

MISSION HUMANITY

Projet d'application mobile
permettant de suivre la mission
spatiale "Humanity"

17 | 07 | 23





INTRODUCTION

Un équipage est parti en mission dans l'espace.

L'agence spatiale souhaite **une application mobile qui permettra de suivre en temps réel le parcours des astronautes** et de découvrir le **fonctionnement de la navette** ainsi que les **membres de l'équipage**.

Pour répondre à cette demande,
notre méthode se décompose en 6 étapes :

- 1** > **2** > **3**
Recherche utilisateur **Idéation et Concept** **Sketching et Wireframe**
- > **4** > **5** > **6**
Tests utilisateurs **Itération et prototypage** **Tests utilisateurs**

SOMMAIRE

| | | |
|----------|------------------------------|----|
| 1 | RECHERCHE UTILISATEUR | 05 |
| | Recherche secondaire | 06 |
| | Recherche documentaire | 06 |
| | Benchmark | 08 |
| | Recherche primaire | 11 |
| | Questionnaire utilisateurs | 11 |
| | Proto persona | 14 |

| | | |
|----------|---|----|
| 2 | IDÉATION ET CONCEPT | 18 |
| | Génération des idées | 19 |
| | Priorisation des fonctionnalités | 20 |
| | Mise en place d'un concept fonctionnel | 22 |

| | | |
|----------|-------------------------------|----|
| 3 | SKETCHING ET WIREFRAME | 24 |
| | Sketching | 25 |
| | Wireframe | 26 |

| | | |
|----------|-------------------------|----|
| 4 | TEST UTILISATEUR | 28 |
| | Protocole | 29 |
| | Enseignements | 33 |

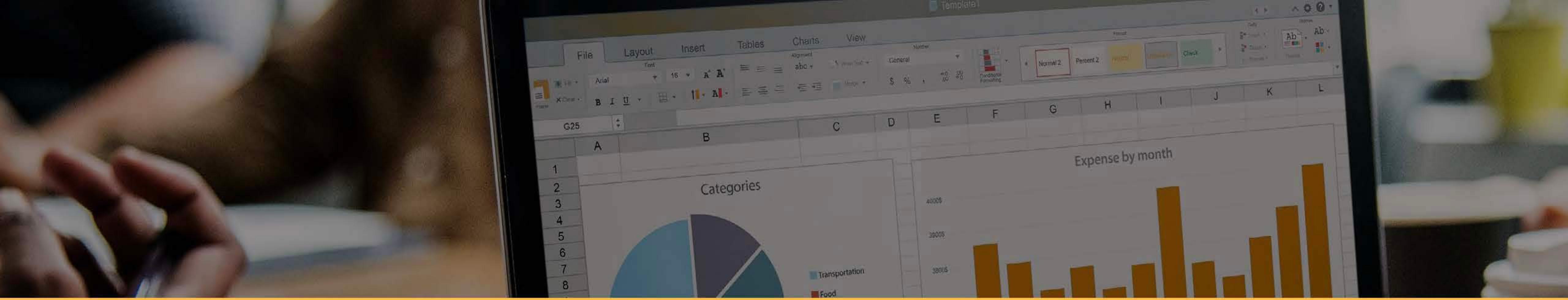
| | | |
|----------|---------------------------------|----|
| 5 | ITÉRATION ET PROTOTYPAGE | 35 |
| | Plans d'action | 36 |
| | Moodboard | 37 |
| | Prototype haute fidélité | 38 |

| | | |
|----------|--------------------------|----|
| 6 | TEST UTILISATEUR | 40 |
| | Protocole du test | 41 |
| | Enseignements | 44 |

| | |
|-------------------|----|
| CONCLUSION | 46 |
|-------------------|----|

LAUNCH





1

RECHERCHE UTILISATEUR

Recherche secondaire | Recherche primaire



1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

LA RECHERCHE SECONDAIRE

► Recherche documentaire | Benchmark

Constat

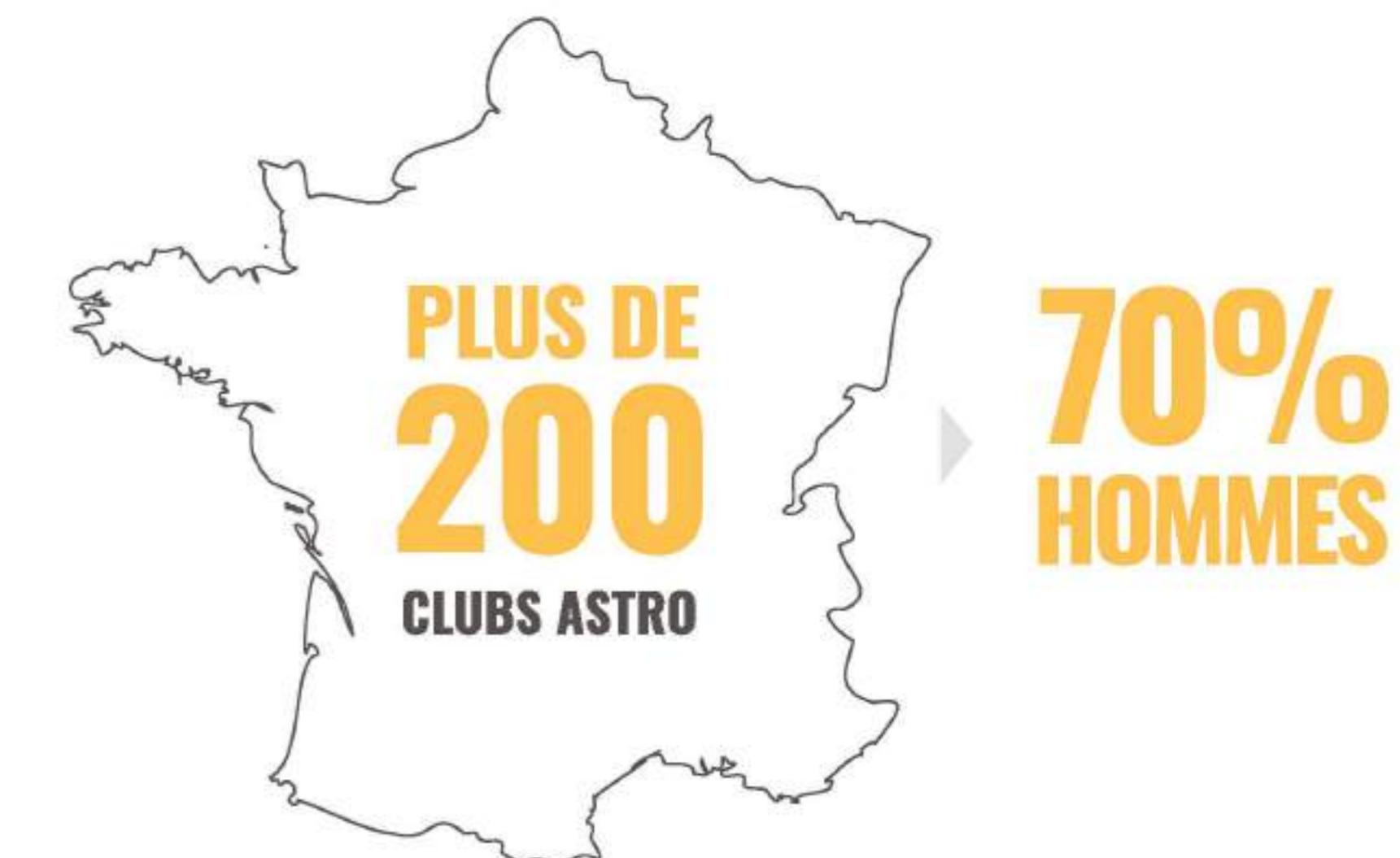
- PAS D'ÉTUDE SCIENTIFIQUE SUR INTÉRÊT DE LA POPULATION POUR LE SPATIAL
- DE PLUS EN PLUS D'APPLICATIONS DÉDIÉES À L'ASTRONOMIE
- COMMUNICATION AUTOUR DU SPATIAL
 - INTÉRÊT POUR LE SUJET ↗
(popularité de Thomas Pesquet, campagnes de com de la Nasa et de Space X)

27 Md

DE TÉLÉCHARGEMENTS
APPLIS SUR G.PLAY EN 2022

0,6%

DES TÉLÉCHARGEMENTS
APPLICATIONS ASTRONOMIE



+ DE 30 APPLICATIONS ASTRONOMIE

150 MILLIONS
DE TÉLÉCHARGEMENTS

1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

LA RECHERCHE SECONDAIRE

► Recherche documentaire | Benchmark



En 10 ans, le nombre de participants à une soirée d'astronomie a doublé !

Olivier Las Vergnas

Président de l'Association Française d'Astronomie (AFA)

**9/10
ASTRONAUTES
SONT DES HOMMES**



CITÉ DE L'ESPACE
DE TOULOUSE

**46 K
FOLLOWERS**

**NASA
1,4M
FOLLOWERS**

**T.PESQUET
2,8M
FOLLOWERS**

1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

LA RECHERCHE SECONDAIRE

Recherche documentaire | ► Benchmark

Concurrence analysée



ISS Live Now



ISS Docking Simulator



Star Walk 2



Solar System Scope



NASA's First Woman



Ricoh360 Tours

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

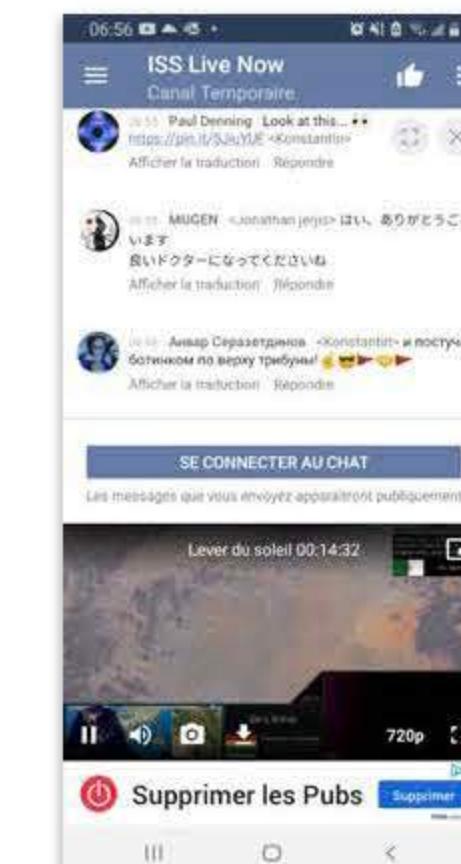
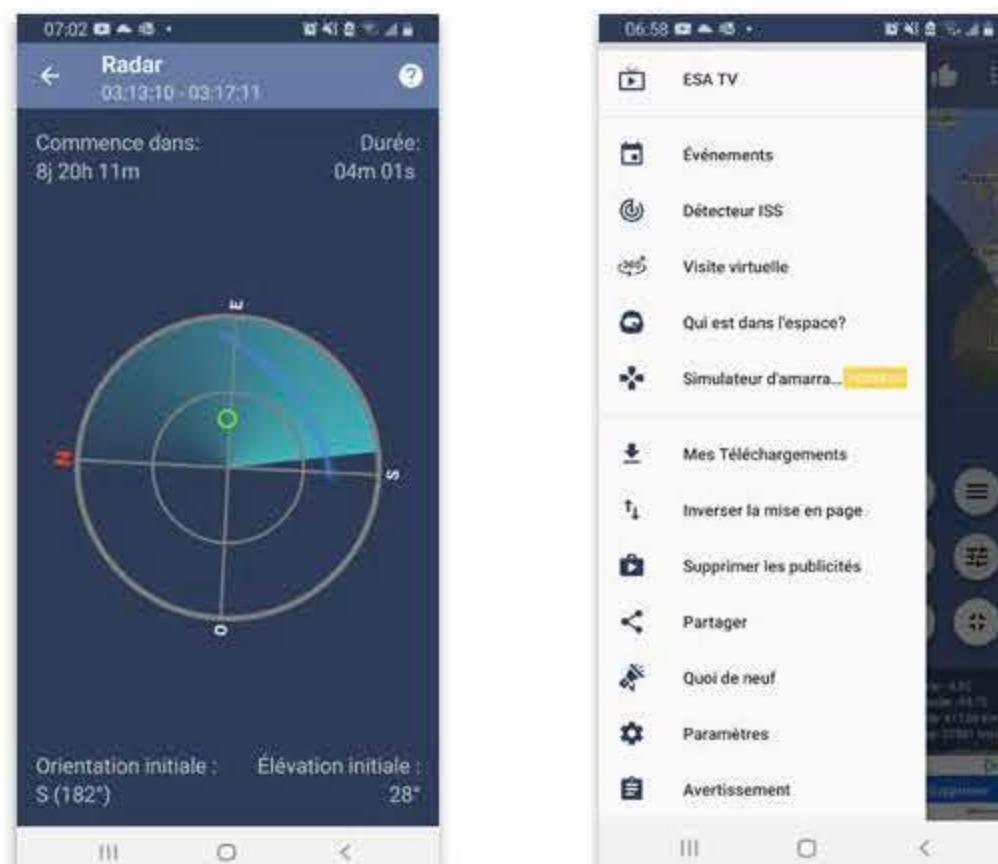
LA RECHERCHE SECONDAIRE

Recherche documentaire | ► Benchmark

ISS LIVE NOW



SOLAR SYSTEM SCOPE



Voir l'Intégralité de l'étude en annexe

LA RECHERCHE SECONDAIRE

Recherche documentaire | ► Benchmark



Conclusions du Benchmark

- **FONCTIONNALITÉS INTÉRESSANTES ÉPARPILLÉES DANS DIFFÉRENTES APPLICATIONS**
- **PROBLÈMES MAJEURES DÉCELÉS SELON CRITÈRES BASTIEN ET SCAPIN :
1 GUIDAGE, 2 CHARGE DE TRAVAIL, 7 SIGNIFICATION DES CODES ET DÉNOMINATIONS**
- **APPLIS LES PLUS IMMERSIVES = MEILLEURE XP UTILISATEUR**

Tirer parti des expériences tentées par ces applications en revisitant certaines fonctionnalités et en évitant les problèmes révélés.



ISS Live Now

Les +

- Fonctionnalités
- Richesse infos
- Équipage, ISS

Les -

- Hiérarchisation
- Écrans très chargés
- Navigation complexe



Solar System Scope

Les +

- Immersion (horizontal)
- Comme un jeu
- Clareté

Les -

- + de fonctionnalités
- Orientation déstabilise au 1^{er} abord



NASA's First Woman

Les +

- Immersion
- Fonctionnalités
- Jeu

Les -

- Bugs
- Latences

1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

LA RECHERCHE PRIMAIRE

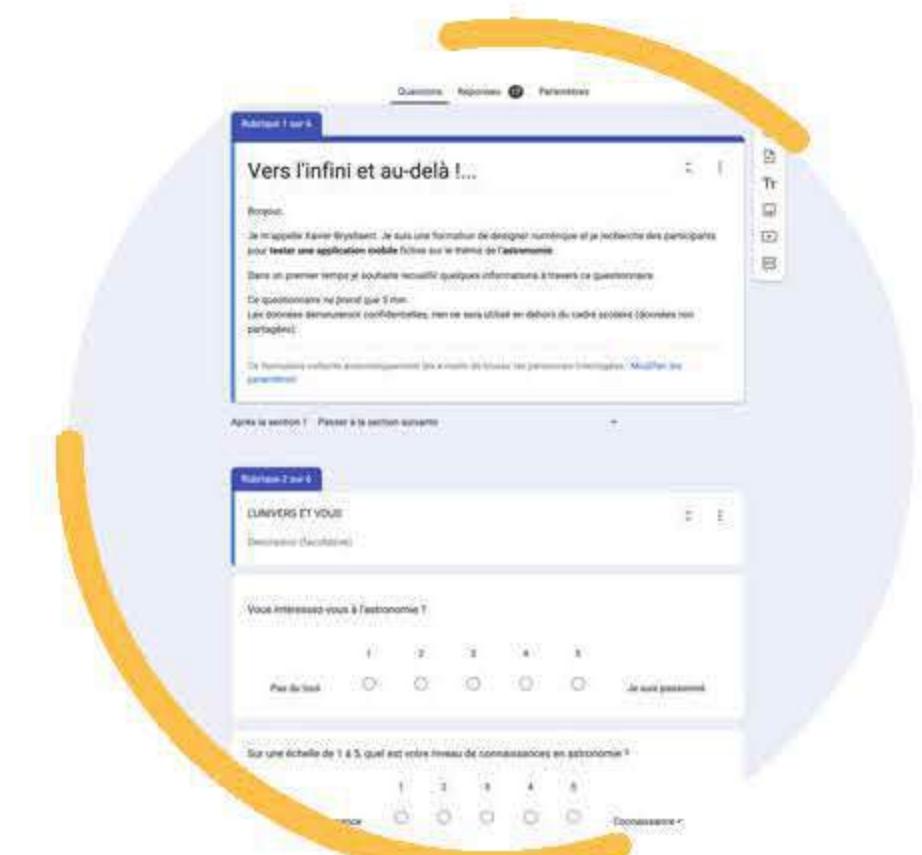
► Questionnaire utilisateurs

Protocole

1 **Ciblage utilisateurs**
(fans du spatial + tout public)



2 **Réalisation et diffusion du questionnaire**



3 **Analyse des données**



1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

LA RECHERCHE PRIMAIRE

► Questionnaire utilisateurs



Dans une application mobile dédiée à l'astronomie, quelles fonctionnalités pourraient vous intéresser ?

14 réponses

Reconnaitre les constellations

Mieux me repérer dans le ciel, savoir quand un objet est visible dans l'année

Visualiser les constellations , avoir des infos sur le passage des étoiles filantes. Des infos sur des phénomènes rares à observer

Étoiles et constellations, notifications quand il y a un événement (comète superlune, ...)

Encore plus si la notification est corrélée à la prévision météo

Infos sur les planètes

Infos sur les distances (genre "ça que vous voyez date d'il y a 1000000 d'années)

Par extension Infos sur les missions spatiales et les lancements de projets

Avoir accès à des articles sur les constellations ou certains phénomènes pas obligatoirement « visible »

Recherche d'objets dans le ciel

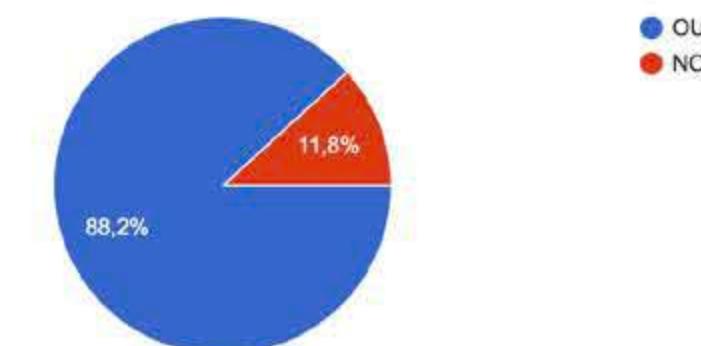
Visualisation des étoiles au temps t et des planètes

Imaginons le contexte suivant :

"Des astronautes sont envoyés dans l'espace pour explorer des planètes similaires à la Terre. L'agence spatiale souhaite rendre cette mission accessible à tous grâce à une application mobile qui permettra de suivre le parcours des astronautes et d'en apprendre plus sur la navette et l'équipage."

Si une telle application existait, vous intéresserait-elle ?

17 réponses



> consultable ici

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

LA RECHERCHE PRIMAIRE

- ▶ Questionnaire utilisateurs

Conclusions

- ▶ **70% HOMMES INTÉROGÉS**
- ▶ **NIVEAUX D'ÉTUDES VARIÉS (MIN BAC +2)**
- ▶ **12% DES UTILISATEURS ONT DES CONNAISSANCES CONFIRMÉES EN ASTRONOMIE**
- ▶ **5 INTERROGÉS FONT PARTIS D'UN CLUB ASTRONOMIE + 1 INGÉNIEUR EN AÉROSPATIAL**
- ▶ **88% SERAIENT INTÉRESSÉS PAR L'APPLICATION À PROTOTYPER**
- ▶ **FONCTIONNALITÉS SOUHAITÉES PAR LA MAJORITY :**
IMMERSION (réalité augmentée, visite navette), **PHOTOS, ÉQUIPAGE, OBSERVATION CIEL, INFOS ET SAVOIR ASTRO**

PROTOPERSONA



Loïc

47 ans, Ingénieur d'étude technique

Passionné par l'**astronomie** depuis toujours, il se renseigne sur le sujet. Il est compétent dans ce domaine sans être un expert.

Cet esprit **scientifique, rigoureux** et **cartésien** aime aussi le vertige **philosophique** que peuvent entraîner les questionnements sur l'Univers (sa création, son évolution, les univers parallèles, l'avant big-bang...).

Niveau d'études **BAC + 4**

Passions **Informatique, Science-Fiction**

Niveau IT **4/5**

Craintes **Contenu trop vulgarisé, trop creux**

ASTRONOMIE

Passion :



Connaissances :



PROTOPERSONA



JULIE

28 ans, Décoratrice d'intérieur

Elle n'est pas particulièrement intéressée par l'astronomie mais elle est curieuse et ouverte d'esprit. Elle fonctionne beaucoup à l'instinct. Elle souhaite suivre cette mission spatiale car pour elle, la recherche de vie dans l'Univers concerne toute l'Humanité.

Niveau d'études **BAC + 2**

Passions **Yoga, environnement, permaculture**

Niveau IT **3/5**

Craintes **Contenu trop expert et austère**

ASTRONOMIE

Passion :



Connaissances :



PROTOPERSONA



ELLIOT

10 ans

Il n'est pas fan d'astronomie d'habitude mais il voit les spationautes de cette mission comme des super-héros. Ça le fascine !
Il adore les jeux vidéos et connaît bien la *Nintendo Switch* mais n'a jamais utilisé un smartphone.

Niveau d'études CM1

Passions Jeux vidéos, Pokemon, LEGO

Niveau IT 2/5

Craintes Application ennuyeuse

ASTRONOMIE

Passion :



Connaissances :



CONCLUSION

Cette 1^{ère} étape a permis de **préciser les attentes des utilisateurs**.

Il nous faudra répondre aux problématiques suivantes :

- **Comment pourrions-nous permettre à l'utilisateur de suivre la mission en temps réel ?**
- **Comment pourrions-nous proposer une application immersive ?**
- **Comment pourrions-nous proposer des contenus riches et documentés ?**
- **Comment rendre l'application ludique et attrayante ?**

Toutes les données recueillies nous serviront de **supports lors des ateliers d'idéation**, et constitueront un **rappel permanent lors de la phase de conception**.



2

IDÉATION ET CONCEPT

Génération des idées | Priorisation des fonctionnalités | Concept



1

Recherche
utilisateur

2

Idéation
et Concept

3

Sketching
et Wireframe

4

Tests
utilisateurs

5

Itération
et prototypage

6

Tests
utilisateurs

GÉNÉRATION DES IDÉES

VISITE 3D DE LA NAVETTE, VUE 360°, VR ?... 

MOTEUR EN 3D, ON A DES + AVEC INFOS DANS DECOUVERTE ET NAVETTE

SUIVI DE LA TRAJECTOIRE ET DE L'EMPLACEMENT DE LA NAVETTE (COMME DANS L'AVION)

EMPLACEMENT PAR RAPPORT AUX CONSTELLATIONS

NOTIFICATION QUAND IL SE PASSE UN NOUVEAU TRUC POUR L'ÉQUIPAGE  Navette visible 

JOURNAL DE BORD DE L'ÉQUIPAGE (VIDÉOS PUBLIQUES, EXPLICATIONS, ETC.)

ENVOI MESSAGES, QUESTIONS, ÉCHANGES 

PHOTOS PRISES DEPUIS LA NAVETTE (ESPACE, ÉQUIPAGE, EXPÉRIENCES...)

TRAJECTOIRE, RÉSERVES, DONNÉES TECHNIQUES

BIOGRAPHIE DES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE

JEUX, CONVERTISSEUR ANNÉES LUMIÈRE > KM

INFOS SUR LES 3 PLANÈTES

TEMPS DE VOYAGE RESTANT

SAISONS SUR TELLE PLANÈTE...

NEWS ET ACTU ASTRO (IDEFIX ETC.)

ASTRONAUTE COMBI EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

+ BULLE INFOS SUR GANTS, MATERIEL,...

PHASES IMPORTANTES DE LA JOURNÉE : ON A OUVERT PANNEAU SOLAIRE, SURVOLÉ SATURNE, ...

OBSERVER LES ÉTOILES, RECONNAÎTRE LES CONSTELLATIONS

ACTUALITÉS, ARTICLES SCIENTIFIQUES, SAVOIRS EXPERTS



PRIORISATION DES FONCTIONNALITÉS

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

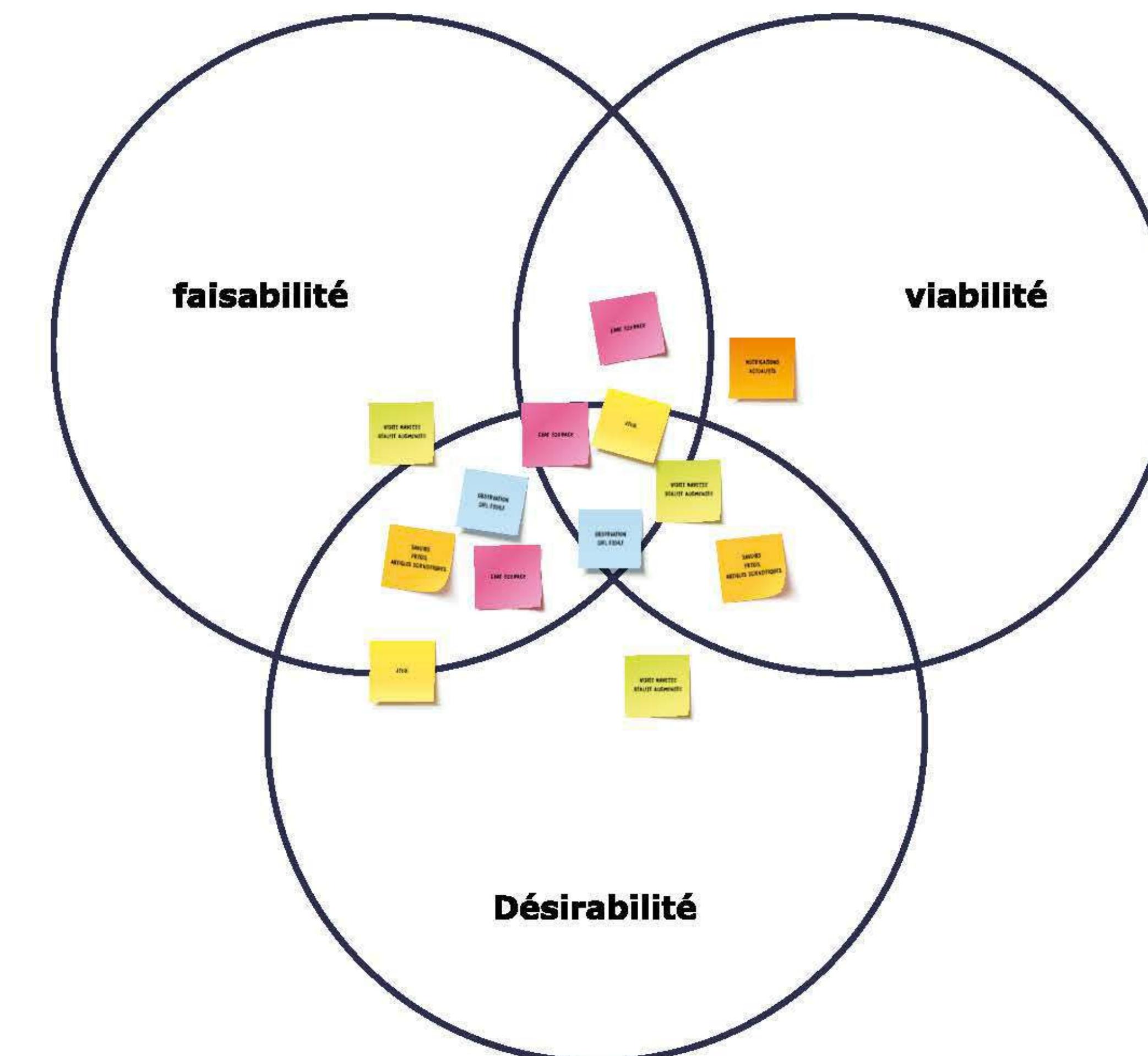
Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs



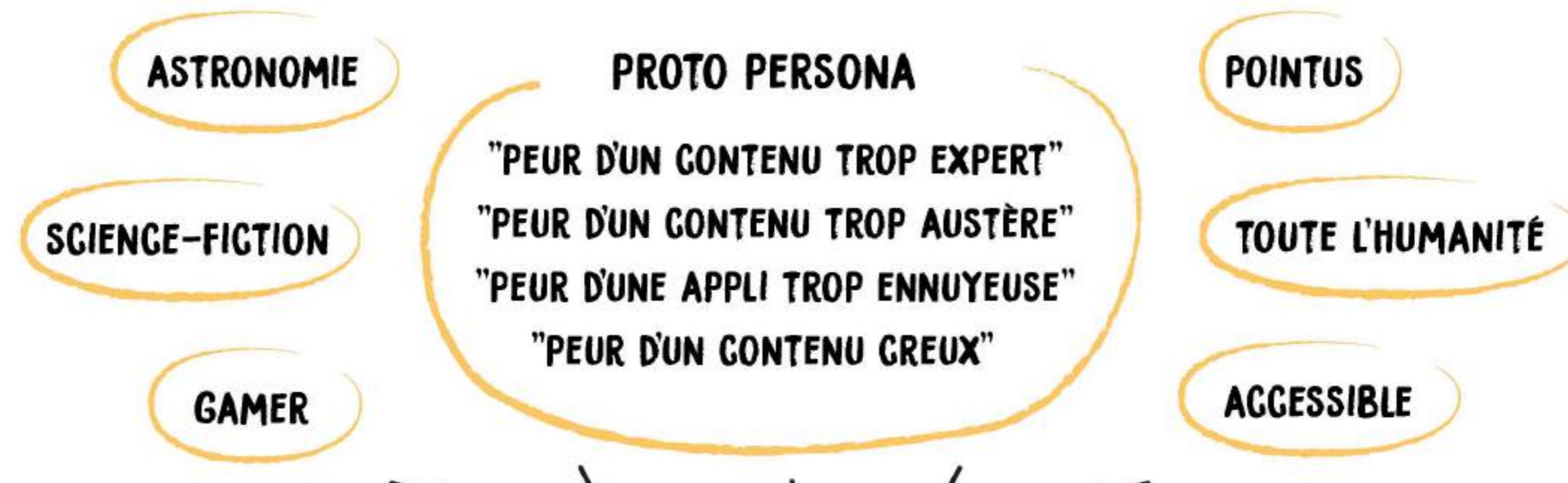


Idées de solutions sélectionnées

- 1 VISITE DE LA NAVETTE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE**
- 2 FICHE DÉTAILLÉE DE CHAQUE ASTRONAUTE**
- 3 DISCUSSION AVEC ASTRONAUTES**
- 4 ÉTAPES DÉTAILLÉES DE LA MISSION**
- 5 OBSERVATOIRE PERMETTANT D'OBSERVER LA NAVETTE ET LES ÉTOILES**
- 6 2^{ÈME} NIVEAU DE DE NAVIGATION POUR DES INFOS PLUS EXPERTES**
- 7 JEUX IMMÉDIATEMENT ACCESSIBLES POUR GRAND PUBLIC**
- 8 NOTIFICATIONS, ACTUALITÉS**

MISE EN PLACE D'UN CONCEPT FONCTIONNEL

- 1 Recherche utilisateur
- 2 Idéation et Concept
- 3 Sketching et Wireframe
- 4 Tests utilisateurs
- 5 Itération et prototypage
- 6 Tests utilisateurs



Pour rassurer et satisfaire les utilisateurs



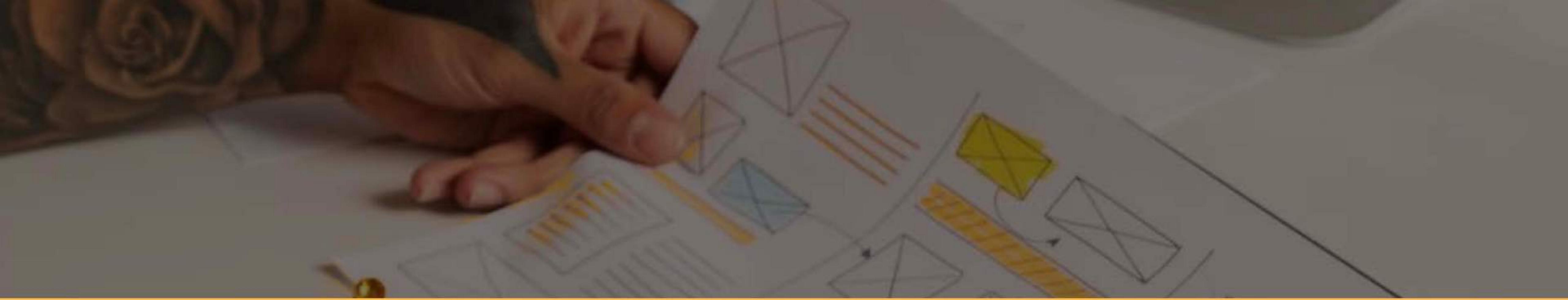
1 Navigation immédiate, ludique et immersive
Clin d'œil aux interfaces de jeux vidéos (culture du Spatial // culture Jeux Vidéos)
➤ apporte les 1ères informations essentielles, divertit, fait rêver
= vulgarisation

2 On peut s'aventurer plus loin et découvrir des informations de plus en plus précises
➤ rigueur scientifique ➤
= expertise

CONCLUSION

La phase d'Idéation et Concept s'est appuyée sur la **Recherche utilisateur**. Les **proto personas** établis en phase 1 nous permettent de connaître les attentes et les inquiétudes de ces derniers. Nous avons ainsi pu faire émerger des solutions et un concept fonctionnel qui devraient permettre de **satisfaire les utilisateurs**.

Il s'agit maintenant de mettre en images ces solutions sous la forme d'un **Sketching** puis d'un **Wireframe**.



3

SKETCHING ET WIREFRAME

Sketching | Wireframe



1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

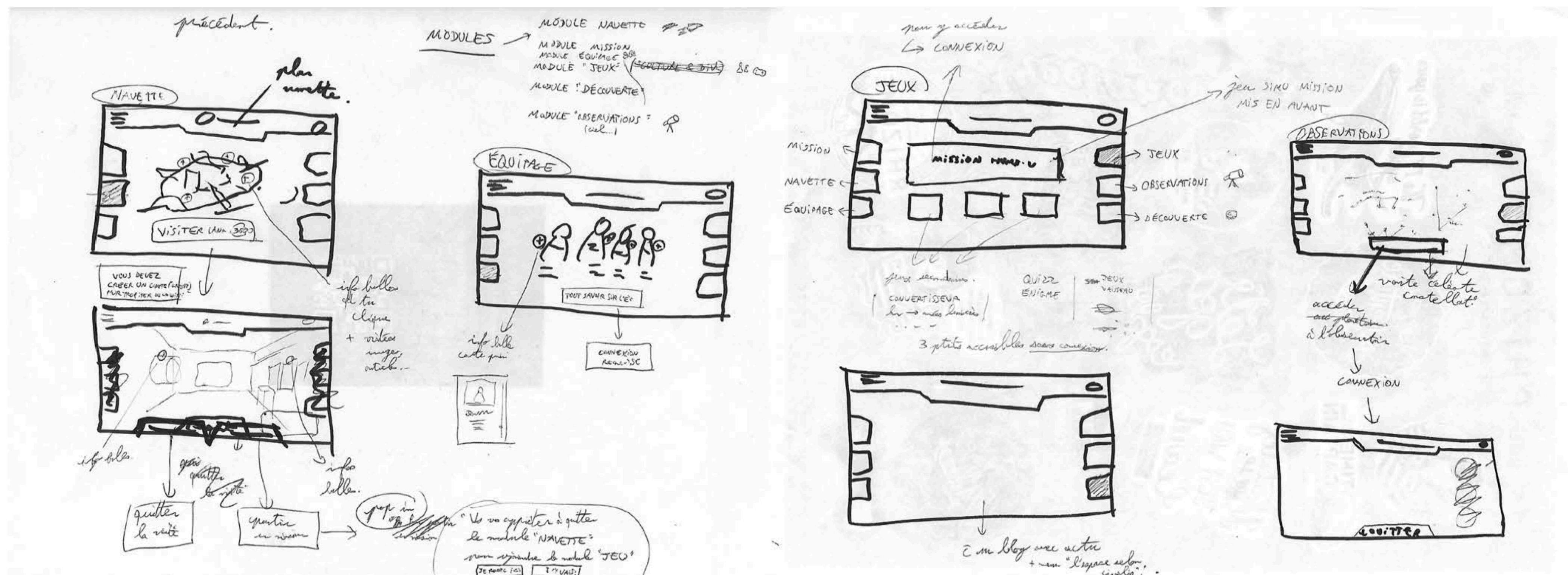
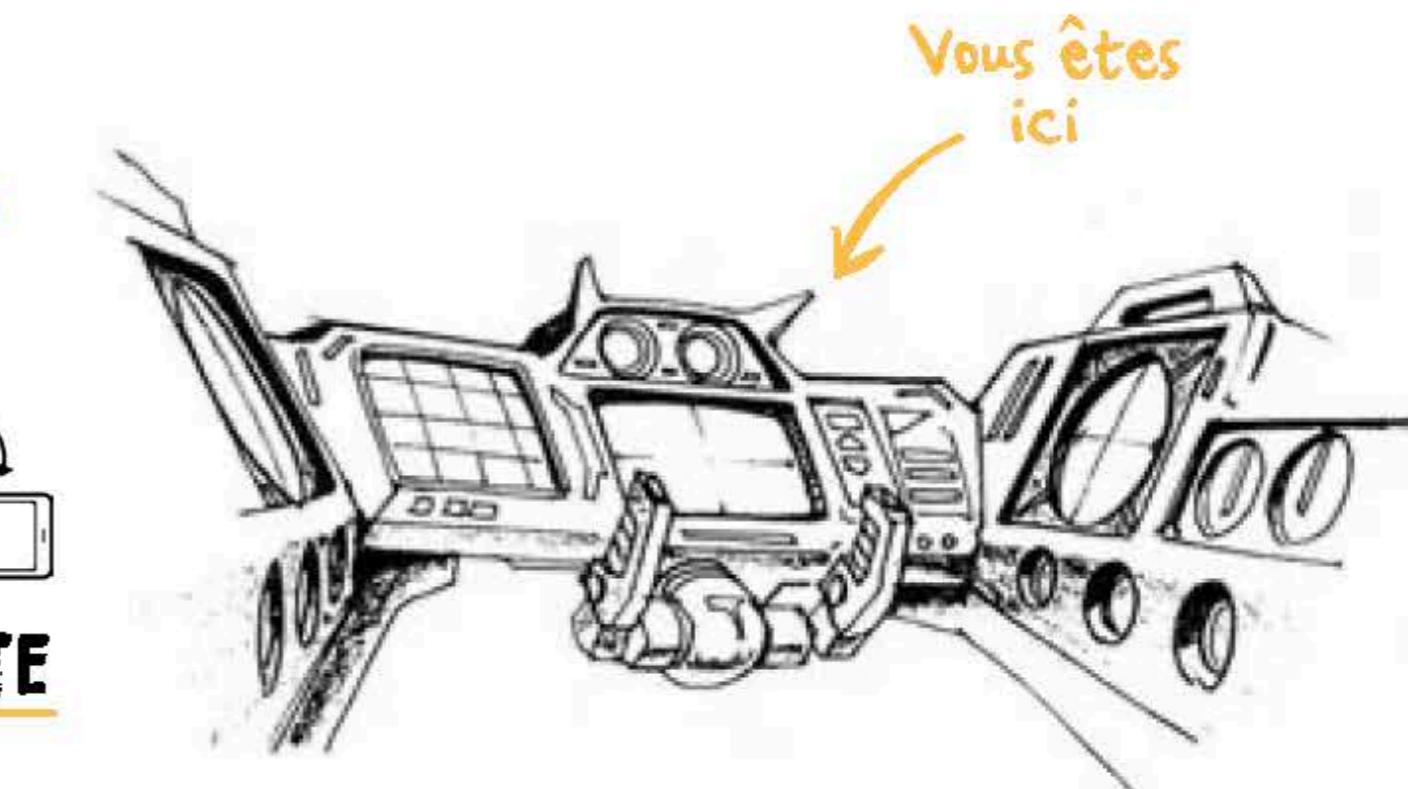
Tests utilisateurs

SKETCHING

IMMERSION

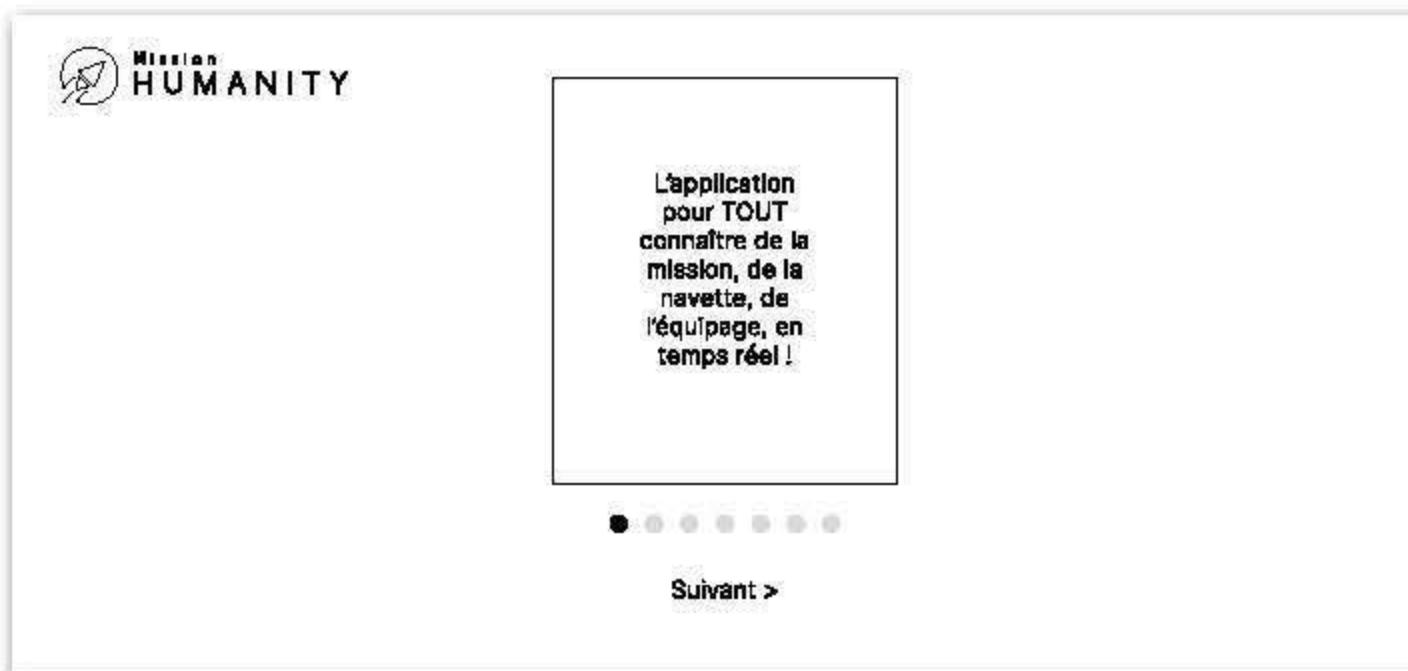
- ▶ PRENDRE LE PARTI DE FAIRE PIVOTER LE MOBILE À L'HORIZONTAL
- ▶ ON DOIT AVOIR L'IMPRESSION D'ETRE DANS LE COCKPIT DE LA NAVETTE

interface application
= interface dashboard navette

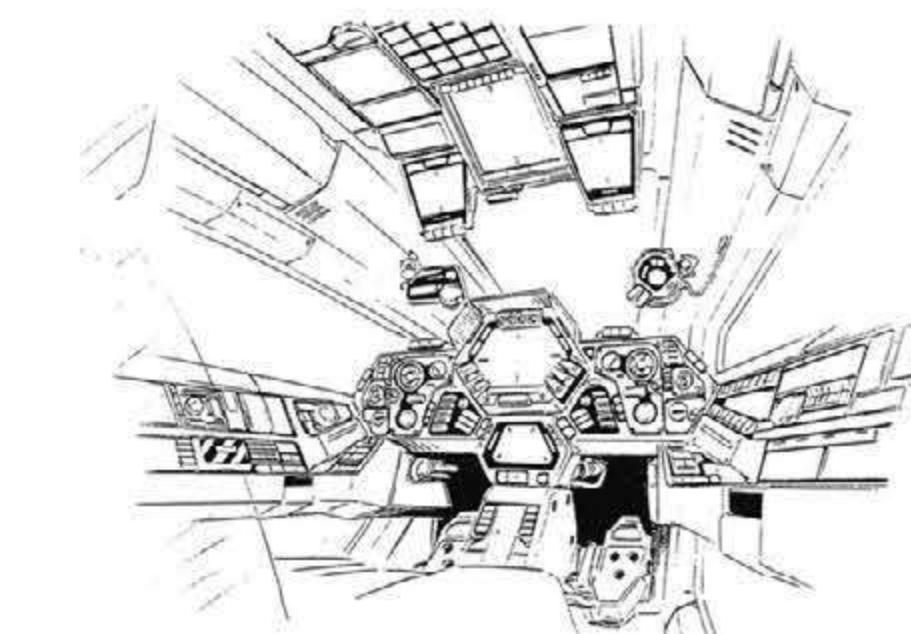
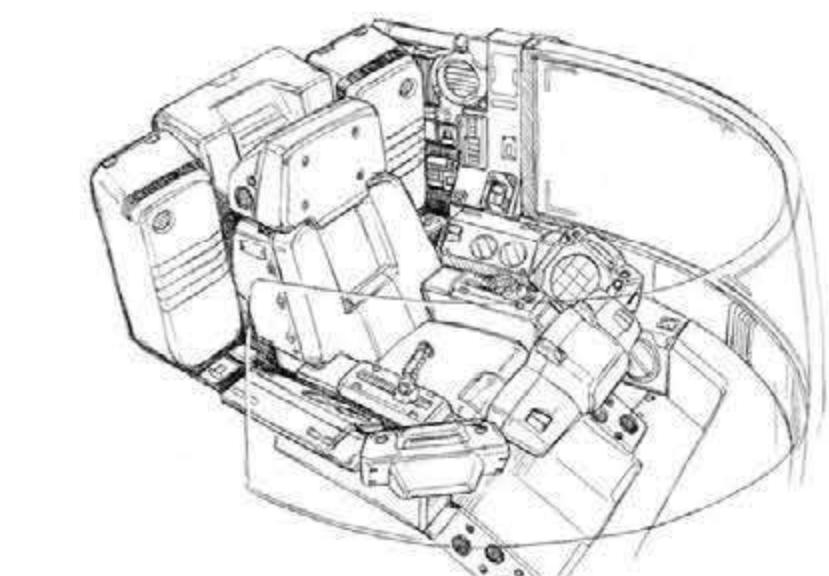


- 1 Recherche utilisateur
- 2 Idéation et Concept
- 3 Sketching et Wireframe
- 4 Tests utilisateurs
- 5 Itération et prototypage
- 6 Tests utilisateurs

WIREFRAME



interface application
= interface dashboard navette



> consultable ici

CONCLUSION

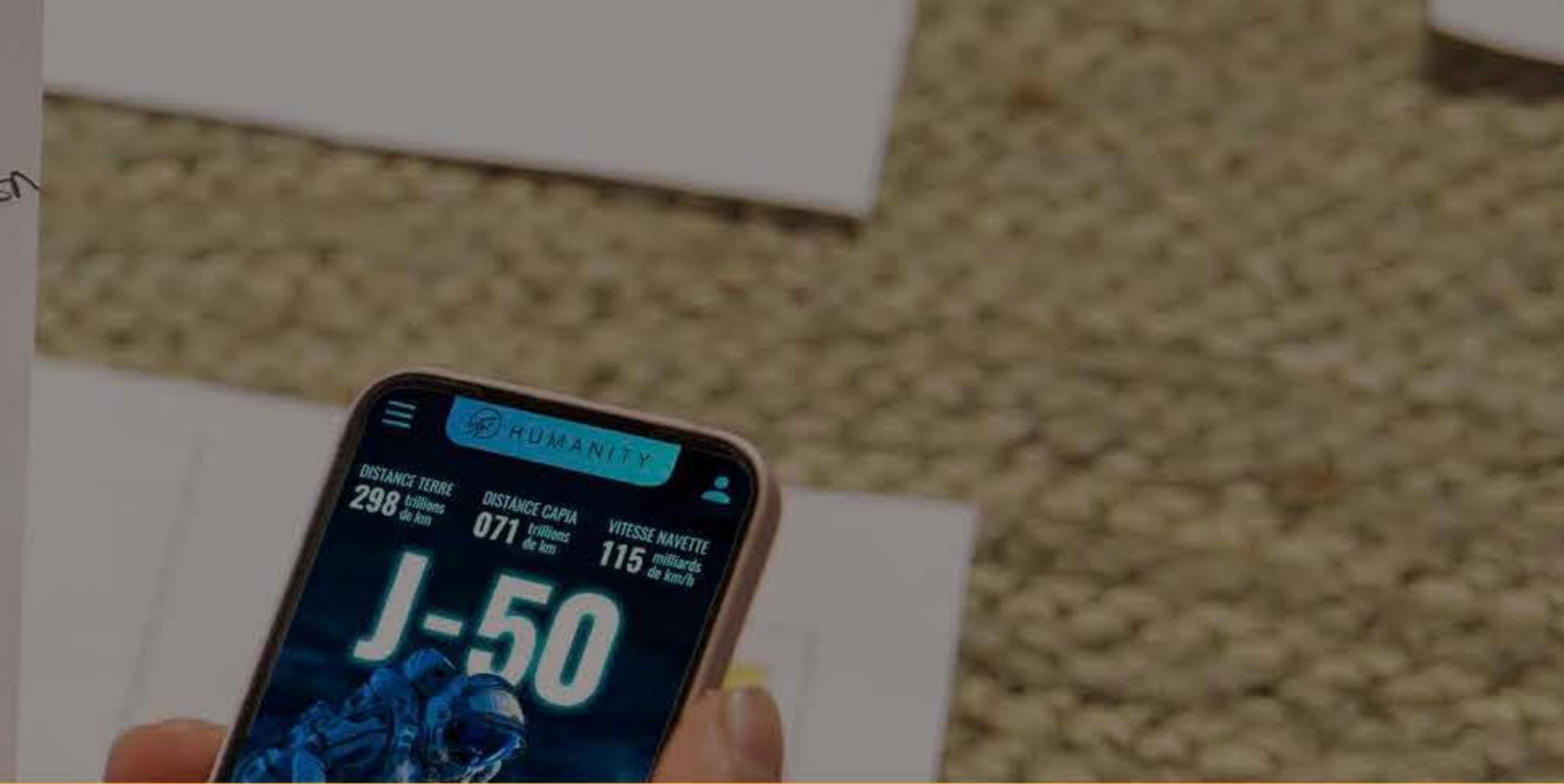
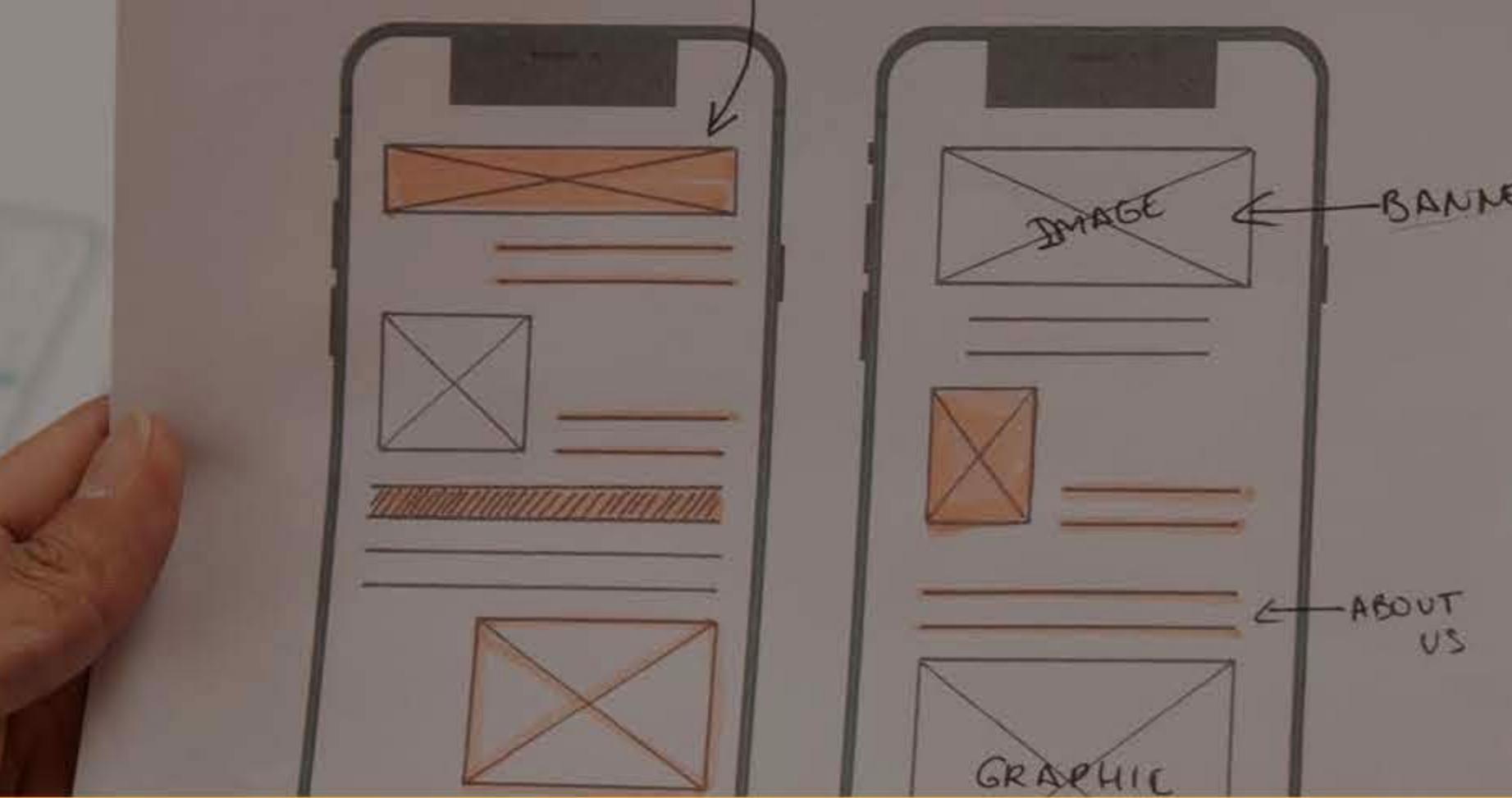
Dans cette phase de travail, nous avons fait des choix dans l'optique de suivre **les idées** et le **concept** élaborés dans la phase d'**Idéation**.

Afin de savoir si ces choix sont judicieux, nous allons procéder à des **Tests utilisateurs**.

4

TEST UTILISATEUR

Protocole du test | Enseignements



1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST

> Pourquoi réaliser un test utilisateur ?

Le test utilisateur est l'outil le plus performant pour améliorer l'efficacité d'un produit digital.

Le test identifie 90% des problèmes d'ergonomie sur un panel d'au moins 8 personnes.

8 TESTEURS
> 3 FEMMES
> 5 HOMMES

Protocole de test utilisateur

| | | |
|--|--|---|
| Produit / service testé Application mobile permettant de suivre une mission spatiale | Recrutement - profil des testeurs.es Passionnés d'astronomie ou simples curieux (l'appli doit s'adresser au + grand nombre) | |
| Objectif du test Évaluer l'utilisabilité de l'application pour chercher une information et naviguer d'un module à l'autre (mode exploratoire, découverte de nombreux contenus) | Conditions des tests Tests effectués à distance, en visio. Enregistrement des tests. Tests effectués sur un prototype fonctionnel (Figma) connecté à l'outils d'analyse Maze | Équipement/Matériel Tests effectués sur mobile. Questionnaire en ligne A distance avec Zoom ou en présentiel |
| Scénario et tâches du test utilisateur Vous incarnez Samuel Flandrin. Vous souhaitez suivre la mission spatiale HUMANITY. Cette mission a pour objectif d'envoyer 8 spationautes dans le système planétaire <i>Trappist-1</i> , et plus particulièrement sur 3 planètes susceptibles d'arbiter la vie. Ces planètes se situent à 342 années lumières de la Terre, le voyage va durer 342 jours. La navette est déjà partie depuis longtemps quand vous décidez de télécharger l'application mobile <i>Mission Humanity</i> . Vous ouvrez l'application pour suivre la mission. | | |



1

Recherche
utilisateur

2

Idéation
et Concept

3

Sketching
et Wireframe

4

Tests
utilisateurs

5

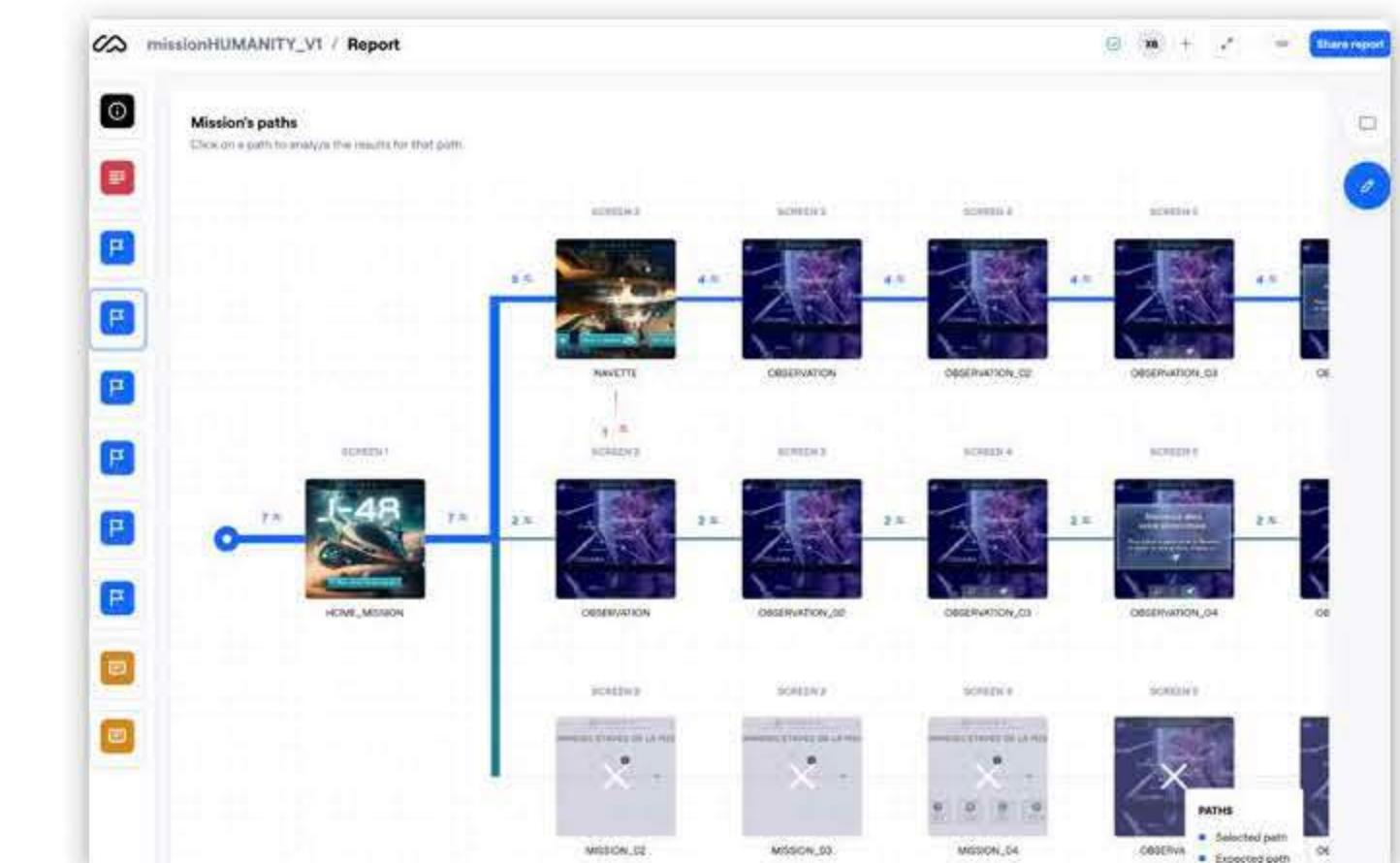
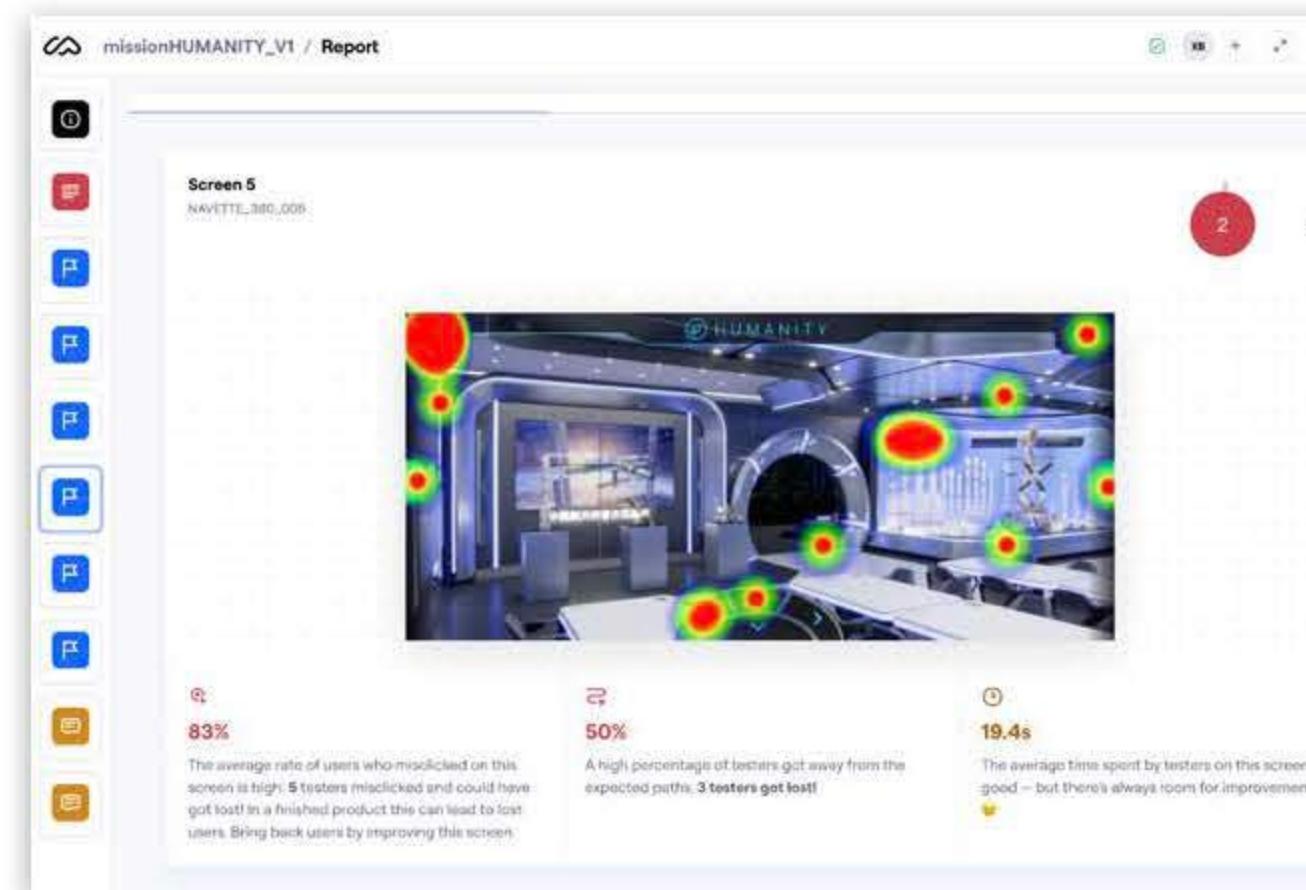
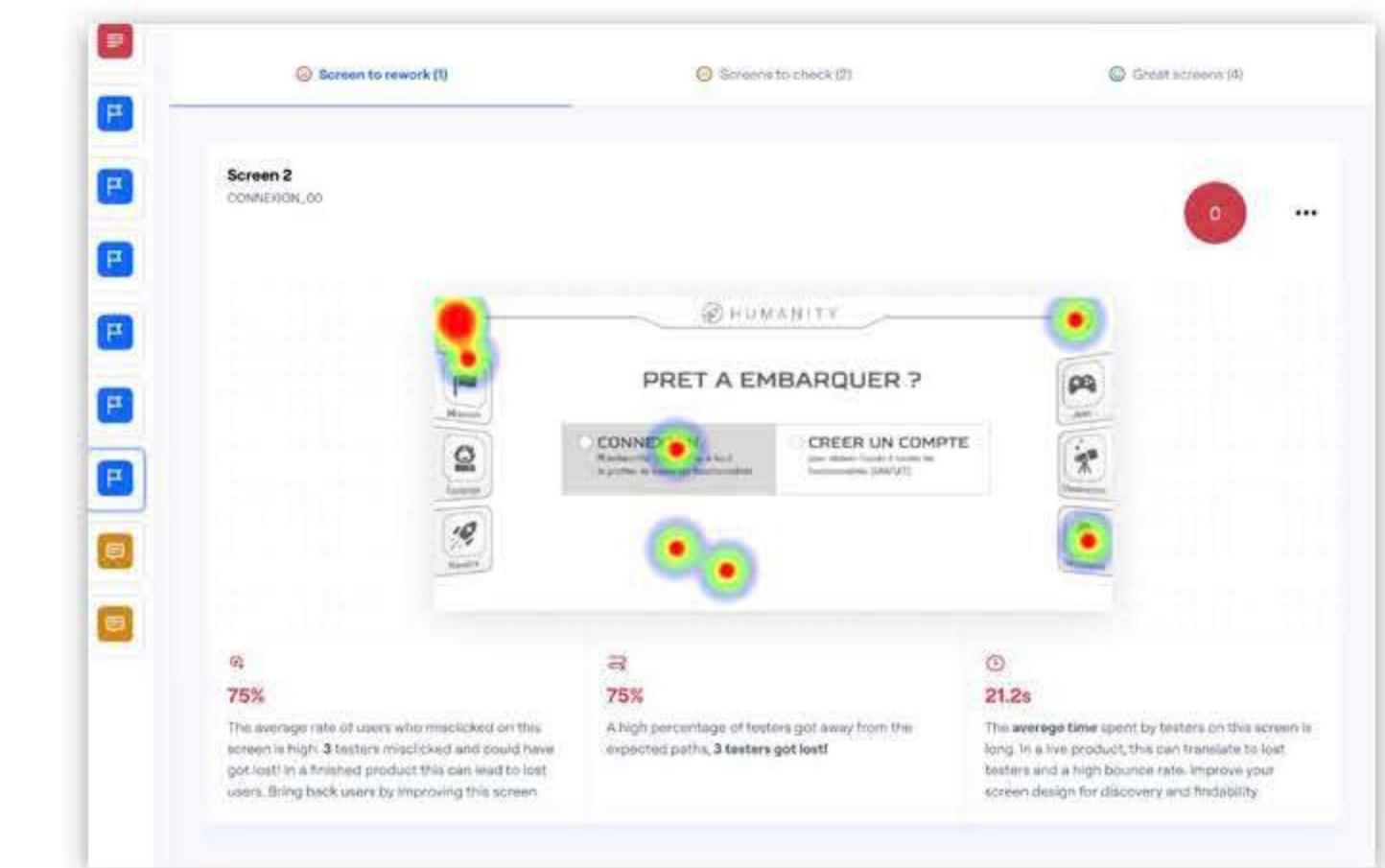
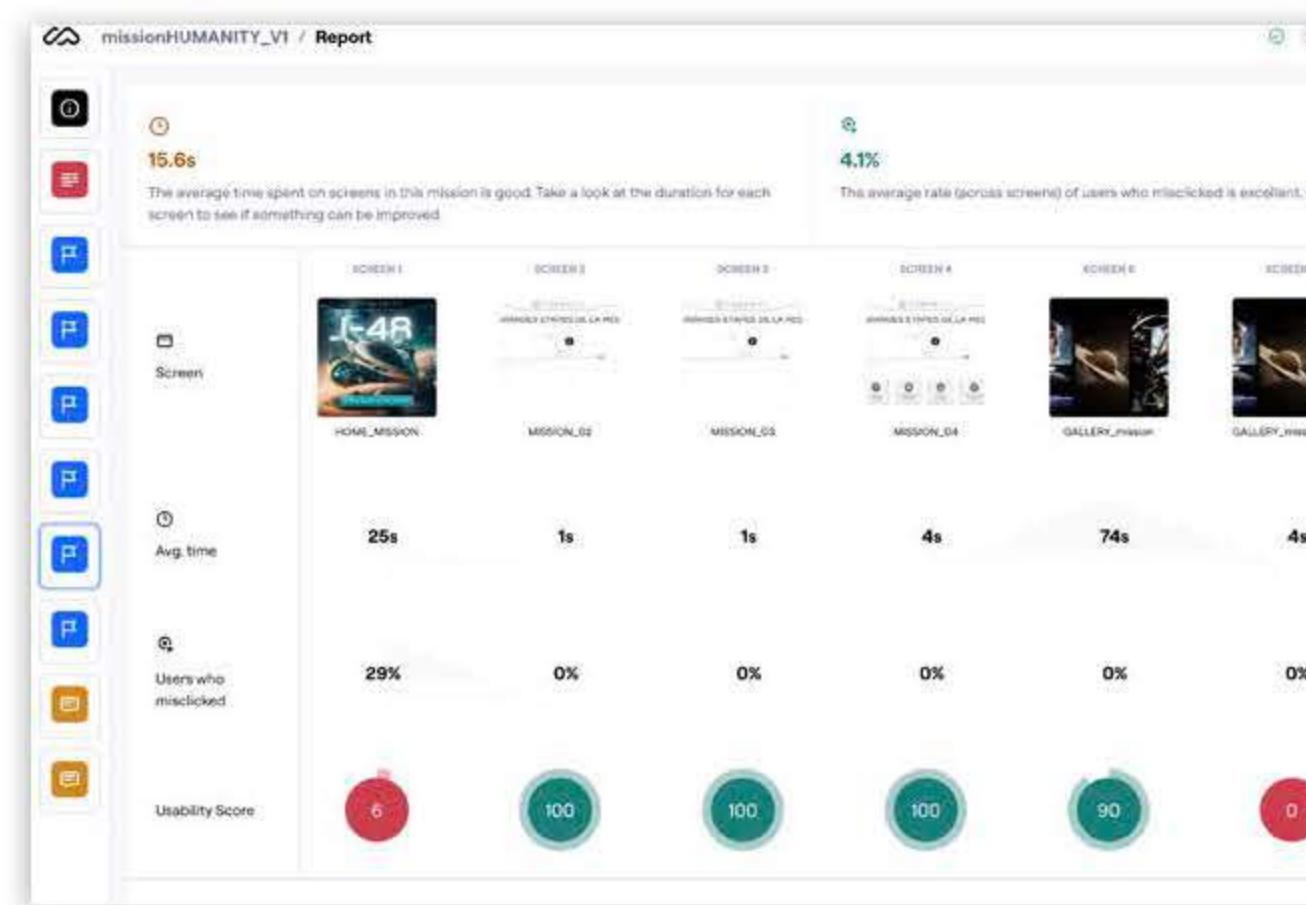
Itération
et prototypage

6

Tests
utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST

Nous avons choisi d'utiliser **MAZE** pour nous épauler dans le **diagnostique** du test utilisateur.



Pour voir ou faire le test,
cliquez ici :

> Test utilisateur

Pour consulter le rapport,
cliquez ici :

> Rapport du test

Voir l'Intégralité
de l'étude en annexe

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST

Nous avons choisi d'utiliser **MIRO** pour réaliser une grille d'analyse du test utilisateur.



Pour voir la grille d'analyse, cliquez ici :

Grille d'analyse



Voir l'intégralité de l'étude en annexe

| | | | | | |
|-------------------|---|---|--|---|--|
| NOTES GENERALES : | > Ajouter MARS près des 3 traits pour revenir facilement à l'accueil > Bug poser navette | Mettre revue à droite Jouer, Observer, Découvrir... A trouvé simple à utiliser A part Menu 3 boutons à mettre à la place de "Tous savoir sur la mission". Sous c'est intuitif ! | Je pense qu'on pourrait éventuellement "simplifier" certaines choses, voir limiter le nombre d'étapes par exemple. Ne pas forcément ajouter trop de fonctionnalités, mais ajouter celles en les assemblant pour certaines. La parle en lien avec la navette, je pense que ça peut se simplifier | S'inspirer de Voyager ? https://voyager.jpl.nasa.gov/mobile/index.html https://voyager.jpl.nasa.gov/mobile/index.html?mission=curiosity | Jeu où on doit s'installer sur Mars, etc. > "Surviving Mars". Les + dans Navette doivent être plus gros Pourquoi pas mettre en surveillance les zones concernées de la Navette |
| | BUG : FAUVEUR CONNECTION (éventuellement le correcter pour améliorer l'exp) : Faut-il avoir une appli comme ça ? Pourquoi pas avoir lien vers ACTU et PHOTOS sur page d'accueil | Petites flèches pour faire scroller MENU > (ai compris mais est ce que tout le monde comprend ?) > il y a le menu Burger en +, c'est génial | Pouvoir chercher des trucs dans le ciel c'est bien ObservATOIRE c'est mieux | Voir aussi Celesta : Pour lui : OBSERVATOIRE personnalisé + Free style, comme dans Celesta. Ne pas mettre Celesta dans Découvrir mais plutôt dans Observatoire Jeu > Tu incarnes Celesta. | OBSERVATOIRE : Pourquoi pas Timeline pour voir où était la Navette avant, etc. Dans menu paramètre (3 traits) dans Observatoire : pouvoir choisir si on voit satellites... Pourquoi pas un bandeau en haut ou en bas : DERNIERE ACTU : zeezeza (un peu croustillant...) > FIDELISER UTILISATEUR Peut-être avec "Live" Est familier des menus jeux vidéos Attention flèches déroulantes Peut-être laisser les 6 boutons mais les mettre plus petit |

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

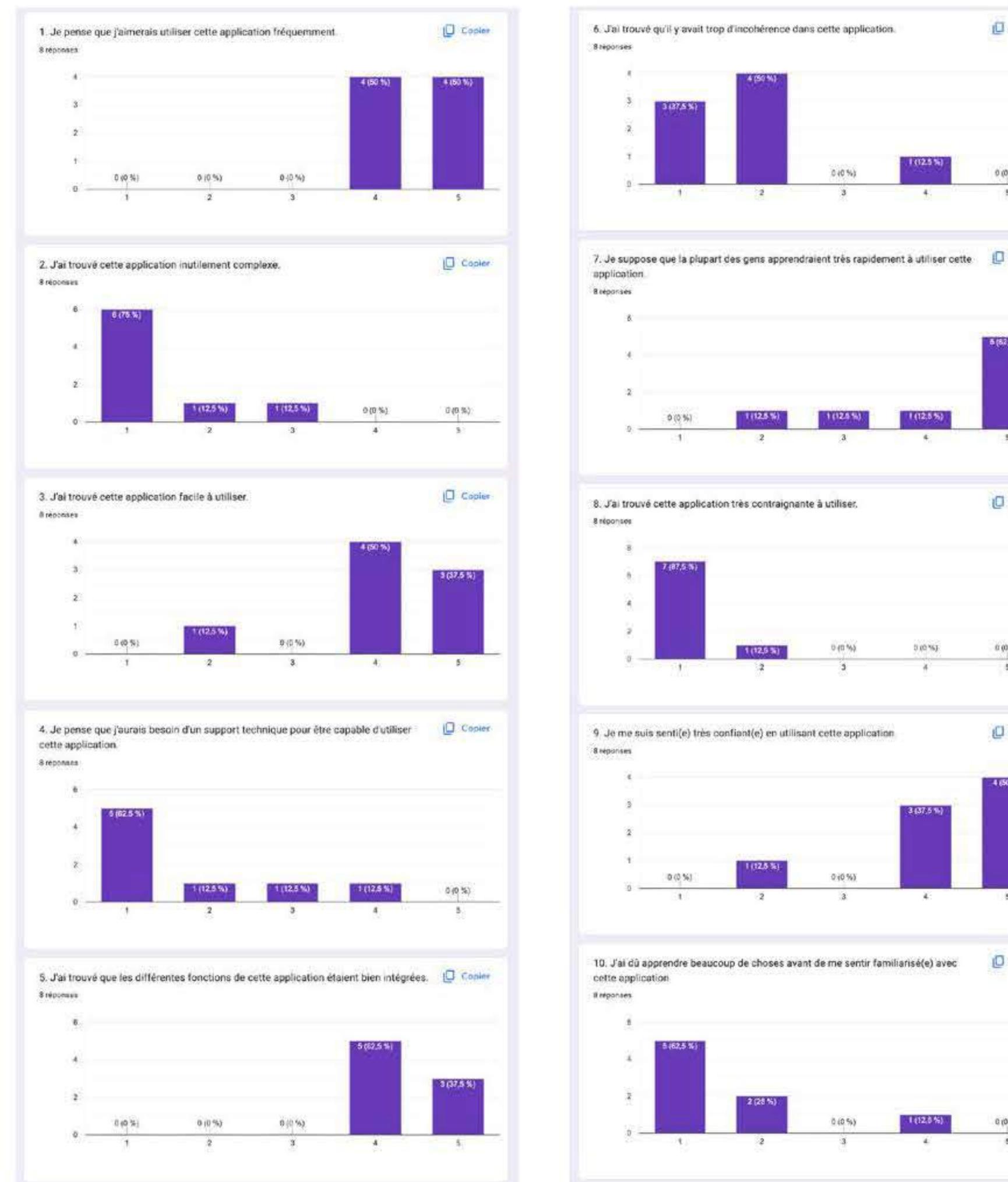
Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

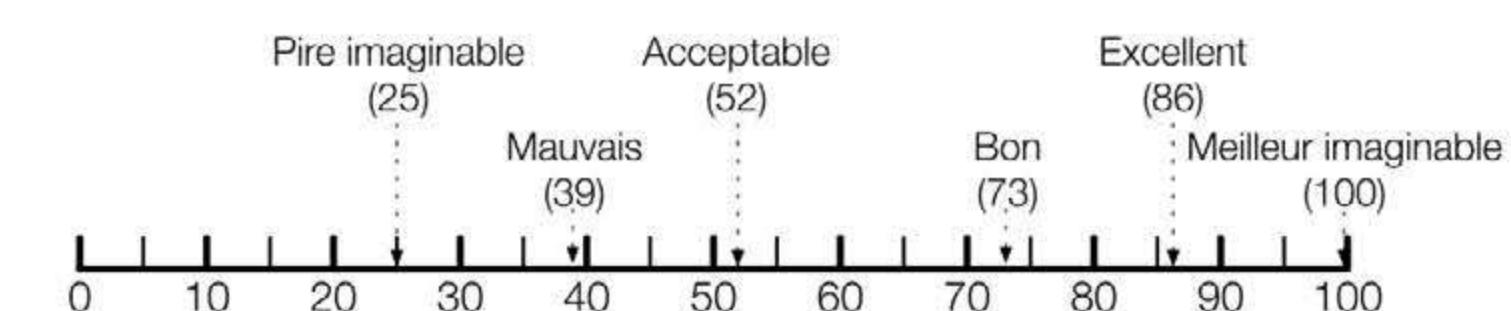
PROTOCOLE DU TEST

Un questionnaire **SUS (Système Usability Scale)** a été complété par les utilisateurs via **Google Forms** afin de mesurer l'utilisabilité du wireframe. Le SUS a été choisi car il se veut quick and dirty pour les utilisateurs, c'est-à-dire **rapide à remplir et facile à comprendre**.



TOTAL SCORE SUS
84,38

Figure 23-5
Échelle d'interprétation du score total au SUS (adaptée de Bangor *et al.*, 2008)



Pour voir le **Système Usability Scale**, cliquez ici :

> SUS

1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

ENSEIGNEMENTS

Le test utilisateur effectué est riche en enseignements. Nous présentons ici quelques conclusions.

-  > 1^{ÈRE} IMPRESSION : ÉTONNEMENT DE DEVOIR UTILISER LE SMARTPHONE À L'HORIZONTAL
- > 2^{ÈME} IMPRESSION : CE PARTI PRIS EST RAPIDEMENT COMPRIS ET VALIDÉ
- > CÔTÉ IMMERSIF = TRÈS APPRÉCIÉ
- > SCORE SUS ÉTONNAMMENT ÉLEVÉ (biaisé par protocole ?)
- > 7/8 AIMERAIENT VOIR CETTE APPLICATION EXISTER RÉELLEMENT

-  > CERTAINS PARCOURS SONT AMBIGUS
- > TROP DE CLICS POUR ARRIVER À L'ÉCRAN "MISSION"
- LES BOUTONS RETRACTABLES AMÈNENT DE LA CONFUSION
- > MENU BURGER PAS NÉCESSAIRE
- > RETOUR À L'ACCUEIL AMBIGU
- > VISITE NAVETTE NON ACCESSIBLE VIA "ÉQUIPAGE" > POSE PB À 3/8 UTILISATEURS
- > NOTIFICATIONS DIFFICILES D'ACCÈS
- > "RÉALITÉ AUGMENTÉE" PAS TOUJOURS BIEN COMPRIS

POUR VISITER LA NAVETTE
3/8
UTILISATEURS SE RENDENT DANS EQUIPAGE

4/8
UTILISATEURS VEULENT VOIR LES ASTRONAUTES DANS LA NAVETTE

3/8
UTILISATEURS NE TROUVENT PAS OÙ GÉRER LES NOTIFICATIONS

CONCLUSION

Le **test** a révélé les **forces et les faiblesses** du wireframe.

Globalement, les **fonctionnalités proposées sont validées** par les tests.
Des optimisations sont à apporter dans la façon d'accéder à ces fonctionnalités.

De **nouvelles idées** ont germé suite aux échanges avec les participants.

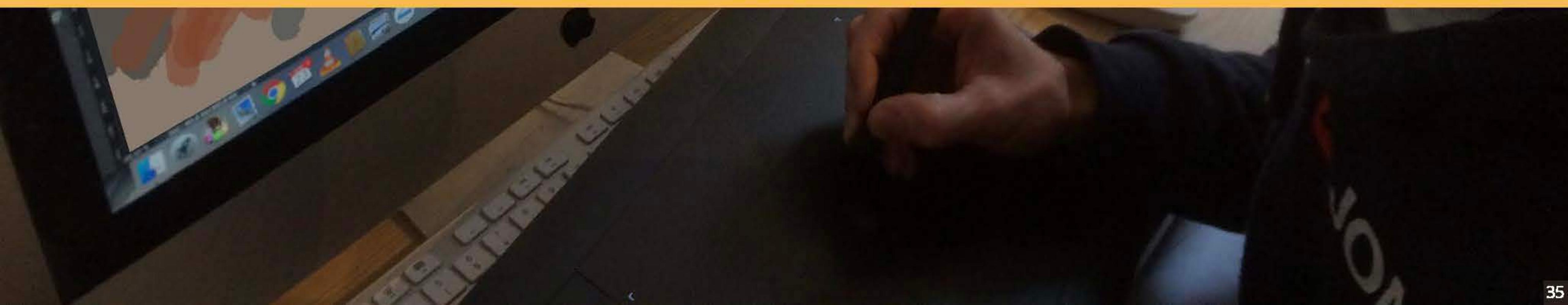
Nous allons procéder à un listing des **actions à mener** et **réaliser un nouveau prototype.**



5

ITÉRATION ET PROTOTYPAGE

Plans d'action | Moodboard | Prototype haute fidélité



1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

ITÉRATION ET PROTOTYPAGE

► Plan d'action | Moodboard | Prototype haute fidélité

PLAN D'ACTION #1

Touchpoint

HOME PAGE et page MISSION

Décrivez la douleur et comment elle sera affectée par l'arrivée de XXX

Homepage et page mission = 1 page
> confusion pour utilisateur
> allonge le parcours pour détail mission

La création

Nous devons créer... Nous devons le faire... Afin de...

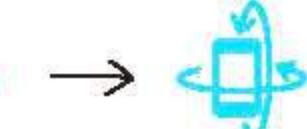
> Une HOMEPAGE spécifique
> une page MISSION spécifique
> clarifier le parcours et le lieu où on se trouve
> raccourcir et simplifier le parcours pour aboutir aux détails de la mission

De quelles équipes aurons-nous besoin pour accompagner ce changement ?

Equipe UX/UI

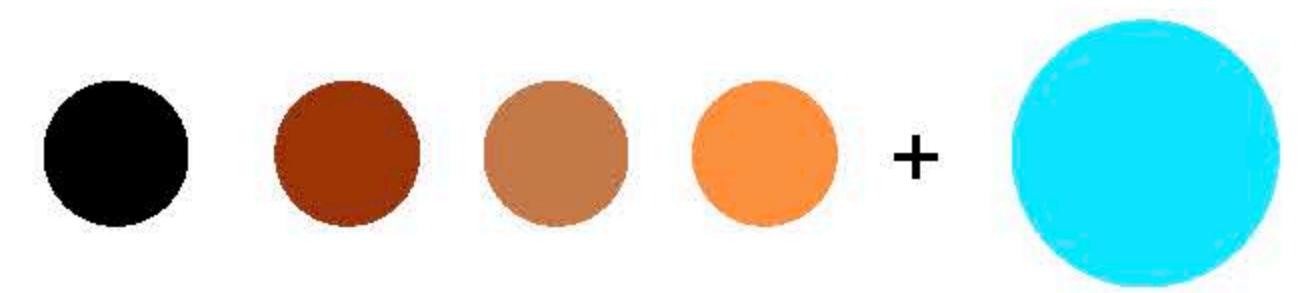
Qui pourra nous accompagner pour améliorer ce touchpoint ?

Les futurs testeurs

- **L'ÉCRAN "MISSION 1" DOIT DEVENIR "HOMEPAGE", "MISSION 2" DOIT DEVENIR "MISSION 1"**
- **LAISSER LES BOUTONS LATÉRAUX TOUJOURS APPARENTS**
- **SUPPRIMER LE MENU BURGER**
- **AJOUTER ICÔNE "HOME" POUR RETOURNER FACILEMENT À L'ACCUEIL**
- **FAIRE APPARAÎTRE LES OPTIONS DE NOTIFICATIONS AVANT LA CONNEXION**
- **FAIRE APPARAÎTRE LES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE DANS LA NAVETTE**
- **"VISITE DE LA NAVETTE" ÉGALEMENT ACCESSIBLE VIA "ÉQUIPAGE"**
- **"OBSERVATION" > "OBSERVATOIRE" ET "DÉCOUVERTE" > "SAVOIR"**
- **PRÉCISER GRAPHIQUEMENT "RÉALITÉ AUGMENTÉE" **
- **NOUVELLE FONCTIONNALITÉ DANS L'OBSERVATOIRE : POINT DE VUE DE LA NAVETTE**
- **RETRAVAILLER L'ICÔNE RECHERCHE DU MENU "OBSERVATOIRE"**
- **DANS GALERIE PHOTOS/VIDÉOS, NE PAS LANCER AUTOMATIQUEMENT VIDÉO**
- **DÉVELOPPER QUELQUES ÉCRANS EN PLUS POUR TESTER NAVIGATION NIVEAU 2 (VERS CONTENUS EXPERTS)**
- **DÉVELOPPER FONCTIONNALITÉS LIÉES À UN MEMBRE DE L'ÉQUIPAGE (DISCUSSION, FICHE ID...)**

ITÉRATION ET PROTOTYPAGE

Plan d'action | ▶ Moodboard | Prototype haute fidélité



AMBIANCE : Sombre, tamisée / Lueur, brillance, néon, laser
= Noir de l'espace / lueur des étoiles

SURFACES : Transparentes, fumées

1
Recherche utilisateur

2
Idéation et Concept

3
Sketching et Wireframe

4
Tests utilisateurs

5
Itération et prototypage

6
Tests utilisateurs

ITÉRATION ET PROTOTYPAGE

Plan d'action | Moodboard | ► Prototype haute fidélité



Pour voir, cliquez ici :

► **PROTOTYPE**

CONCLUSION

Dans cette phase de travail, nous avons **pris en compte les enseignements collectés** à la suite des **tests utilisateurs** et mis en place des **plans d'actions**.

Nous avons réalisé le **design** du prototype de façon aboutie.

Il est temps de confronter cette nouvelle version aux utilisateurs...



6

TEST UTILISATEUR

Protocole du test | Enseignements



- 1 Recherche utilisateur
- 2 Idéation et Concept
- 3 Sketching et Wireframe
- 4 Tests utilisateurs
- 5 Itération et prototypage
- 6 Tests utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST

Protocole de test utilisateur

| | | |
|---|--|---|
| Produit / service testé Application mobile permettant de suivre une mission spatiale | Recrutement - profil des testeurs.es Passionnés d'astronomie ou simples curieux (l'appli doit s'adresser au + grand nombre) | |
| Objectif du test Évaluer l'utilisabilité de l'application pour chercher une information et naviguer d'un module à l'autre (mode exploratoire, découverte de nombreux contenus) | Conditions des tests Tests effectués à distance, en visio. Enregistrement des tests. Tests effectués sur un prototype fonctionnel (Figma) connecté à l'outils d'analyse Maze | Équipement/Matériel Tests effectués sur mobile. Questionnaire en ligne A distance avec Zoom ou en présentiel |
| Scénario et tâches du test utilisateur Vous incarnez Samuel Flandrin. Vous souhaitez suivre la mission spatiale HUMANITY. Cette mission a pour objectif d'envoyer 8 spationautes dans le système planétaire Trappist-1, et plus particulièrement sur 3 planètes susceptibles d'arbiter la vie. Ces planètes se situent à 342 années lumières de la Terre, le voyage va durer 342 jours. La navette est déjà partie depuis longtemps quand vous décidez de télécharger l'application mobile Mission Humanity . Vous ouvrez l'application pour suivre la mission. | | |

5 TESTEURS

- > 2 FEMMES
- > 2 HOMMES
- > 1 ENFANT



1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

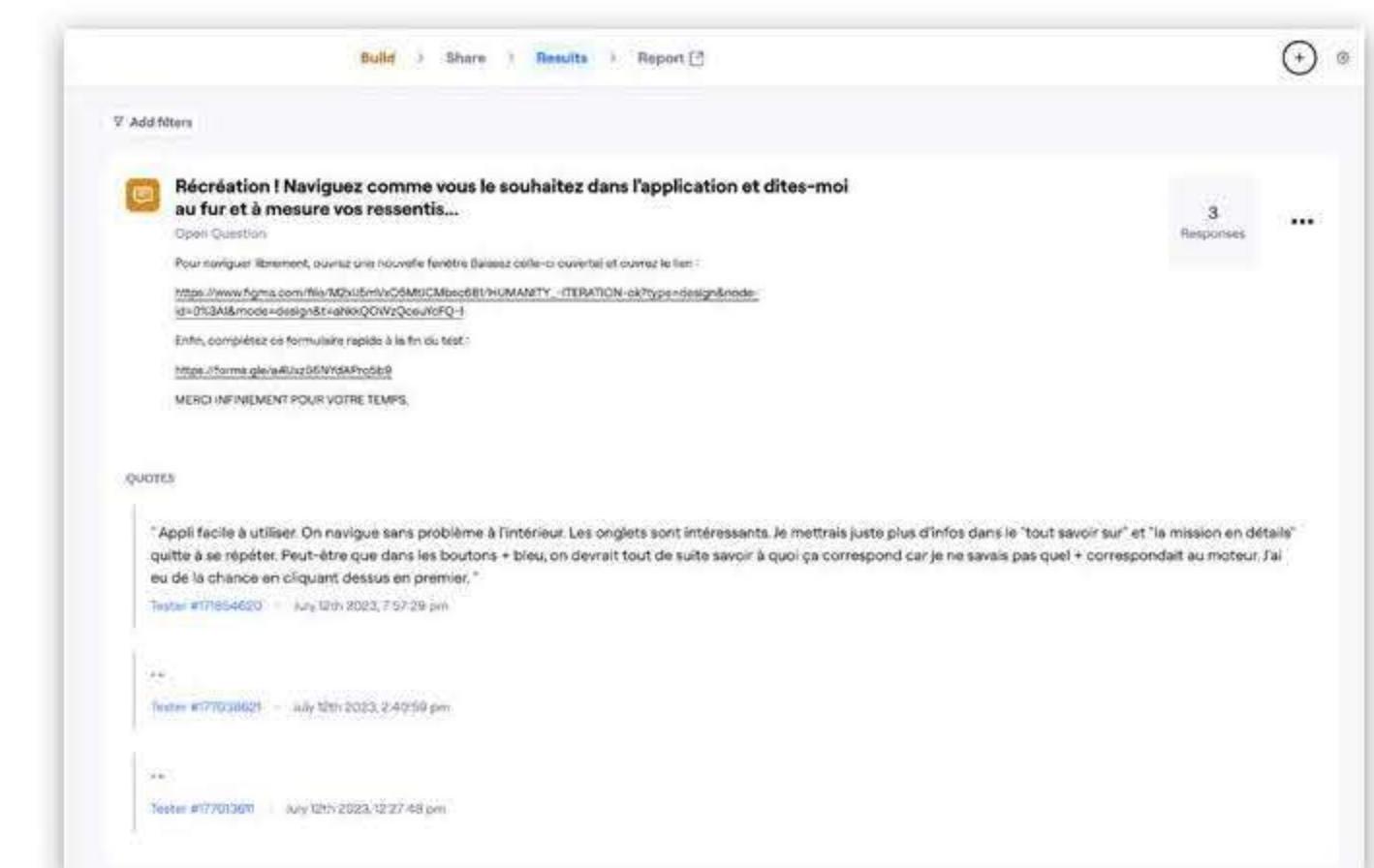
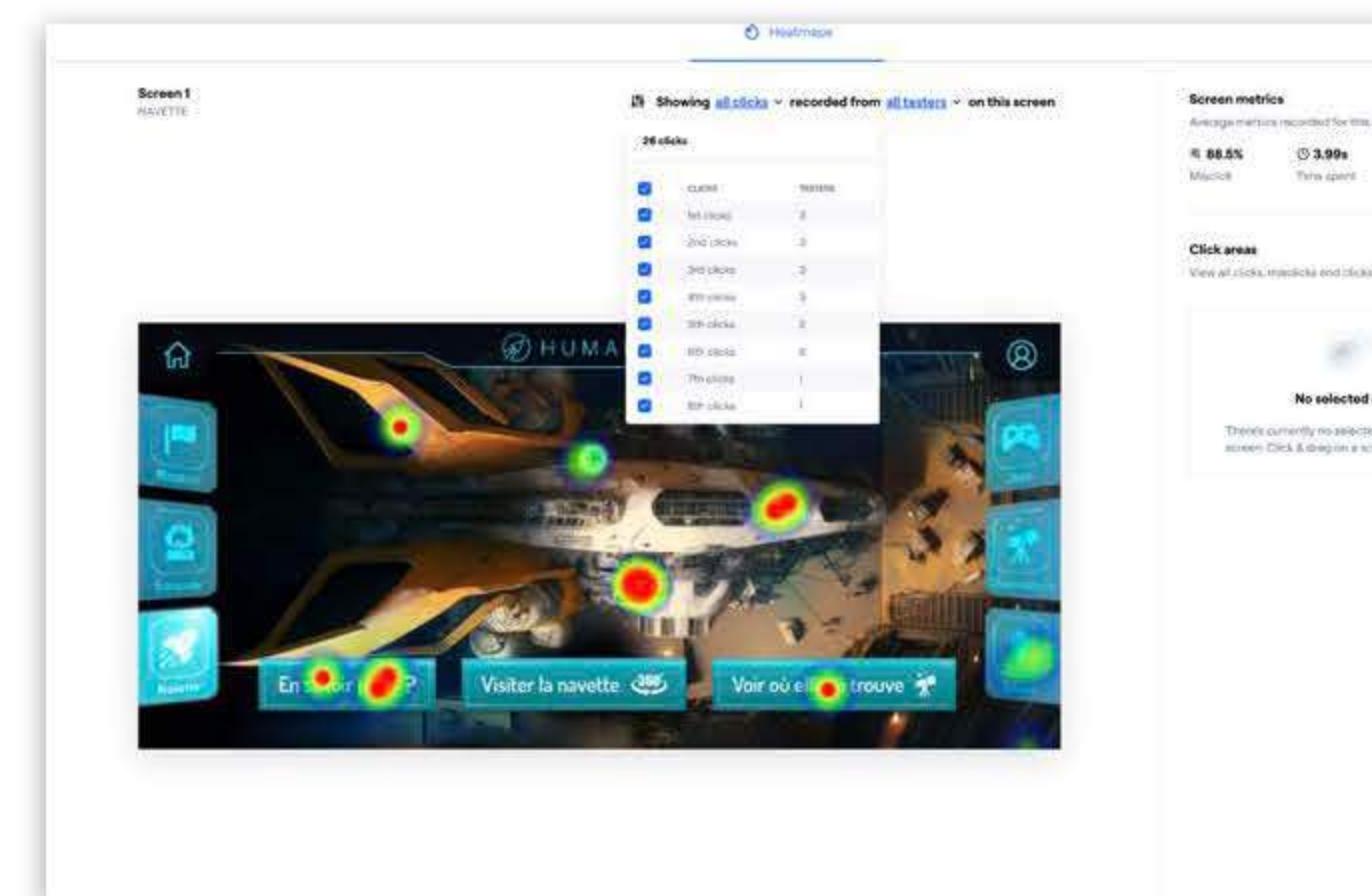
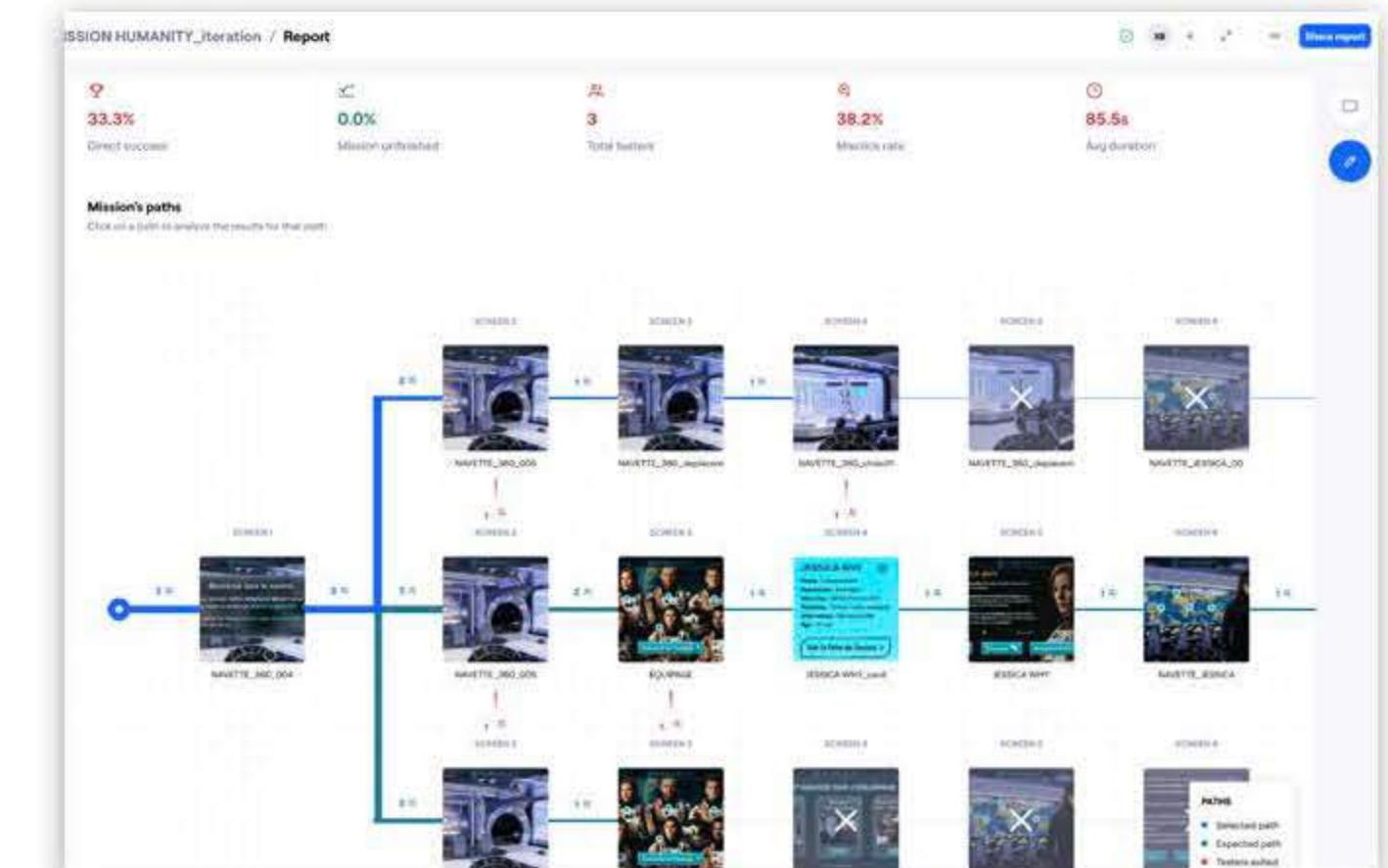
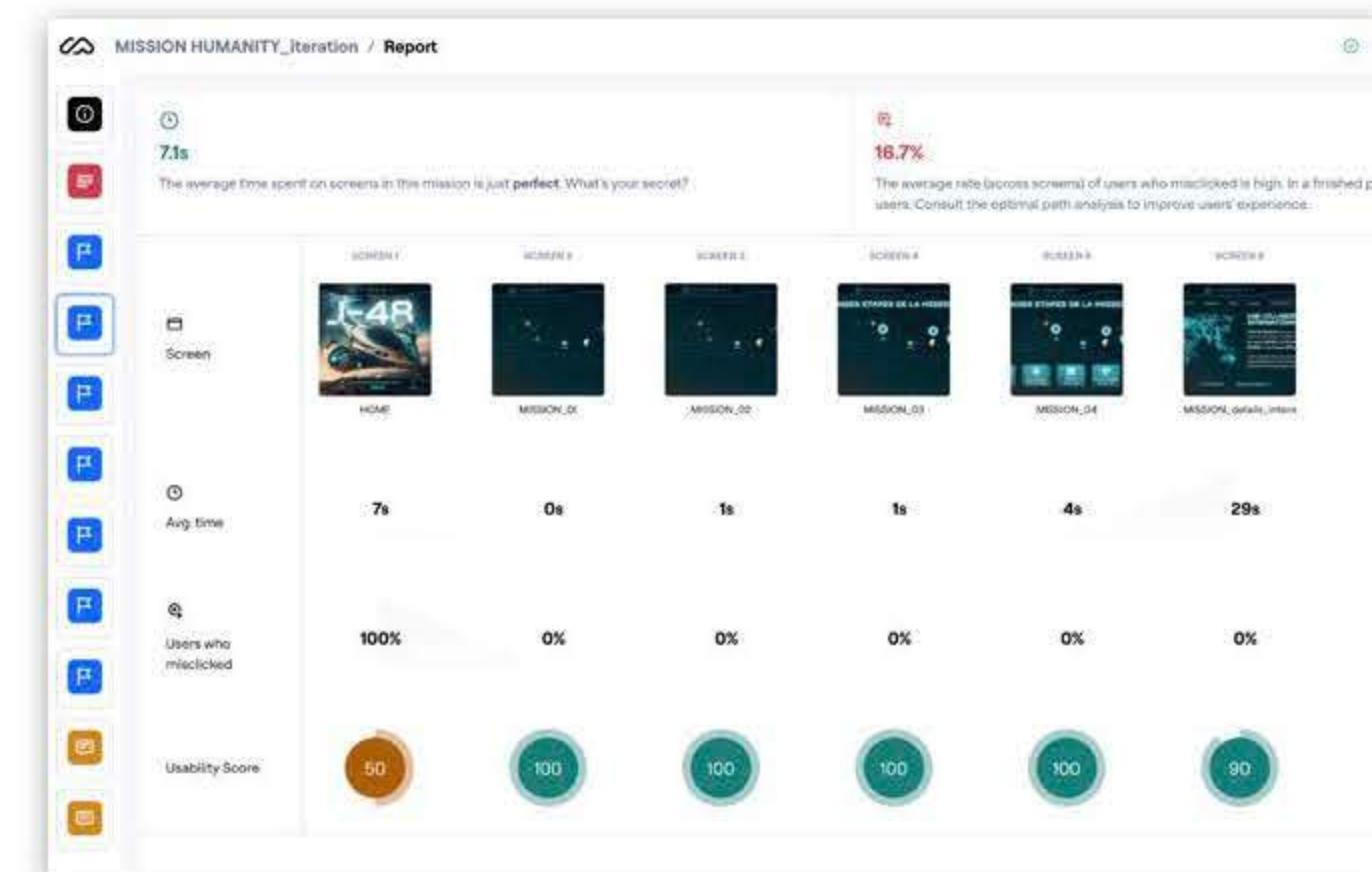
5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST



Pour voir ou faire le test, cliquez ici :

> Test utilisateur

Pour consulter le rapport, cliquez ici :

> Rapport du test



Voir l'Intégralité de l'étude en annexe

1

Recherche utilisateur

2

Idéation et Concept

3

Sketching et Wireframe

4

Tests utilisateurs

5

Itération et prototypage

6

Tests utilisateurs

PROTOCOLE DU TEST



TOTAL SCORE SUS
82,50

2 raisons peuvent expliquer la baisse du SUS :

- Seuls 2 participants ont répondu au SUS.
- L'ajout de nouvelles fonctionnalités encore non testées complexifie l'application.

Pour voir le SUS, cliquez ici :

SUS

1

Recherche
utilisateur

2

Idéation
et Concept

3

Sketching
et Wireframe

4

Tests
utilisateurs

5

Itération
et prototypage

6

Tests
utilisateurs

ENSEIGNEMENTS

Le test utilisateur effectué est riche en enseignements. Nous présentons ici quelques conclusions.

- CÔTÉ IMMERSIF = TRÈS APPRÉCIÉ
- SCORE SUS ÉLEVÉ
- 5/5 UTILISATEURS AIMERAIENT VOIR CETTE APPLICATION EXISTER RÉELLEMENT
- RICHESSE DE L'APPLICATION ET DES INFORMATIONS FOURNIES
- "RÉALITÉ AUGMENTÉE" COMPRIS PAR 5/5 UTILISATEURS 
- NAVIGATION VERS HOMEPAGE ET PARTIE MISSION > OK
- IL N'Y A PLUS DE CONFUSION PAR RAPPORT AUX BOUTONS LATÉRAUX ET FLÈCHES
- RENCONTRE ÉQUIPAGE PENDANT VISITE DE LA NAVETTE = APPRÉCIÉ
- 5/5 UTILISATEURS ONT SU GÉRER LES NOTIFICATIONS FACILEMENT.
- NOUVELLES FONCTIONNALITÉS APPRÉCIÉES SAUF LE CHAT GPT
- "OBSERVATOIRE" (au lieu d'"OBSERVATION") = BIEN COMPRIS



- CERTAINS PARCOURS SONT AMBIGUS
- POUVOIR ARRIVER AU MÊME ENDROIT DE PLUSIEURS FAÇONS > PERTURBANT
- MENU OBSERVATOIRE PAS CLAIR
- DANS L'OBSERVATOIRE, NOUVELLE FONCTION, "CHANGEMENT DE POINT DE VUE" = APPRÉCIÉE MAIS PAS CLAIRE
- NOUVELLES FONCTIONS D'INTERACTION AVEC ÉQUIPAGE DANS LA NAVETTE = APPRÉCIÉE MAIS PAS CLAIRE
- "SAVOIR" MIEUX COMPRIS QUE "DÉCOUVERTE" MAIS 1 UTILISATEUR PENSAIT TROUVER TOUT CE QUI CONCERNE LA MISSION DANS CETTE PARTIE
- 1 UTILISATEUR N'A PAS COMPRIS L'INTÉRÊT D'UN CHATBOT QUAND ON PEUT DISCUTER DIRECTEMENT AVEC LE VRAI ÉQUIPAGE

CONCLUSION

Le test a révélé les **forces et les faiblesses** du prototype.

Globalement, **les fonctionnalités proposées sont validées** par les tests.

Des optimisations sont à apporter dans la façon d'accéder à ces fonctionnalités.

De **nouvelles idées** ont germées suite aux échanges avec les participants.

CONCLUSION GENERALE

Le brief proposait au départ une problématique assez large. Suite à une première phase de **Recherche utilisateur**, nous avons pu définir des problématiques plus précises afin de **répondre plus spécifiquement aux attentes des utilisateurs**.

Cette recherche fut le **support indispensable** au processus d'**Idéation**.

Nous avons ensuite donné corps à nos idées par la réalisation d'un **Wireframe** que nous avons soumis à des **Tests utilisateurs**.

Ces tests nous ont apporté de **nouvelles informations** qui nous ont permis d'améliorer le prototype par itération.

Le prototype haute fidélité a lui aussi été confronté à des Tests utilisateurs révélant ainsi de **nouvelles opportunités d'optimisations**.