



Projet YouRock

Réalisé par Mannebarth Christophe
dans le cadre de la formation:

Google UX Design Certificat Professionnel

Votre parcours professionnel dans la conception UX. Ce programme vous permettra d'acquérir les compétences requises pour prétendre à un emploi en moins de 6 mois. Aucun diplôme ni expérience n'est requis.

 Instructeur : [Google Career Certificates](#) Enseignant de premier plan

Aperçu du projet



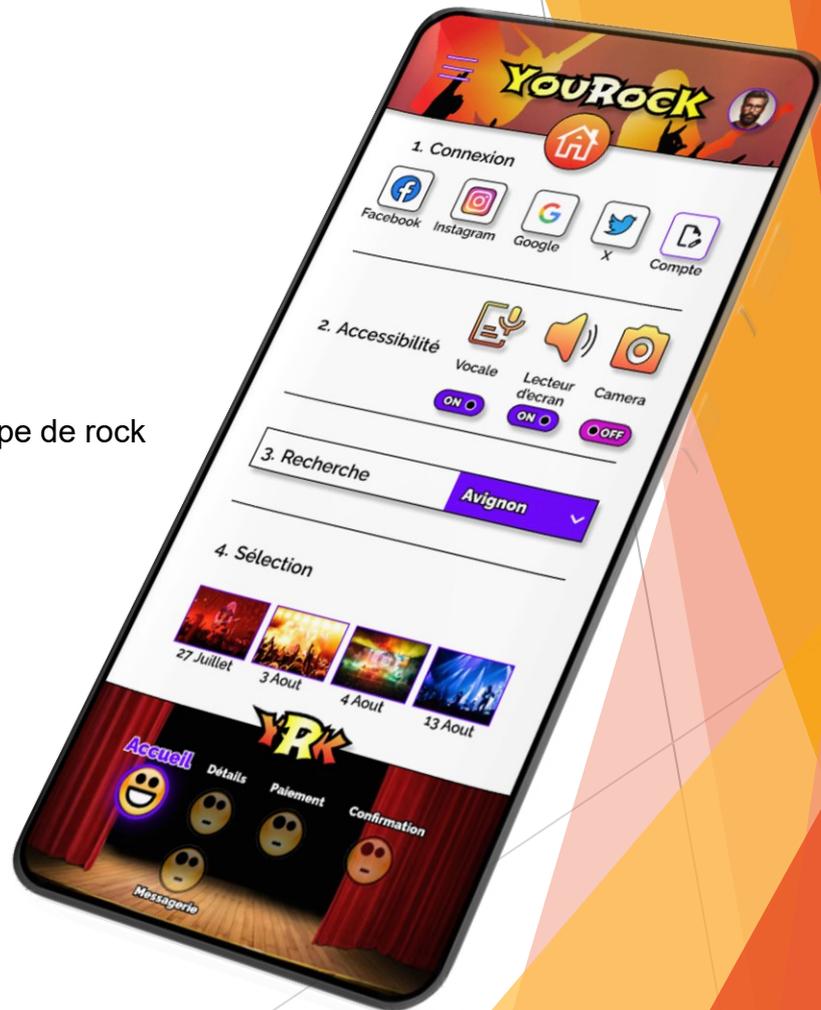
Le produit :

Application de billetterie de concert pour un groupe de rock



Durée du projet :

De Juin à Septembre 2024



Aperçu du projet



Le problème :

Gérard Martin est un père de famille, déficient visuel, avec un emploi du temps chargé

qui a besoin d' une solution pratique, peu onéreuse et accessible pour trouver et acheter des billets et organiser des sorties avec ses amis

parce qu' il ne veut pas perdre du temps et de l'argent à chercher des billets sur des sites non accessibles au déficients visuels.



L'objectif :

Si Gérard utilise notre application YouRock pour réserver ses billets de concerts

alors Il pourra dans le même temps organiser sa sortie et son handicap sera pris en compte.

Aperçu du projet



Mon rôle :

- Concepteur UX principal
- Chercheur UX principal



Responsabilités :

- Recherche utilisateur
- Idéation de solutions de design
- Création de wireframes (papier et numériques)
- Création de maquettes
- Prototypage
- Etudes d'utilisabilité

Comprendre l'utilisateur

- Recherche utilisateur
 - Résumé
 - Points sensibles
- Persona
 - Énoncé de problème
 - User Story
- Carte du parcours utilisateur
- Flux d'utilisateur
- Storyboards
 - Vue d'ensemble
 - Vue gros plan

Recherche utilisateur : résumé

J'ai mené des interviews et créé des cartes d'empathie pour comprendre les utilisateurs pour lesquels je conçois et leurs besoins.

Un groupe d'utilisateurs principal identifié par la recherche était les amateurs de musique occasionnels et organisateurs de sorties qui ont des emplois du temps chargés et doivent jongler entre travail, famille, et loisirs.

Ils assistent à des concerts quand ils le peuvent et apprécient de pouvoir partager ces expériences avec des amis ou des proches.

Ce groupe d'utilisateurs a confirmé les hypothèses initiales sur les clients de YouRock, mais la recherche a également révélé que le temps n'était pas le seul facteur limitant. Parmi les autres problèmes, citons les obligations familiales, les finances ou les défis et problèmes d'accessibilité qui font qu'il est difficile de trouver des solutions pratiques pour trouver et acheter des billets de concert.

Recherche utilisateur : points sensibles

1

Financiers

Les sites de billetterie font payer des frais de réservations trop élevés et/ou il y a des frais cachés.
Il y a des publicités intrusives.

2

Liés au produit

Il n'y a pas de moyens de partager les événements de concerts avec ses amis et organiser des sorties et de recevoir des suggestions personnalisées basées sur ses goûts musicaux.

3

Processus

Parcours utilisateurs complexes ou flux non intuitifs.
Navigation confuse.
Les adultes qui travaillent et ont une vie de famille sont trop occupés pour passer du temps à trouver des billets de concerts.

4

Assistance

Manque de support pour les utilisateurs ayant un handicap.
La documentation est pauvre.

Persona : Gérard Martin

Énoncé de problème :

Gérard Martin est un père de famille, déficient visuel, avec un emploi du temps chargé, qui a besoin d'une solution pratique, peu onéreuse et accessible pour trouver et acheter des billets et organiser des sorties avec ses amis car il ne veut pas perdre du temps et de l'argent à chercher des billets sur des sites non accessibles au déficients visuels.



User Story Gérard Martin

En tant que **Père de famille de 45 ans, déficient visuel, grand amateur de rock avec un emploi du temps chargé, organisant des sorties avec des amis ou collègues**

Je souhaite pouvoir **Trouver facilement des concerts à venir dans ma ville ou à proximité.**

Afin de **Ne pas perdre du temps à chercher des billets sur plusieurs sites différents.**



Nom: Gérard Martin

Âge : 45 ans

Niveau d'éducation : Master

Ville natale : Paris

Famille : Marié, 2 enfants

Profession : Ingénieur informatique

« Je veux pouvoir organiser facilement des sorties concerts avec mes amis et être sûr de ne pas rater les bons plans sur les billets. »

Objectifs

- Trouver facilement des concerts à venir dans sa ville ou à proximité.
- Partager les événements de concerts avec ses amis et organiser des sorties.
- Recevoir des suggestions personnalisées basées sur ses goûts musicaux.

Frustrations

- Perdre du temps à chercher des billets sur plusieurs sites différents à cause d'un manque d'accessibilité.
- Ne pas avoir de moyen simple pour coordonner avec ses amis pour acheter des billets ensemble.
- Payer des frais de réservation élevés sur certains sites.

Gérard est un grand amateur de rock depuis son adolescence. Il est déficient visuel depuis 5 ans. Bien qu'il ait un emploi du temps chargé avec son travail et sa famille, il essaie de trouver du temps pour assister à des concerts, surtout ceux de groupes de rock classiques qu'il adore. Il organise souvent des sorties avec des amis ou des collègues pour aller voir des concerts.



Carte du parcours utilisateur

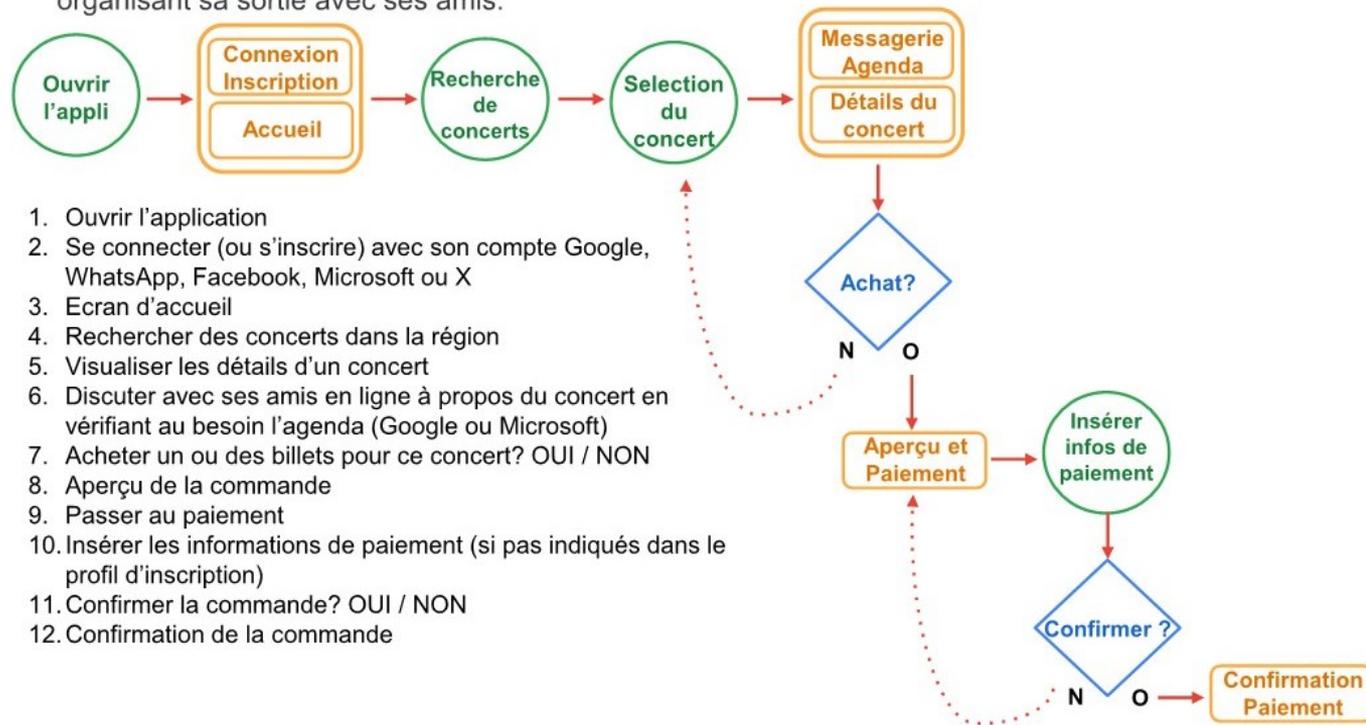
Persona : Gérard Martin

Objectif : Trouver facilement des concerts dans sa ville ou à proximité

ACTION	Recherche de sites web	Configuration des préférences de recherche	Exploration des concerts disponibles	Consultation des avis et infos sur l'accessibilité	Achat de billets et organisation de la sortie
LISTE DES TÂCHES	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none">Recherche via moteur de rechercheChoix du siteInscription/Connexion	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none">Sélection du groupeDéfinition de la localisationActivation et paramétrage des notifications	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none">Parcours de la liste des concertsUtilisation des filtres de recherchesTri par date et proximité	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none">Lecture des avis et commentairesVérification des options d'accessibilitéVérification des mesures de sécurité	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none">Sélection des billetsCoordination avec les amisAchat en ligneVérification du mail de confirmationImpression des billets
ADJECTIF D'ÉMOTION	<ul style="list-style-type: none">CurieuxOptimisteImpatient	<ul style="list-style-type: none">MotivéDéterminéConfus	<ul style="list-style-type: none">IntéresséEnthousiasteAgacé	<ul style="list-style-type: none">DubitatifInquietConfus	<ul style="list-style-type: none">ExcitéSoulagéFatigué
OPPORTUNITÉ D'AMÉLIORATION	<p>Interface adaptée aux déficients visuels</p> <p>Prise en compte des lecteurs d'écrans</p>	<p>Options de personnalisation (textes, couleurs, contraste etc...)</p>	<p>Meilleure organisation de l'information.</p> <p>Simplification du processus de recherche</p>	<p>Clarification des informations sur l'accessibilité</p>	<p>Simplification du processus d'achat</p>

Flux d'utilisateur

Tâche d'utilisateur: utiliser l'application YouRock pour acheter des billets de concerts rock tout en organisant sa sortie avec ses amis.



1. Ouvrir l'application
2. Se connecter (ou s'inscrire) avec son compte Google, WhatsApp, Facebook, Microsoft ou X
3. Ecran d'accueil
4. Rechercher des concerts dans la région
5. Visualiser les détails d'un concert
6. Discuter avec ses amis en ligne à propos du concert en vérifiant au besoin l'agenda (Google ou Microsoft)
7. Acheter un ou des billets pour ce concert? OUI / NON
8. Aperçu de la commande
9. Passer au paiement
10. Insérer les informations de paiement (si pas indiqués dans le profil d'inscription)
11. Confirmer la commande? OUI / NON
12. Confirmation de la commande

Storyboard – Vue d'ensemble

Scénario : Une application pratique, peu onéreuse et accessible pour trouver et acheter des billets et organiser des sorties avec ses amis



Gérard, père de famille, essaye de commander des billets et de contacter ses amis mais c'est compliqué de se concentrer et de tout faire en même temps...



...De plus, la plupart des sites ou applications qu'il trouve sont onéreux et peu ou pas adaptés aux personnes déficientes visuels.



A son travail il entend parler de **YouRock**, notre application gratuite à reconnaissance vocale et décide de la tester.



Il découvre que notre application inclut aussi une messagerie et un agenda afin de planifier sa sortie.



Gérard peut se détendre en réservant ses billets tout en discutant de l'organisation avec ses amis...



...et profiter avec eux d'une bonne soirée de concert de leur groupe préféré!

Storyboard – Gros plan

Scénario : Une application pratique, peu onéreuse et accessible pour trouver et acheter des billets et organiser des sorties avec ses amis



Gérard commence par ouvrir l'application **YouRock** sur son téléphone...



...puis se connecte à l'application qui utilise la technologie de lecteurs d'écrans et la reconnaissance vocale.



Sur l'écran d'accueil il fait une recherche de concerts proches puis sélectionne le concert qui l'intéresse.



Sur l'écran de détails il peut discuter du concert avec ses amis, consulter leur agenda commun et décider d'acheter ou pas des billets.



Sur l'écran d'aperçu de commande il insère les infos de paiement et peut confirmer ou annuler l'achat.



En cas d'achat, l'écran de confirmation de commande s'affiche. Il peut soit télécharger, soit imprimer ses billets.

Commencer la conception

- Maquettes papier
- Maquettes numériques
 - Ecran d'accueil
 - Ecran de détails
- Prototype basse-fidélité
 - Flux d'utilisateur primaire
- Études d'utilisabilité 1 & 2
 - Prise de notes
 - Diagrammes d'affinité
 - Thèmes
 - Insights
 - Conclusions

Maquettes papier

Prendre le temps de rédiger des itérations de chaque écran de l'application sur papier a permis de garantir que les éléments qui ont été reproduits dans les wireframes numériques seraient bien adaptés pour résoudre les difficultés des utilisateurs.

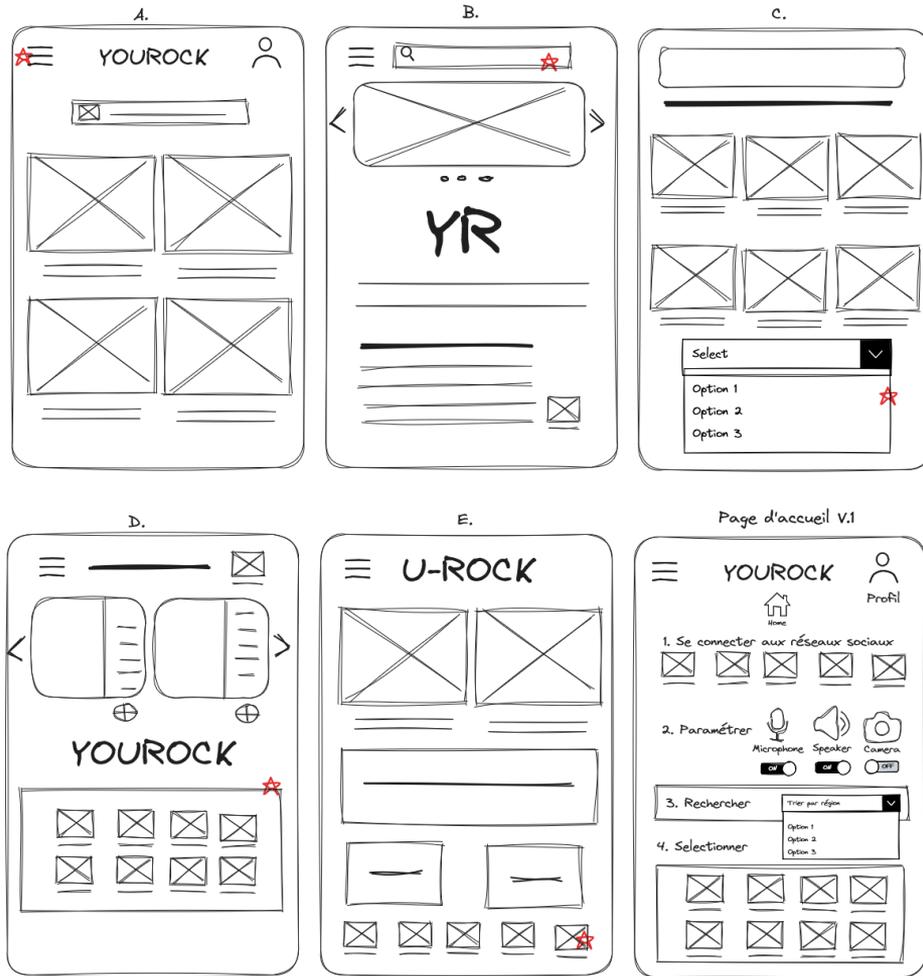
Pour l'écran d'accueil, j'ai privilégié un processus de réservation rapide et facile afin de faire gagner du temps aux utilisateurs.

Ci contre une image des wireframes papier de l'application YouRock.

Des étoiles ont été utilisées pour marquer les éléments de chaque croquis qui seraient utilisés dans les wireframes numériques initiales.

Wireframe Lo-Fi Page d'accueil du Projet YouRock

Liste des Éléments: navigation, boutons, champs de recherche, options de tris, images, texte, options d'accessibilité



Maquettes numériques

Au fur et à mesure que la phase de design initial se poursuivait, je me suis assuré de baser les designs d'écran sur les retours et les résultats de la recherche utilisateur.

Ci contre une image du wireframe basse-fidélité de l'écran d'accueil de l'application mobile YouRock.

Afin de faciliter la prise en main de l'application, de gagner du temps et de prendre en compte les problèmes d'accessibilité potentiels, 4 étapes explicites sont affichées à l'écran, ainsi l'utilisateur n'aura qu'à se laisser guider.

1. L'utilisateur se connecte à l'application via un de ses comptes de réseau social

2. L'utilisateur active les options d'accessibilité selon ses besoins

3. L'utilisateur effectue une recherche de concerts dans la région de son choix

4. L'utilisateur sélectionne un concert parmi ceux qui lui sont proposés

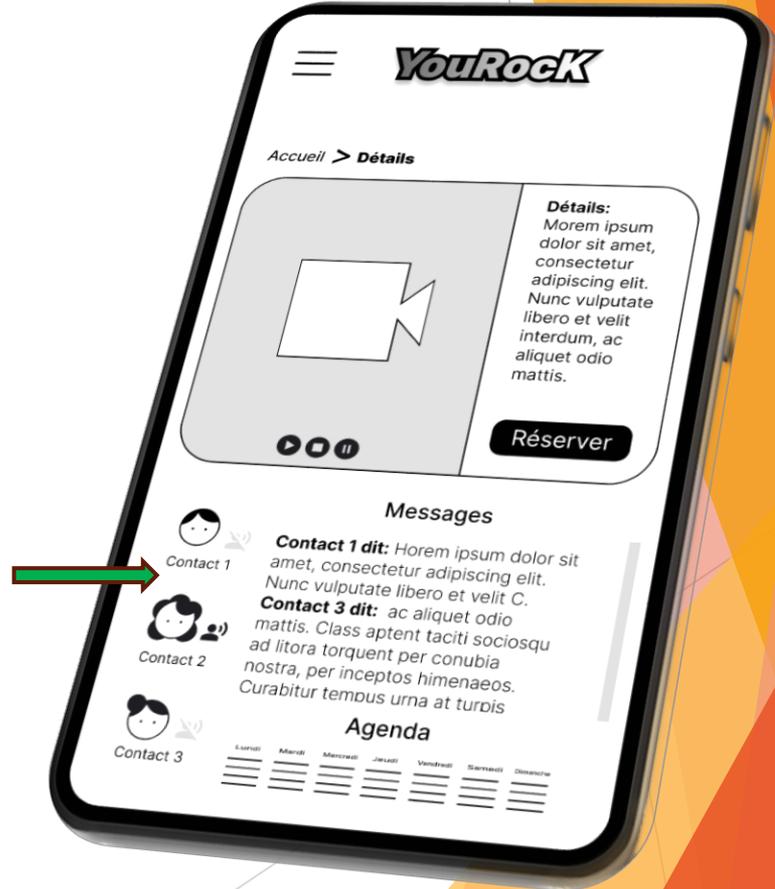


Maquettes numériques

Un autre des objectifs mis à jour lors de la recherche utilisateur était de pouvoir partager les événements avec ses amis et organiser ses sorties.

J'ai donc imaginé un système de messagerie et un agenda sur l'écran de détails d'un concert.

L'utilisateur peut discuter de façon vocale ou écrite avec ses contacts tout en consultant leur agenda commun et en visualisant un extrait du concert sélectionné. Ils décideront ensemble de réserver ou pas.

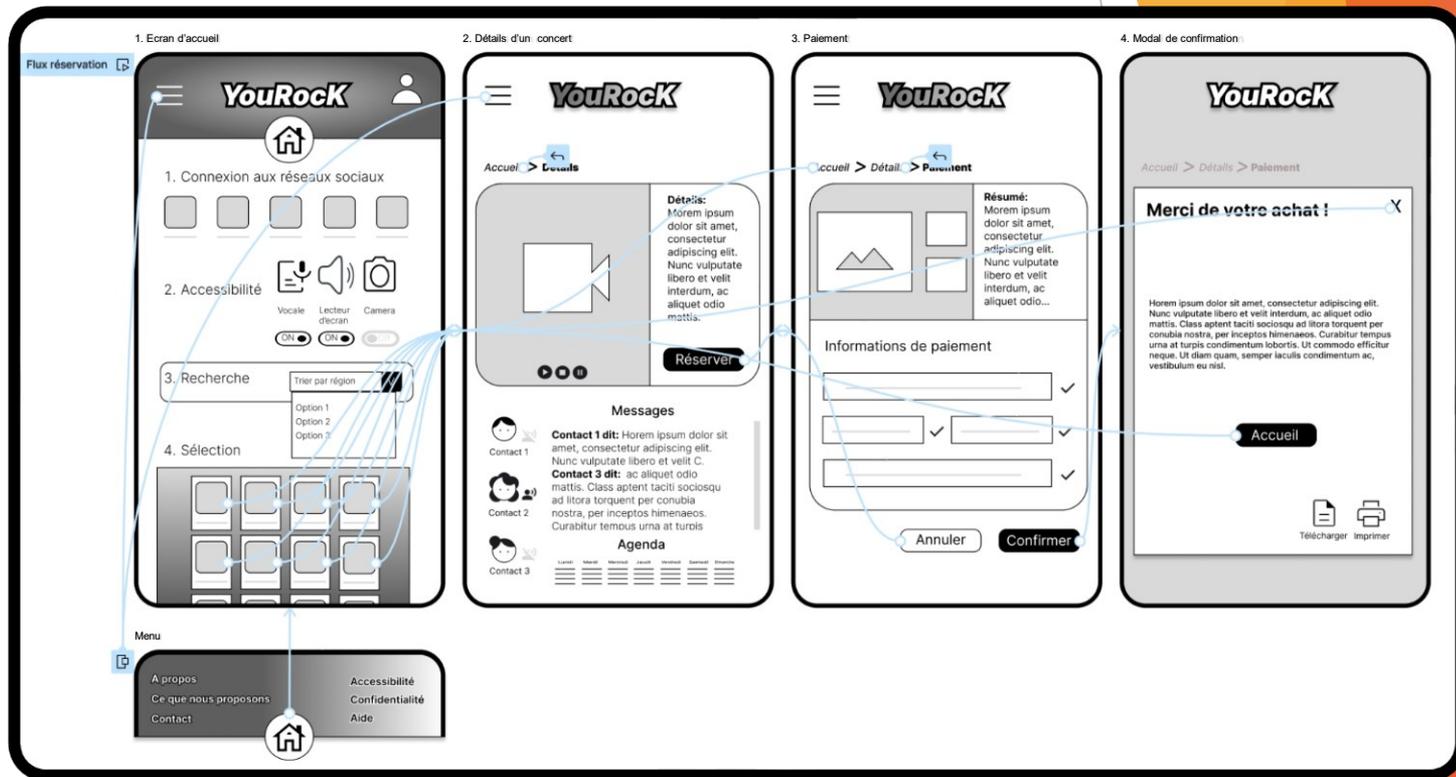


Prototype basse-fidélité

Flux d'utilisateur
primaire de réservation
de billets en 4 étapes:

- 1- Sélection d'un concert
- 2- Réservation du concert choisi
- 3- Paiement
- 4- Reçu du paiement

Visualisez le flux du
[prototype](#) sur Figma



Étude d'utilisabilité

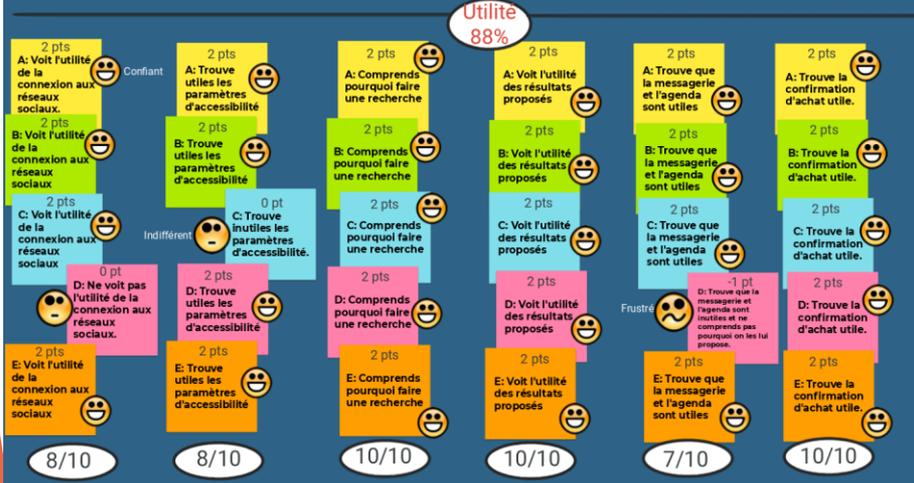
N°1:

Prise de notes

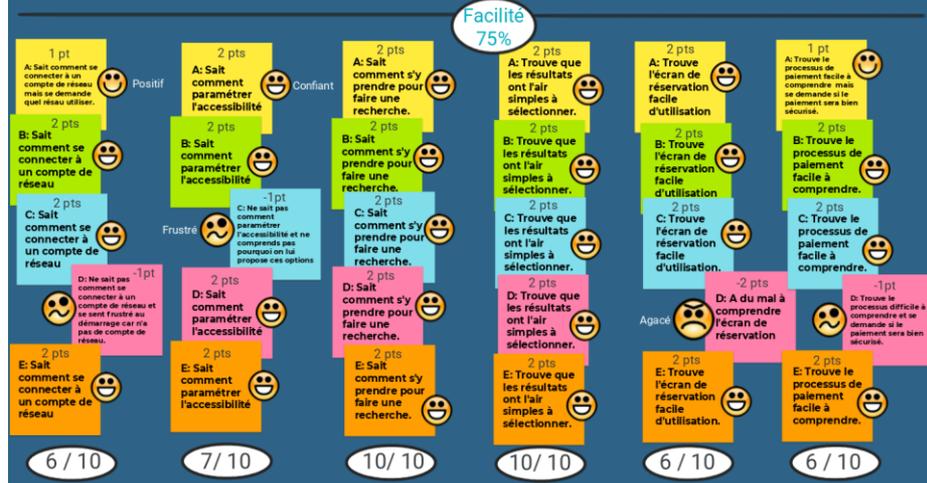
Observations	Participant A	Participant B	Participant C	Participant D	Participant E
Invite 1 : créez un profil en vous connectant via un de vos réseaux sociaux (Google, Facebook, X, Microsoft)	1	1	1	1	1
Voit l'utilité de la connexion aux réseaux sociaux					
Ne voit pas l'utilité de la connexion aux réseaux sociaux			1		
Sait comment se connecter	1	1	1	1	1
Ne sait pas comment se connecter				1	
Se sent frustré au démarrage				1	
Parle d'un ton positif	1	1	1		1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré				1	
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1		1
Se demande quel réseau social utiliser pour se connecter	1				
N'a pas de compte de réseau social				1	
Invite 2 : Paramétrez les options d'accessibilité.					
Trouve utiles les paramètres d'accessibilité	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité aux paramètres d'accessibilité			1		
Sait comment paramétrer les options d'accessibilité	1	1	1	1	1
Ne sais pas comment paramétrer les options			1		
Parle d'un ton positif	1	1		1	1
Parle d'un ton indifférent			1		
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1		1	1
Ne comprends pas pourquoi on lui propose des options d'accessibilité			1		
Invite 3 : Faites une recherche de concerts proches					
Comprends pourquoi faire une recherche	1	1	1	1	1
Ne comprends pas pourquoi faire une recherche					
Sait comment faire une recherche	1	1	1	1	1
Ne sait pas comment faire une recherche					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 4 : Sélectionnez un concert dans la liste					
Voit l'utilité des résultats proposés	1	1	1	1	1
Ne voit pas l'utilité des résultats					
Trouve que les résultats ont l'air simples à sélectionner	1	1	1	1	1
Ne trouve pas la sélection facile à comprendre					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 5 : Réservez les billets du concert choisi					
Trouve que la messagerie et l'agenda sont utiles	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité aux outils de communications				1	
Trouve l'écran de réservation facile d'utilisation	1	1	1	1	1
A du mal à comprendre l'écran de réservation				1	
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré				1	
Parle d'un ton agacé ou impatient				1	
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Ne comprends pas pourquoi il y a une messagerie et un agenda				1	
Invite 6 : Effectuez le paiement des billets					
Trouve la confirmation ou l'annulation de l'achat utiles	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité à ces possibilités					
Trouve le processus de paiement facile à comprendre	1	1	1	1	1
Trouve le processus difficile à comprendre				1	
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré				1	
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant		1	1	1	1
Se demande si le processus de paiement sera sécurisé comme il se doit.	1			1	
Invite 7 : Recommanderiez-vous cette application à vos amis (sur une échelle de 0 à 10)					
	10		9	7	10

Étude d'utilisabilité N°1: Diagrammes d'affinité

Connexion Accessibilité Recherche Selection Réserveation Paiement



Connexion Accessibilité Recherche Selection Réserveation Paiement



Étude d'utilisabilité N°1: Thèmes

Utilité: 88%

1. On a observé que 4 des 5 participants ont trouvé que les fonctionnalités de la page d'accueil étaient utiles.

Cela signifie que presque tous les participants pensent que la page d'accueil de l'application est utile en l'état.

2. On a observé que 4 des 5 participants ont trouvé utile le fait de pouvoir paramétrer l'accessibilité.
3. On a observé que 4 des 5 participants ont trouvé utiles la messagerie et l'agenda.

Cela signifie que presque tous les participants pensent que les outils de communications sont utiles.

4. On a observé que 5 des 5 participants ont trouvé utile le fait de pouvoir annuler son achat.
- Cela signifie que tous les participants pensent que l'annulation ou la confirmation d'achat sont utiles.

Facilité: 75%

1. On a observé que 4 des 5 participants trouvent les fonctions de la page d'accueil faciles à utiliser. Cela signifie que presque tous les participants pensent que la page d'accueil est facile d'utilisation.
2. On a observé que 4 des 5 participants savent comment paramétrer les options d'accessibilité. Cela signifie que presque tous les participants ont trouvé le paramétrage des options d'accessibilité facile d'utilisation.
3. On a observé que 4 des 5 participants trouvent l'écran de réservation facile à utiliser. Cela signifie que presque tous les participants ont trouvé l'écran de réservation facile d'utilisation.
4. On a observé que 4 des 5 participants trouvent le processus de paiement facile à comprendre. Cela signifie que presque tous les participants ont trouvé l'écran de paiement facile d'utilisation.

Étude d'utilisabilité N°1: Insights

1. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation des 3 premières étapes de la page d'accueil**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la page d'accueil est utile et fonctionnelle dans l'état, mais il serait bon d'envisager un moyen supplémentaire de connexion autre que les réseaux sociaux.**
2. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation du flux d'achat d'un billet**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la page de réservation et la page de paiement sont utiles et fonctionnelles en l'état, mais il serait bon de simplifier au maximum le processus de paiement.**
3. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation des fonctions de prise en charge des technologies d'Assistance**, une information se dégage : **dans la plupart des cas les options d'accessibilité sont utiles et fonctionnelles.**
4. Sur la base du thème : **utilité et facilité de la messagerie et de l'agenda**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la messagerie et l'agenda sont utiles et fonctionnels en l'état, mais on pourrait envisager de laisser le choix à l'utilisateur d'afficher ou pas ces outils.**
5. Sur la base de l'ensemble des thèmes : **facilité, communication et accessibilité**, une information se dégage : **le taux de recommandation de notre application est de 92%**

Étude d'utilisabilité N°1: conclusions

Conclusions du Tour 1

- **P0** Il serait bon d'envisager un moyen supplémentaire de connexion autre que les réseaux sociaux.
- **P1** Il serait bon de simplifier tout en sécurisant au maximum le processus de paiement.
- **P2** On pourrait envisager de laisser le choix à l'utilisateur d'afficher ou pas les outils de communications de l'écran de réservation.

Étude d'utilisabilité

N°2:

Prise de notes

Observations	Participant A	Participant B	Participant C	Participant D	Participant E
Invite 1 : créez un profil en vous connectant via un de vos réseaux sociaux (Google, Facebook, X, Microsoft)					
Voit l'utilité de la connexion aux réseaux sociaux	1	1	1	1	1
Ne voit pas l'utilité de la connexion aux réseaux sociaux					
Sait comment se connecter	1	1	1	1	1
Ne sait pas comment se connecter					
Se sent frustré au démarrage					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 2 : Paramétrez les options d'accessibilité.					
Trouve utiles les paramètres d'accessibilité	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité aux paramètres d'accessibilité					
Sait comment paramétrer les options d'accessibilité	1	1	1	1	1
Ne sais pas comment paramétrer les options					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 3 : Faites une recherche de concerts proches					
Comprends pourquoi faire une recherche	1	1	1	1	1
Ne comprends pas pourquoi faire une recherche					
Sait comment faire une recherche	1	1	1	1	1
Ne sait pas comment faire une recherche					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 4 : Sélectionnez un concert dans la liste					
Voit l'utilité des résultats proposés	1	1	1	1	1
Ne voit pas l'utilité des résultats					
Trouve que les résultats ont l'air simples à sélectionner	1	1	1	1	1
Ne trouve pas la sélection facile à comprendre					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 5 : Réservez les billets du concert choisi					
Trouve que la messagerie et l'agenda sont utiles	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité aux outils de communications					
Trouve l'écran de réservation facile d'utilisation	1	1	1	1	1
À du mal à comprendre l'écran de réservation					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 6 : Effectuez le paiement des billets					
Trouve la confirmation ou l'annulation de l'achat utiles	1	1	1	1	1
Ne voit pas d'utilité à ces possibilités					
Trouve le processus de paiement facile à comprendre	1	1	1	1	1
Trouve le processus difficile à comprendre					
Parle d'un ton positif	1	1	1	1	1
Parle d'un ton indifférent					
Parle d'un ton frustré					
Parle d'un ton agacé ou impatient					
Parle d'un ton confiant	1	1	1	1	1
Invite 7 : Recommanderiez-vous cette application à vos amis (sur une échelle de 0 à 10)					
	10	10	10	9	10

Étude d'utilisabilité N°2: Diagrammes d'affinité



Étude d'utilisabilité N°2: Thèmes

Utilité: 96%

1. On a observé que 4 des 5 participants ont trouvé que les fonctionnalités de la page d'accueil étaient utiles.

Cela signifie que presque tous les participants pensent que la page d'accueil de l'application est utile en l'état.

2. On a observé que 5 des 5 participants ont trouvé utile le fait de pouvoir paramétrer l'accessibilité.
Cela signifie que tous les participants pensent que les fonctions d'accessibilité sont utiles.
3. On a observé que 4 des 5 participants ont trouvé utiles la messagerie et l'agenda.
Cela signifie que presque tous les participants pensent que les outils de communications sont utiles.
4. On a observé que 5 des 5 participants ont trouvé utile le fait de pouvoir annuler son achat.
Cela signifie que tous les participants pensent que l'annulation ou la confirmation d'achat sont utiles.

Facilité: 96%

1. On a observé que 5 des 5 participants trouvent les fonctions de la page d'accueil faciles à utiliser.
Cela signifie que tous les participants pensent que la page d'accueil est facile d'utilisation.
2. On a observé que 5 des 5 participants savent comment paramétrer les options d'accessibilité.
Cela signifie que tous les participants ont trouvé le paramétrage des options d'accessibilité facile d'utilisation.
3. On a observé que 5 des 5 participants trouvent l'écran de réservation facile à utiliser.
Cela signifie que tous les participants ont trouvé l'écran de réservation facile d'utilisation.
4. On a observé que 5 des 5 participants trouvent le processus de paiement facile à comprendre.
Cela signifie que tous les participants ont trouvé l'écran de paiement facile d'utilisation.

Étude d'utilisabilité N°2: Insights

1. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation des 3 premières étapes de la page d'accueil**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la page d'accueil est utile et fonctionnelle dans l'état.**
2. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation du flux d'achat d'un billet**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la page de réservation et la page de paiement sont utiles et fonctionnelles en l'état.**
3. Sur la base du thème : **utilité et facilité d'utilisation des fonctions de prise en charge des technologies d'Assistance**, une information se dégage : **dans tous les cas les options d'accessibilité sont utiles et fonctionnelles.**
4. Sur la base du thème : **utilité et facilité de la messagerie et de l'agenda**, une information se dégage : **dans la plupart des cas la messagerie et l'agenda sont utiles et fonctionnels en l'état.**
5. Sur la base de l'ensemble des thèmes : **facilité, communication et accessibilité**, une information se dégage : **le taux de recommandation de notre application est de 98%**

Étude d'utilisabilité N°2: conclusions

Conclusions du Tour 2

- **P0** Les moyens de connexions ont été revus de façon à permettre à tous les utilisateurs de se connecter. L'étude démontre une utilisabilité de 96%
- **P1** Le processus de paiement a été simplifié à son maximum et la sécurisation s'effectue via les plateformes de paiement officielles. L'utilisateur se sent sécurisé.
- **P2** Le choix a été laissé à l'utilisateur d'afficher et d'utiliser ou pas les outils de communications.

Peaufiner la conception

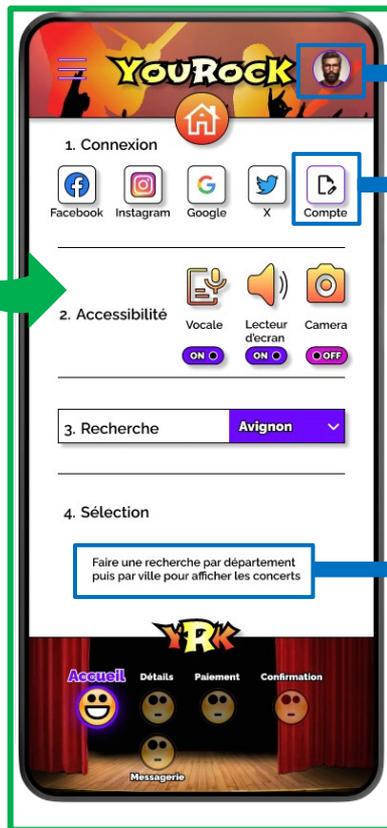
- Maquettes
- Prototype haute-fidélité
- Accessibilité

Maquettes

Avant [Voir prototype interactif V1.2](#)



Après [Voir prototype interactif Final](#)

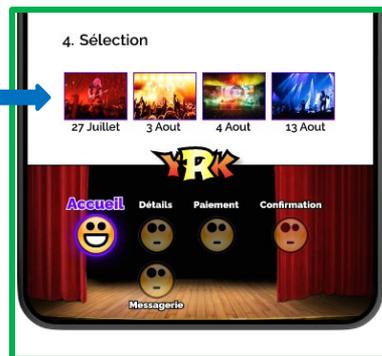


L'application à été modifiée pour des écrans plus grands

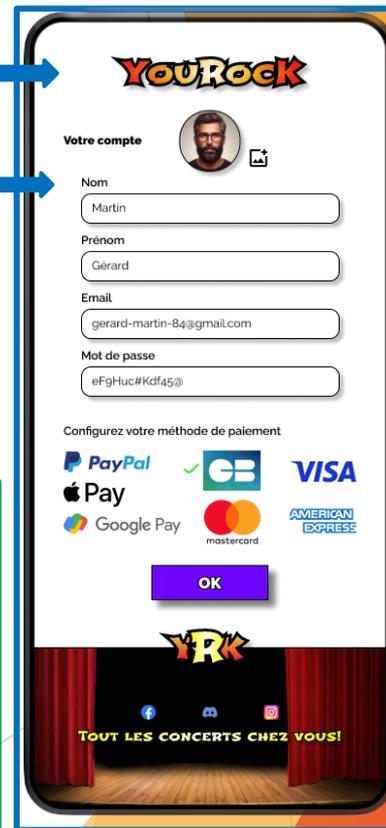
Le mode de sélection à été modifié.

Un « footer » contenant un « stepper » interactif à été ajouté.

Le design à été affiné et les contrastes de couleurs sont aux normes d'accessibilité.



Ecran Profil



Maquettes

Avant



La mise en page a été repensée pour une lisibilité accrue. Les couleurs sont pensées pour l'accessibilité. Le stepper du pied de page permet à tout moment de naviguer dans l'application. La messagerie est accessible également sur l'écran de paiement.

Après

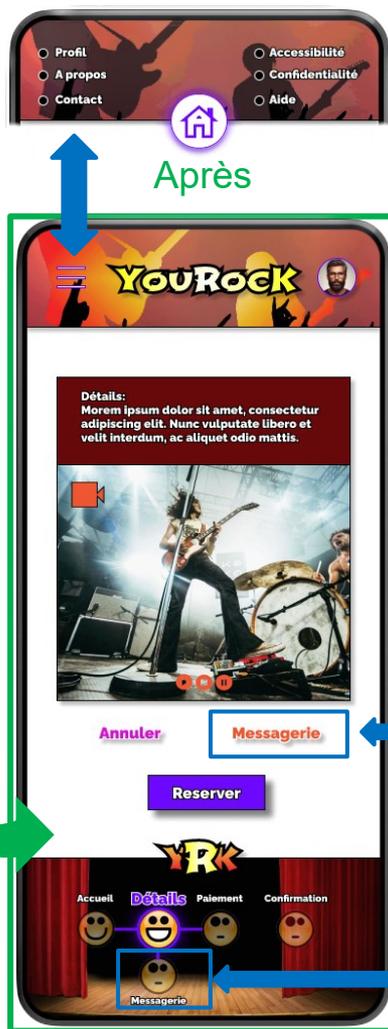


Maquettes

Avant



Après



Un menu coulissant par le haut est accessible sur tout le site via un bouton « burger »

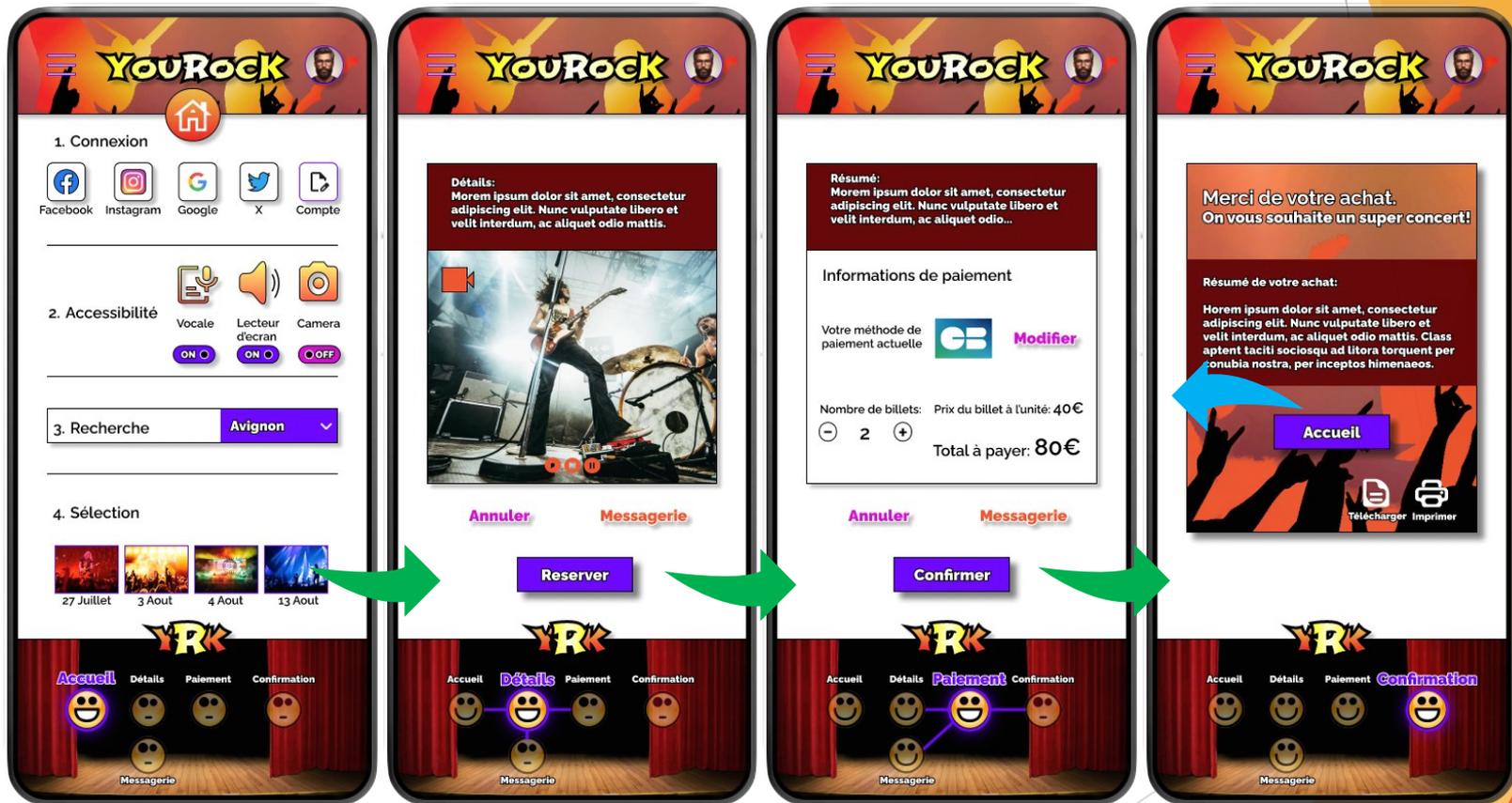
La messagerie est isolée et accessible depuis les écrans de réservation et de paiement. L'utilisateur a le choix de l'afficher via le bouton « Messagerie ».

Il pourra revenir à l'écran source à tout moment en utilisant le bouton « Retour » ou en utilisant le « stepper »

Messagerie



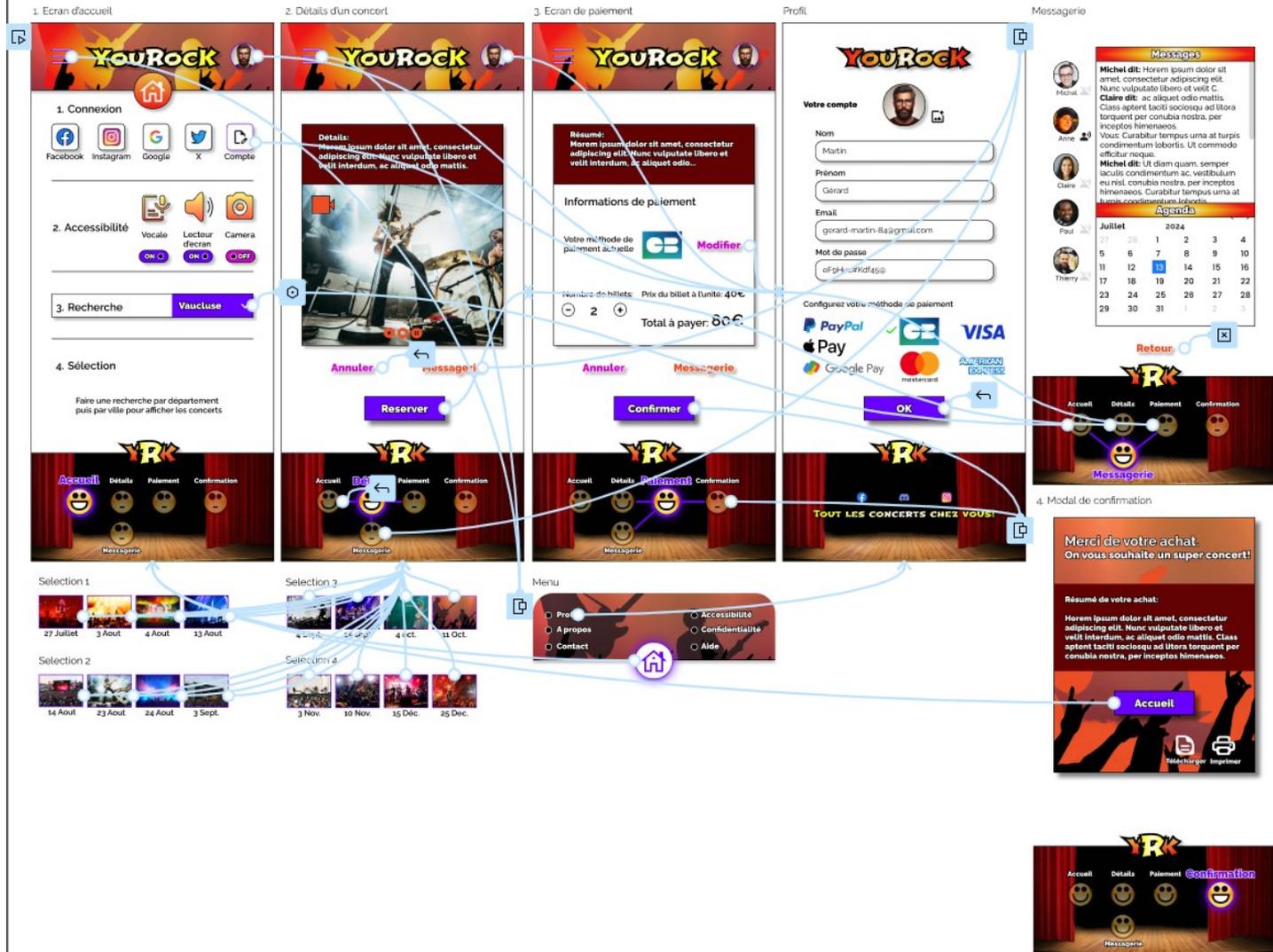
Maquettes: flux d'achat de billet de concert.



Prototype haute-fidélité

Flux d'utilisateur primaire de réservation de billets en 4 étapes:
1- Sélection d'un concert
2- Réservation du concert choisi
3- Paiement
4- Reçu du paiement

Visualisez le flux du [prototype](#) sur Figma



Design System du Prototype haute-fidélité

Visualisez le [Design System](#) sur [Figma](#)

Boutons

Boutons

Reserver (purple)

Reserver (purple)

Annuler (pink)

Annuler (pink)

Messagerie (orange)

Messagerie (orange)

Toggle Couleur

ON (blue)

OFF (red)

Bouton Recherche

Vaucluse (dropdown)

Votre ville (purple)

Logos & Icones

Logos

YouRock (yellow)

YouRock (yellow)

YRK (yellow)

Avatars

Home (red)

Sections

Headers

YouRock (with logo)

YouRock (with logo)

Backgrounds

Background image 1

Background image 2

Footer

YRK (with logo)

Séparateur

Navigation

Liens menu

- Profil
- Apropos
- Contact
- Accessibilité
- Confidentialité
- Aide

Breadcrumb

Accueil (smiley)

Détails (neutral)

Paiement (sad)

Confirmation (neutral)

Messagerie (neutral)

Accueil (smiley)

Détails (smiley)

Paiement (neutral)

Confirmation (neutral)

Messagerie (neutral)

Accueil (smiley)

Détails (smiley)

Paiement (neutral)

Confirmation (neutral)

Messagerie (neutral)

Accueil (smiley)

Détails (smiley)

Paiement (smiley)

Confirmation (neutral)

Messagerie (neutral)

Accueil (smiley)

Détails (smiley)

Paiement (neutral)

Confirmation (smiley)

Messagerie (neutral)

Styles

Text styles

Shojumaru-Regular-12 - 12/Auto

Shojumaru-Regular-32 - 32/Auto

Shojumaru-Regular-40 - 40/Auto

Rayway-Medium-Italic... - 12/Auto

Rayway-Medium-14 - 14/Auto

Rayway-SemiBold-16 - 16/Auto

Rayway-Black-10 - 10/Auto

Rayway-Black-12 - 12/Auto

Rayway-Black-14 - 14/Auto

Rayway-Black-16 - 16/Auto

Color styles

- Noir
- Blanc
- Transparent
- Primaire-6A00FF-6.87:1-AAA
- Secondaire-9E59FF-3.94:1-AA
- Primaire-D200CF-4.52:1-AAA
- Secondaire-CE09CB-4.64:1-AAA
- Primaire-EE4F25-3.63:1-AA
- Secondaire-D27B63-3.11:1-AA
- Primaire-630203-13.63:1-AAA
- Secondaire - F6AE3F - 100%
- Dégradé Rouge-Blanc Diamant
- Dégradé Orange-Rouge Linéaire
- Dégradé Jaune-Orange Linéaire
- Dégradé Orange-Jaune Diamant
- Dégradé Jaune-Blanc Radial

Variables

Menu déroulant

All variables	8	Name	Roles
text		text	
iconState		Ville1	Avignon
		Ville2	Orange
		Ville3	Carpentras
		Ville4	Apt
		Ville5	Cavaillon
		Default	Vaucluse
		iconState	
		show-icon	True
		hide-icon	False

Menus

Deroulant v3

Vaucluse (dropdown)

Vaucluse

Avignon

Orange

Carpentras

Apt

Menu

Slogans

Slogant

TOUT LES CONCERTS CHEZ VOUS!

Effect styles

- Ombre portée x0
- Ombre portée x4
- ombre portée color
- Ombre portée x7

Considérations relatives à l'accessibilité

Cette application a été pensée avec une priorité en tête: l'accessibilité:

1

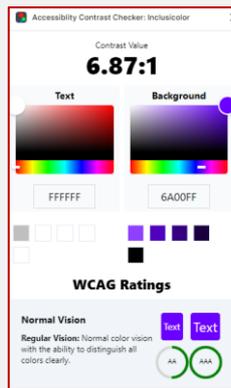
Dès la page d'accueil
l'utilisateur peut paramétrer

3 options d'accessibilité:

1. La reconnaissance vocale
2. Un lecteur d'écran intégré
3. La caméra pour une reconnaissance faciale et gestuelle via IA

2

Tous les contrastes de couleurs ont été audités afin de garantir une conformité d'accessibilité maximum.



3

Les gestes et mouvements de l'application (transitions d'écrans et animations) respectent les normes d'accessibilité.

Pour aller de l'avant

- Points à retenir
- Prochaines étapes

Points à retenir



Incidence :

« La messagerie est un réel atout à cette application »

« J'aime beaucoup le choix de couleurs vives, cela donne du dynamisme à l'application »

« Les options d'accessibilité sont vraiment un plus! »

Commentaires de pairs lors des évaluations



Ce que j'ai appris :

- Utilisations avancées de Figma.
- Etudes d'utilisabilités
- Notions avancées d'accessibilité

Prochaines étapes

1

Créations d'écrans supplémentaires concernant les modalités de paiement afin de développer plus profondément l'aspect sécurité de l'application.

2

Intégration d'un système de traduction de l'application dans plusieurs langues afin de garantir l'accès au plus grand nombre.

3

Faire en sorte que tous les boutons, textes cliquables etc. soient interactifs (créations d'écrans ou de modal supplémentaires) afin que les prototypes soient 100% fonctionnels.



Connectons-nous !



Vous pouvez me joindre via [la page contact](#) de [mon site internet](#) sur laquelle vous trouverez toutes les modalités de prise de contact.

Pour prendre connaissance de mes productions à travers le web vous pouvez vous rendre sur [cette partie de mon portfolio](#)

Merci !

A toutes les personnes ayant participé aux études d'utilisabilité.

A celles et ceux qui ont évalué mon travail au fûr et à mesure de son avancement.

A Google et à France Travail pour m'avoir permis d'accéder gratuitement à cette formation D'UX Designer