

Brief de projet : Scénario & User Journey

Contexte

Ce projet **vise à tester votre capacité à raconter une expérience par le design**, en combinant compréhension des besoins utilisateurs et exécution visuelle.

L'enjeu n'est pas de produire un prototype complet, mais un parcours abouti, réaliste, et centré sur la fluidité d'usage.

Objectif général

Développer **un parcours utilisateur** (User Journey) complet et **haute fidélité à partir d'un scénario d'usage précis**.

Chaque étudiant choisira un projet parmi les 5 proposés et devra concevoir une interface fonctionnelle sur Figma, illustrant un parcours clé de l'expérience.

Travail attendu

Analyse du scénario fourni

Identifier les besoins, les émotions, et les points de friction potentiels de l'utilisateur.

Définition du User Journey

Étapes du parcours, objectifs utilisateur, actions, émotions et opportunités d'amélioration

Maquettes sur Figma

- Représenter les écrans illustrant le scénario choisi
- Cohérence visuelle, logique d'interaction et hiérarchie claire attendues.

Justification UX/UI courte

Un paragraphe expliquant les choix de navigation, de hiérarchie et d'ergonomie

** Vous n'avez pas à repenser tout le concept : concentrez-vous sur le scénario défini*

Modalité de rendu

Date de rendu : Vendredi 12 Décembre
Format : dossier complet

Dossier de rendu (PDF)

- Branding, DA et présentation de l'application
- 1 User Journey map (visuelle et claire, format libre).
- lien vers prototype haute fidélité (Figma) correspondant au scénario.
- 1 court texte explicatif (10 lignes max) justifiant vos choix UX/UI

Prototype Figma

- Maquettes

Éléments supplémentaires

- Mockups de l'application à utiliser pour les JPO

Critères d'évaluation

1. Analyse UX et compréhension du contexte (20 %)

- Capacité à saisir les enjeux du scénario fourni
- Pertinence dans l'analyse des besoins et motivations utilisateur
- Cohérence entre le parcours imaginé et la situation réelle d'usage

2. Construction du User Journey (25 %)

- Clarté et structure du parcours (étapes, émotions, points de friction)
- Lisibilité de la carte (organisation, hiérarchie, cohérence visuelle)
- Capacité à relier les étapes à des décisions de design concrètes

3. Prototype et usage Figma

- Qualité visuelle et cohérence graphique (typo, couleur, hiérarchie)
- Fluidité de la navigation entre les écrans
- Lisibilité des interactions et compréhension intuitive du parcours
- Qualité du prototype

4. Justification UX/UI (20 %)

- Capacité à argumenter ses choix de manière claire et synthétique
- Pertinence des solutions proposées face aux besoins identifiés
- Qualité de la présentation du livrable (clarté, rigueur, sens du détail)

Sujets

LocalTrip – Application de découverte urbaine

Contexte

LocalTrip est une application mobile permettant de générer des itinéraires personnalisés pour découvrir une ville en fonction des centres d'intérêt et du temps disponible. L'objectif est d'aider les touristes et les habitants à explorer leur environnement sans préparation préalable.

Scénario

“J’ai 2 heures devant moi en attendant un rendez-vous, et je veux découvrir des lieux sympas à proximité.”

Objectifs

Créer un parcours utilisateur fluide qui permet :

- De renseigner son temps disponible, ses préférences (culture, gastronomie, nature, shopping...) et sa mobilité (à pied, vélo, transport en commun).
- De générer un itinéraire dynamique avec un ordre optimisé et des suggestions contextuelles.
- D'accéder à des fiches détaillées des lieux et d'être guidé via une carte interactive.

Contraintes

- Interface minimaliste : L'utilisateur doit pouvoir paramétrer son itinéraire rapidement (- d'1 minute).
- Accessibilité : Le design doit être pensé pour une utilisation en extérieur (forte luminosité, ergonomie en déplacement).
- Navigation fluide : Proposition d'un mode “itinéraire en un clic” pour générer un parcours rapidement.

Pack&Go – Application de préparation de voyage

Contexte

Pack&Go est une application qui aide les voyageurs à organiser leur valise en fonction de leur destination, de la météo et des activités prévues. Elle vise à réduire l'oubli d'objets essentiels et à adapter les bagages aux conditions du séjour.

Scénario

“Je pars en week-end à la montagne et je veux une checklist pour ne rien oublier.”

Objectifs

Définir un parcours utilisateur intuitif permettant :

- De renseigner la destination, les dates du séjour et le type d'activités prévues.
- De générer une checklist personnalisée avec les vêtements et équipements nécessaires.
- D'intégrer une gestion des bagages partagés (voyage en groupe, objets mutualisables).

Contraintes

- Ergonomie mobile : L'interface doit être conçue pour une utilisation simple, avec une navigation par swipe pour valider les items de la checklist.
- Adaptabilité : Prise en compte des prévisions météo actualisées en temps réel pour ajuster la liste.
- Personnalisation avancée : Ajout manuel d'objets
- Partage collaboratif : Un utilisateur doit pouvoir partager sa checklist avec ses compagnons de voyage et leur attribuer des objets à prendre en charge.

PetCare – Application de suivi santé pour animaux

Contexte

PetCare est une application qui permet aux propriétaires d'animaux de compagnie de suivre leur santé, planifier des rendez-vous vétérinaires et obtenir des conseils adaptés.

Scénario

“Mon chien a des symptômes étranges et je veux savoir si je dois consulter un vétérinaire.”

Objectifs

Définir un parcours utilisateur permettant :

- D'analyser les symptômes de l'animal grâce à un questionnaire interactif.
- D'obtenir une recommandation (surveillance, RDV vétérinaire, premiers soins).
- De prendre rendez-vous et stocker l'historique médical de l'animal.

Contraintes

- Expérience rassurante : Interface apaisante, lisible et pensée pour un usage rapide en situation de stress.
- Mode d'urgence : Accès direct aux vétérinaires de garde avec géolocalisation.
- Personnalisation avancée : Prise en compte de l'espèce, de la race et des antécédents médicaux.
- Gestion multi-animaux : Interface permettant de gérer plusieurs animaux avec des profils distincts.

EcoDrive – Application de conduite éco-responsable

Contexte

EcoDrive est une application mobile qui aide les conducteurs à adopter une conduite plus écologique en analysant leur comportement au volant et en proposant des conseils d'amélioration.

Scénario

“Je télécharge l'application pour faire mon premier trajet et optimiser ma consommation d'essence, réduire mon impact environnemental. ”

Objectifs

Créer un parcours utilisateur permettant :

- De suivre son comportement de conduite (accélérations, freinages brusques, consommation).
- D'obtenir un score écologique et des recommandations personnalisées.
- De comparer ses performances avec d'autres conducteurs et débloquer des récompenses.

Contraintes

- Feedback en temps réel : Interface minimaliste qui affiche des alertes et des recommandations en direct.
- Mode distraction minimale : L'application ne doit pas distraire le conducteur (notifications non intrusives).
- Gamification : Système de points, classements et défis pour motiver l'utilisateur.
- Analyse post-trajet : Résumé détaillé après chaque trajet avec des axes d'amélioration.

MoodMeal — Application de cuisine selon l'humeur

Contexte

MoodMeal est une application de recettes personnalisées qui propose des idées de plats en fonction de l'humeur, du temps disponible et des ingrédients déjà présents à la maison.

Scénario

“Je rentre chez moi sans idée de repas. J'ouvre l'application, choisis mon humeur du moment ('fatigué') et découvre des recettes rapides et réconfortantes adaptées à ce que j'ai dans le frigo.”

Objectifs

Définir un parcours utilisateur permettant :

- De sélectionner une humeur et obtenir une liste de recettes correspondantes.
- D'adapter les recettes selon les ingrédients disponibles.
- De suivre la préparation étape par étape de manière claire et fluide.

Contraintes

- Design centré sur la simplicité et la détente : aucune surcharge visuelle ni cognitive.
- Interface construite autour de grandes zones cliquables et de typographies confortables à lire.
- Palette de couleurs douces et émotionnelles, associées aux différentes humeurs.
- Parcours linéaire et fluide, avec retours visuels clairs à chaque étape (sélection, cuisson, fin de recette).