours correctement la réalité, cependant, nous agissons, décidons et naviguons dans le monde sur la base de ces modèles de réalité.

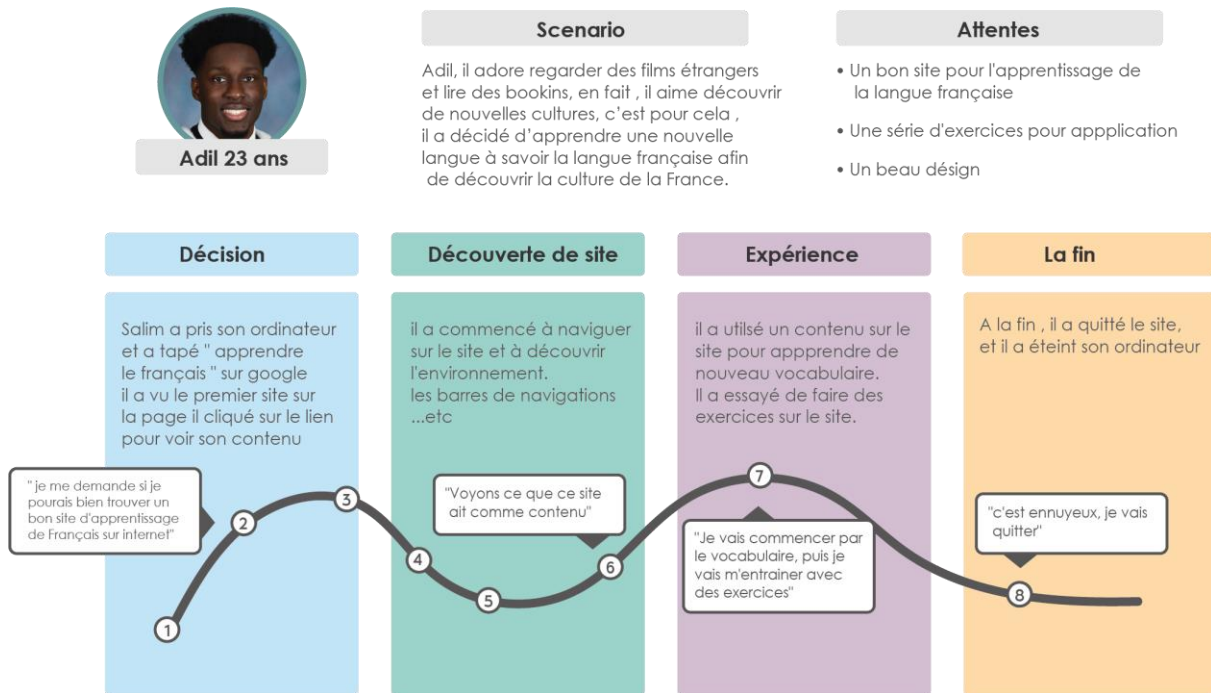
### **Personas and user Journey :**

Les utilisateurs passent par plusieurs états mentaux et émotionnels tout en interagissant avec les systèmes. Grâce aux cartes d'expérience, nous pouvons identifier les situations dans lesquelles la relation du système avec l'utilisateur devient critique. Identifier les situations problématiques nous aide à trouver des solutions à ces obstacles potentiels.

## **4. User Journey Maps :**

La carte du parcours utilisateur est une visualisation des relations d'un individu avec un produit au fil du temps et sur différents canaux.

Bien que les cartes de parcours utilisateur soient de toutes formes et de tous formats, elles sont généralement représentées comme une chronologie de tous les points de contact entre un utilisateur et un produit. Cette chronologie contient des informations sur tous les canaux que les utilisateurs utilisent pour interagir avec un produit.



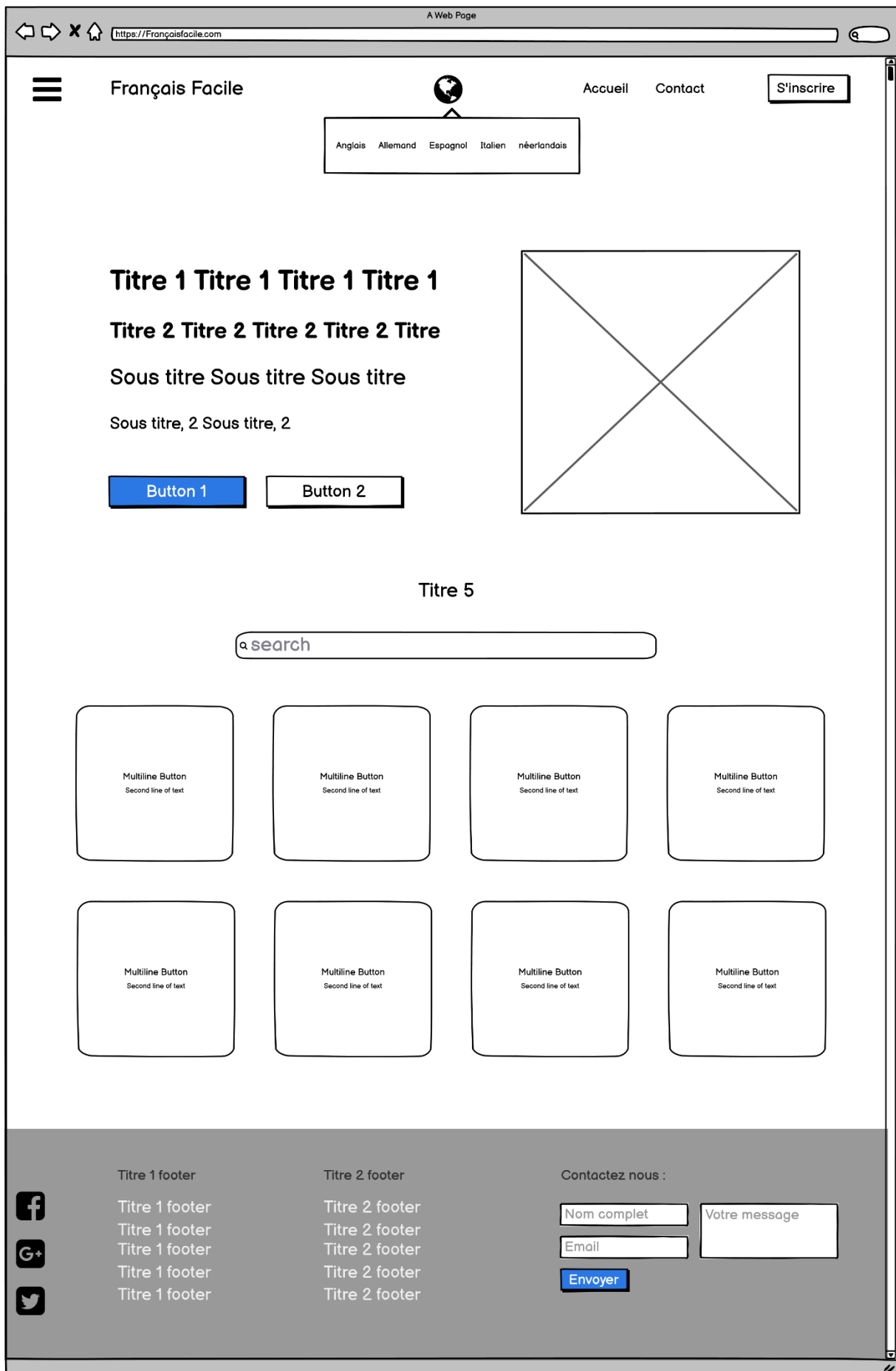
## 5. Task Models :

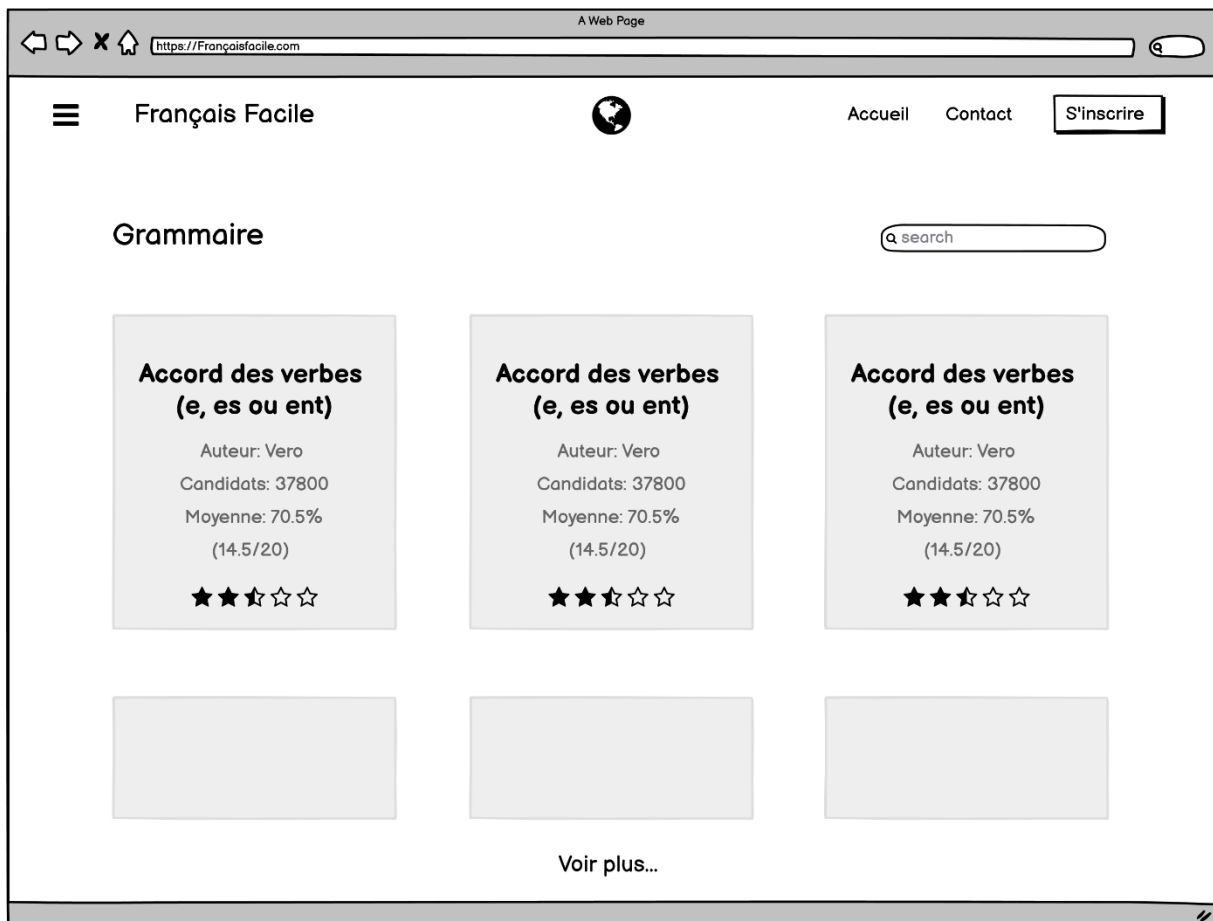
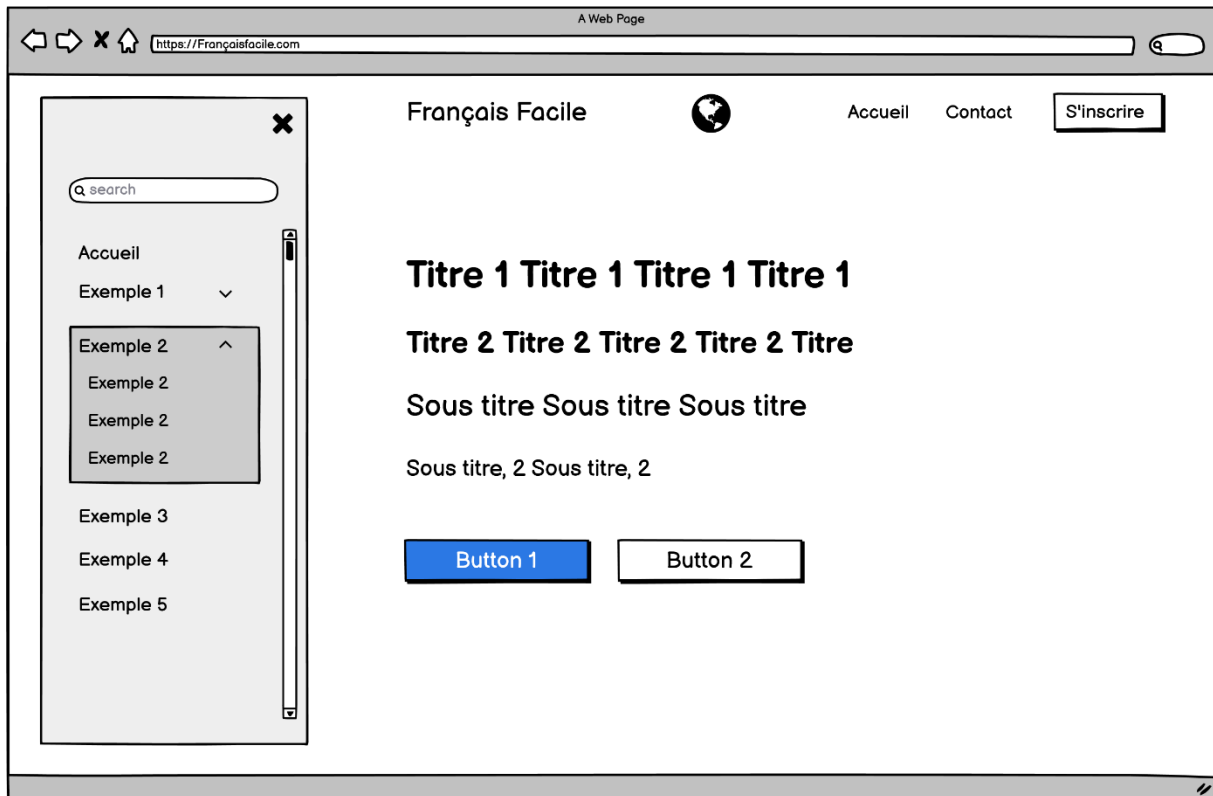
Un modèle de tâche est un diagramme des étapes par lesquelles les gens passent et des décisions qu'ils prennent en cours de route pour accomplir une tâche spécifique.

Comme de nombreuses activités UX, la modélisation de tâches consiste à capturer la compréhension du monde par les gens. Les diagrammes de modèles de tâches documentent les processus décisionnels des utilisateurs et sont donc particulièrement utiles pour les sites Web

## 6. Wireframes

**Wireframe** peut être décrit comme une image ou un ensemble d'images qui affiche les éléments fonctionnels d'un site Web ou d'une page, généralement utilisés pour planifier la structure et les fonctionnalités d'un site.

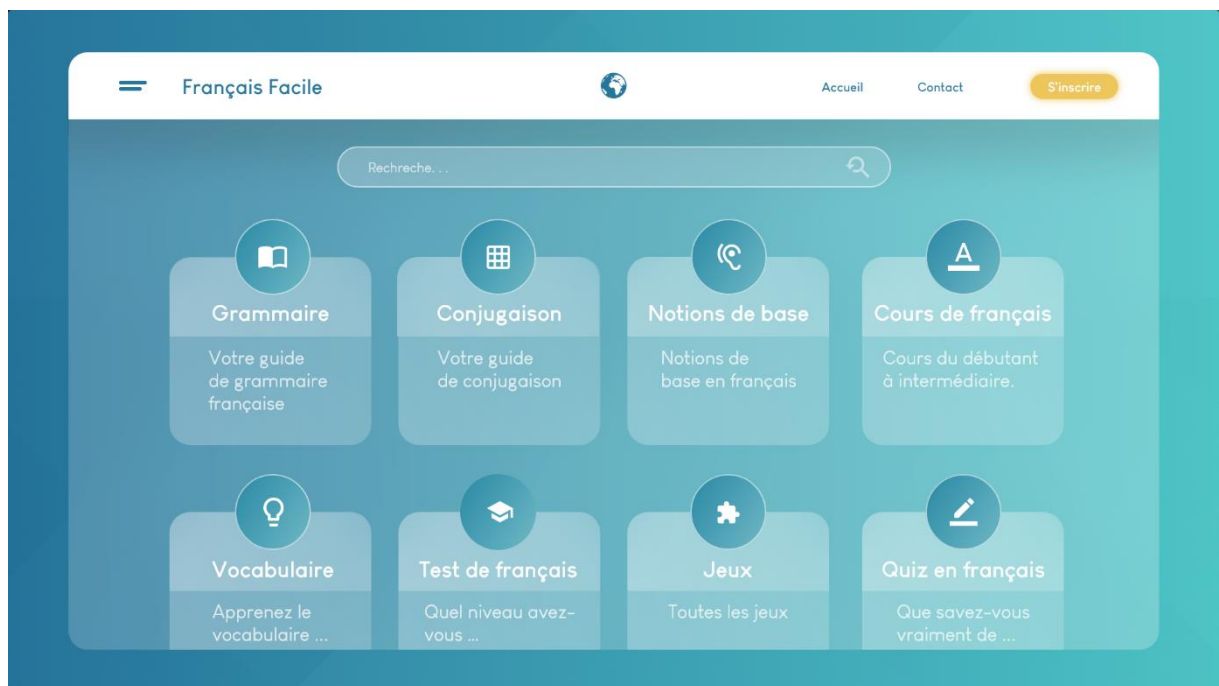


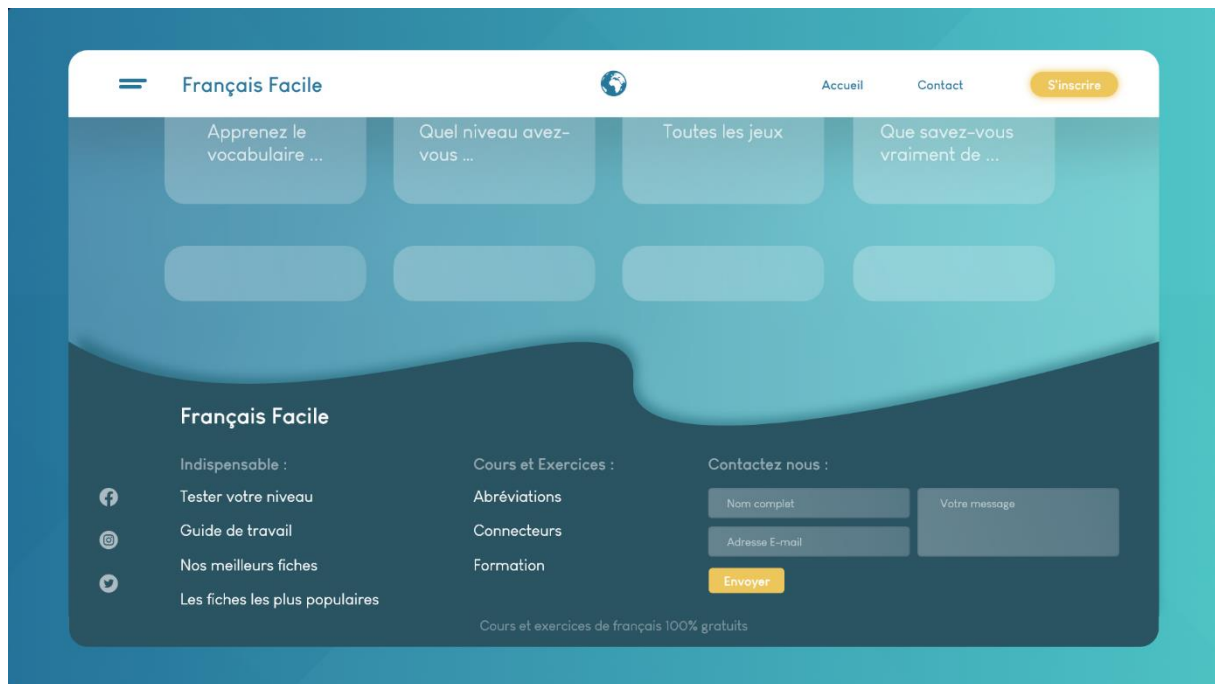


## 7. Prototypes

Les prototypes sont une réplique proche de ce à quoi ressemblera le résultat final d'un produit, généralement sans code. Ils incorporent la plupart de la conception finale de l'interface utilisateur et de l'interaction que le produit fini aura. Le prototypage est l'un des outils les plus puissants de l'inventaire d'un concepteur UX.









Français Facile

[Accueil](#)
[Contact](#)
[S'inscrire](#)

Cours et exercices de français sur le thème : Grammaire

Recherche...

**Accord des verbes  
(e, es ou ent)**

Auteur : vero7000  
Candidats : 356000  
Moyenne : 75.5%

★★★★☆☆

**Accord du groupe  
nominal**

Auteur : anonyme  
Candidats : 562888  
Moyenne : 87.9%

★★★★☆☆

**Accord du verbe  
avec 1 sujet**

Auteur : anonyme  
Candidats : 234565  
Moyenne : 44.2%

★★★★☆☆

Français Facile

[Accueil](#)
[Contact](#)
[S'inscrire](#)

Accord des verbes (e, es ou ent) - cours :

Recherche...

L'accord des verbes :

Pour les verbes du 1er groupe, j'écris :

« e » pour les 1re et 3e personnes du singulier (je' c'est moi, il' c'est lui, elle et on) ainsi que pour les groupes nominaux qui peuvent être remplacés par il ou elle (l'école, l'arbre, le garçon,...)


« es » pour la 2e personne du singulier (tu, c'est toi)

« ent » pour les 3e personnes du pluriel (ils, elles) ou les groupes nominaux pouvant être remplacés par ces personnes (les filles, les garçons, les animaux,...)

Avant d'écrire la réponse, je me demande « Qui a fait l'action ? »

Mon ami travaill... (C'est mon ami qui travaille => singulier => j'écris « e »)


Je les aim... beaucoup (C'est moi qui les aime => singulier => j'écris « e »)




French login form for 'Français Facile'. It features a header with the site name and a 'S'inscrire' button. The main section is titled 'Connexion' and contains two input fields: 'Nom d'utilisateur / Email' with a user icon and 'Mot de passe' with a lock icon. Below these is a 'Se connectez' button and a link for 'J'ai oublié mes identifiants'.

Français Facile [S'inscrire](#)

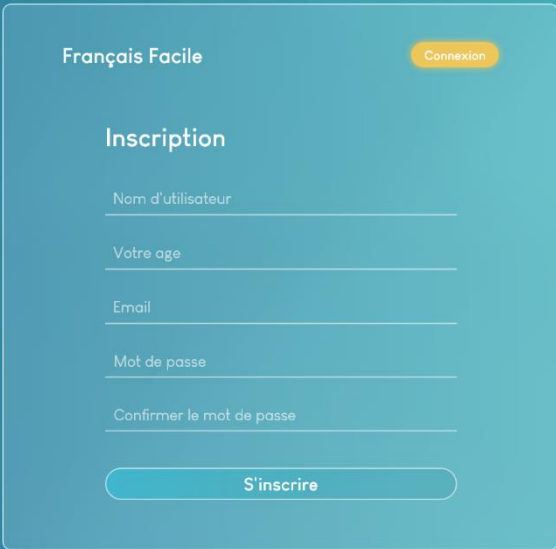
### Connexion

Nom d'utilisateur / Email 

Mot de passe 

[Se connectez](#)

[J'ai oublié mes identifiants](#)



Registration form for 'Français Facile'. It features a header with the site name and a 'Connexion' button. The main section is titled 'Inscription' and contains five input fields: 'Nom d'utilisateur', 'Votre age', 'Email', 'Mot de passe', and 'Confirmer le mot de passe'. Below these is an 'S'inscrire' button.

Français Facile [Connexion](#)

### Inscription

Nom d'utilisateur

Votre age

Email

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

[S'inscrire](#)

### III. Conclusion

Travailler sur ce projet m'a aidé à passer par de nombreuses étapes différentes du processus de conception d'un UX et à quel point il est essentiel de faire preuve d'empathie avec les utilisateurs, mais aussi à quel point les utilisateurs peuvent parfois être difficiles à satisfaire leurs exigences.