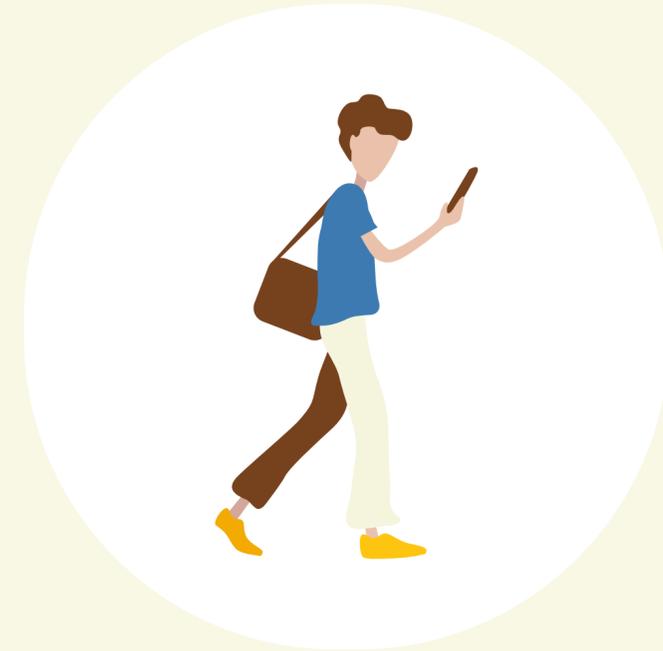


**Bonjour !**

**Jeune diplômé de 24 ans d'un master en Interactivité et UX Design, je suis à la recherche d'un poste d'UX Researcher / UX-UI Designer à Paris.**

**Mon objectif est contribuer à l'amélioration des expériences utilisateur et déterminer les bonnes pratiques.**



# Certifications



## User research

Mener une recherche utilisateur - **OpenClassrooms**

Audit UX - **OpenClassrooms**

Appliquez la psychologie au design - **OpenClassrooms**



## UX / UI Design

Créer et appliquez une charte graphique - **OpenClassrooms**

Créez des visuels avec Illustrator - **OpenClassrooms**

Perfectionnement Figma



User researcher pour l'association

**Tous Inclus**

# Mes domaines d'expertise



## User research

Vos utilisateurs au coeur de la stratégie. Recherche qualitative & quantitative, conception de vos personae de leur user journeys...



## UX Design

Optimiser votre univers digital pour vos utilisateurs. Diagnostic UX, wireframe UX et réflexion des fonctionnalités



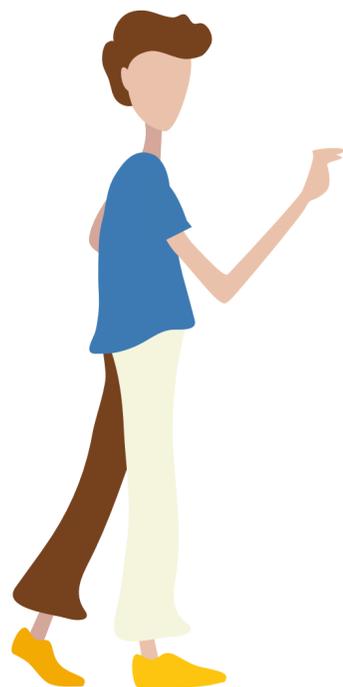
## UI Design

Le design au coeur de la stratégie. Refonte complète, conception de nouvelles fonctionnalités, maquettes et mockups tous devices.



## Développement

Du design à la mise en ligne de votre site. Développement de site web via CMS (Wordpress, Wix, Webflow)



# Projets

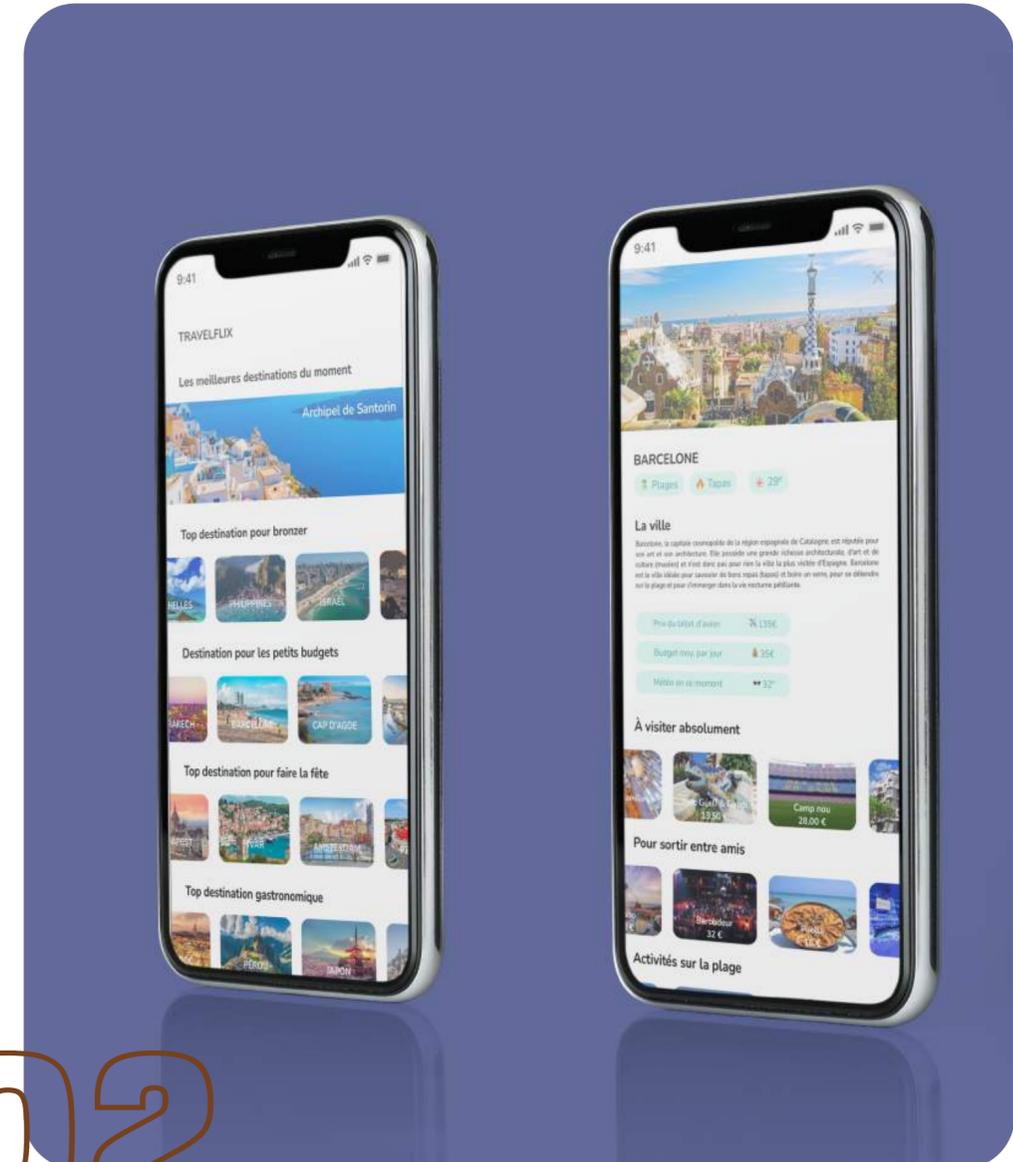
PROJET Speedys – SENSIBILISATION TROUBLES DYS

01



PROJET TRAVELFLIX – DÉPART EN VACANCES

02



Vous pouvez également consulter mon CV, projets et réalisations graphiques sur mon [site](#).



Lien vers le [dossier](#).

# 01

## Projet Speedys – sensibilisation des troubles “DYS”

L'objectif de ce projet est la création d'un produit visant à prévenir, compenser ou contrecarrer les déficiences, incapacités ou handicaps. Le manque de sensibilisation et de compréhension envers les troubles de l'apprentissage a été la principale motivation pour choisir ce sujet, mais aussi, les liens directs avec les personnes concernées.

De plus, notre projet vise à apporter un changement significatif en améliorant la situation des personnes concernées et de leur environnement.

User research

UX Design

UI Design

Prototypage

### Durée du projet

Projet d'année - 8 mois

# Projet Speedys – Sensibilisation

## Définir

Énoncé du problème  
Compréhension du sujet  
Objectifs



## Recherche

Recherche utilisateur  
Benchmark  
Observations  
Idéation



## UX Design

User Flow  
Solutions



## UI Design

Maquettes  
Prototype



## Résultat des recherches

Manque de sensibilisation et formation des enseignants  
Manque d'accompagnement face à ces troubles  
L'école est l'endroit le plus frustrant pour les enfants "DYS"

## Plan d'action

Créer une campagne de sensibilisation avec le DYS tour  
Créer un objet ou un service qui permet d'améliorer la situation des "DYS"

Processus et challenge

# Introduction

Mauvaises notes, commentaires méchants, **manque de confiance en soi, dépression**. Ces symptômes découlent des troubles de l'apprentissage, communément appelés "DYS", handicap répandu mondialement. Chaque membre de notre groupe connaît au moins **deux personnes dans son entourage** direct confrontées à ces défis, sans vraiment comprendre la signification des troubles de l'apprentissage et leurs implications.

## Pourquoi ce sujet ?

Le **manque de compréhension** et de **lien direct** avec les troubles de l'apprentissage a motivé notre choix d'en faire le thème central de notre projet.

# Recherches

Notre projet vise à **améliorer la situation** des personnes touchées et de leur environnement en identifiant les principaux défis par le biais d'une **étude sur le terrain**.

1

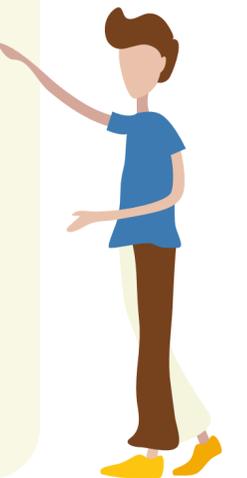
Définir le mot "DYS" pour une compréhension commune

2

Recherches sur les solutions existantes pour déterminer le domaine de déficience

3

Interroger les personnes concernées afin de clarifier l'objectif



# Recherche utilisateur

Les "DYS" sont des **troubles cognitifs** durables, engendrant des **dysfonctionnements** variables dans des domaines tels que le langage, l'écriture, le calcul, les gestes et l'attention.



La dyslexie (le plus connu) représente **80 %** des personnes souffrant d'un trouble de l'apprentissage. Trouble du langage écrit, provoque des difficultés à identifier les lettres, les syllabes ou les mots.

En grec, "DYS" signifie difficulté.

En médecine, il désigne la difficulté à acquérir une fonction.

Dans **40 %** des cas, un trouble s'accompagne souvent d'autres troubles (dyslexie/dyspraxie).

De **40 à 60 %** des enfants dyslexiques présentent des problèmes psychologiques, et **6 sur 10** ont été victimes de harcèlement à l'école. Les praticiens et les enseignants manquent de formation pour identifier et traiter ces troubles, entraînant des situations de stigmatisation et de harcèlement.

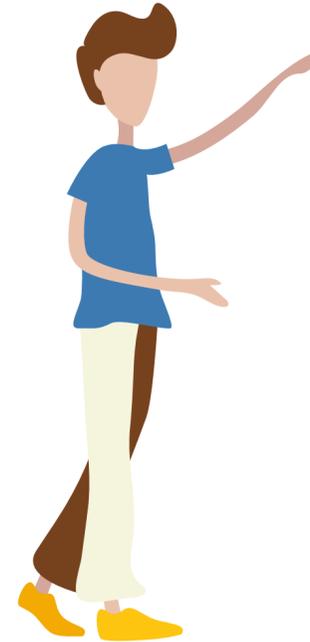
# Recherche utilisateur (Benchmark)

Diverses solutions sont disponibles pour aider les personnes souffrant de dyslexie, notamment **l'orthophonie** et la **sémiophonie**.

L'orthophonie cible les erreurs de lecture et d'écriture pour atténuer les impacts du trouble, tandis que la sémiophonie vise à surmonter les obstacles du langage chez ceux confrontés à des troubles tels que le retard de langage, la dyslexie et la dysorthographe.

## Objectif :

Un benchmarking a été réalisé pour identifier les produits déjà disponibles dans ce domaine.



**AIDODYS** est un outil de lecture pour les personnes souffrant de troubles cognitifs, de déficiences visuelles ou de troubles DYS.

**DYSVOCAL** comprend un module de reconnaissance vocale qui vous permet de dicter du texte. Parlez et le texte sera écrit sur la page. Il n'est pas nécessaire d'apprendre la voix et 24 langues sont possibles.

**ACTIVEBASE** stimule le système proprioceptif qui régule notre position dans l'espace et nos mouvements.

## Résultats :

Beaucoup de solutions déjà développées et il serait difficile d'identifier une nouvelle. Cependant, ces technologies permettent aux dys d'être **indépendants**, mais ne **permettent pas de s'améliorer**.

# Recherche utilisateur (Enquête)

La suite de notre recherche est le contact direct avec les personnes atteintes par un trouble d'apprentissage ou leur environnement.

## Points clés :

Recueillir un maximum d'informations sur les difficultés rencontrées par les "DYS". Pour ce faire, il a été nécessaire d'élaborer des questionnaires basés sur nos idées pour structurer les entretiens.

**Échantillon** : 10 personnes.

**Méthodologie** : Les personnes interrogées ont entre 18 et 61 ans et souffrent d'un trouble ou sont en relation avec une personne atteinte.

**Mode de collecte** : Questionnaires réalisés par appel téléphonique ou entretien physique.



# Recherche utilisateur (Questionnaire)

1. Quel est votre trouble DYS?
2. Depuis combien de temps savez-vous que vous avez ce trouble?
3. Comment avez-vous découvert que vous souffriez de ce trouble?
4. Quel est l'impact de ce trouble sur votre vie quotidienne ? (3 cas concrets)
5. Quelles sont les solutions qui vous aident dans votre vie quotidienne ?
6. Avez-vous des difficultés particulières avec les technologies numériques ? Par exemple, avec les sites internet des administrations, les impôts, etc, dans la recherche d'informations en général?
7. Connaissez-vous les différents outils qui peuvent vous aider dans le monde numérique (par exemple, la police spécialisée) ?

Ébauche de l'un des questionnaires, destiné à une personne atteinte

## Tableau d'entretiens :

respondent interview in the appendix	Affected directly/ indirectly	Age	Type of disorder	Intensity of the disorder	Current status	Means of detection of disorder	Main problems encountered	How support
interview 1	directly	22	Dyscalculia	high	Student	End of primary school thanks to a friend	Logical questions, math in general	Family and teachers from a math institute
interview 2	directly	22	Dyslexia and dysorthographie	medium	Student	Primary school	Formulation of sentences	Family
interview 3	directly	44	Dyslexia and dysorthographie	medium	Teacher	In middle school thanks to teachers	Especially spelling	Spell Checker
interview 4	directly	61	Dyslexia	medium	Employee	Fairly late, adult	Confuses numbers a lot, finds it difficult to identify in space	
interview 5	directly	22	Dyslexia and dyscalculia	high	Student	Can't find speech therapist appointment thanks to the alert of a teacher	Reading aloud, academic delay	Inclined desk
interview 6	directly	22	Dyspraxia	high	Student	From can't until the start of college 2 years of diagnostics	Low concentration, eating slowly, locating oneself in space	Computer, occupational therapy for note taking, time time
interview 7	parent child dys	18	Dyspraxia	medium	Student		Course layout problem, dyspraxia not recognized as a disability	Family
interview 8	directly	50	Dyspraxia	high	Unemployed	Diagnosed late at age 23	coordination problems, trouble speaking and writing, getting dressed, folding clothes	Family Association for French foreigners dealing with mental disorders
interview 9	directly	18	All disorders except dysphasia	high	Student			Set to write messages
interview 10	indirectly / teacher	35	x	x	Teacher	x	x	Adapt their lessons

## Points clés :

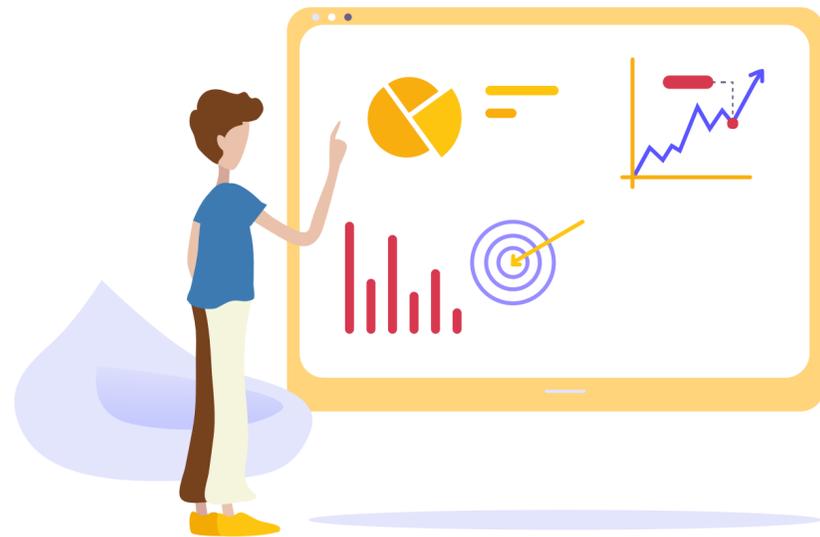
Faire le tri pour les éléments les plus importants.

faire une synthèse pour résumer de manière concise et organisée les principaux éléments de notre étude.

# Recherche utilisateur (Synthèse)

La **dyslexie** et la **dyspraxie** ressortent comme les troubles les plus courants, souvent diagnostiqués **pendant la scolarité** primaire par des enseignants. La reconnaissance tardive de ces troubles et leur prise en charge récente sont des aspects notables.

Les participants ont souvent rencontré des difficultés scolaires, influant sur leur parcours éducatif ou restreignant leurs options professionnelles.



1

Nos entretiens avec des enseignants révèlent une carence persistante dans la formation

2

Ne savent toujours pas comment prendre en charge les élèves présentant des troubles dys.

3

Les interrogées exprime le désir d'une meilleure reconnaissance de ces troubles, tant dans le milieu éducatif que professionnel.

## Recherche utilisateur (stakeholder Map)

Les Stakeholder Maps ont identifié les acteurs engagés dans la prévention et l'accompagnement des personnes souffrant de troubles des apprentissages.

Bien que notre étude se concentre sur les enfants dys, nous avons également consulté d'autres parties prenantes (**associations et spécialistes**) pour recueillir leurs avis sur l'organisation des actions.

### Points clés :

Centrer notre recherche sur les aidants, tels que les parents, les enseignants et les spécialistes (orthophonistes).

Contacteur une association.

Contact d'une association créée par des parents et des adultes dyspraxiques.

Le but est d'aider les personnes dans leurs démarches administratives, que la société les aide et prenne en compte leurs besoins.



### Résultat :

**Manque d'information** et **d'accompagnement** face à ces troubles. Une formation s'avère nécessaire.

L'école est l'endroit le plus frustrant pour les personnes DYS malgré les moyens mis en place tel que les accompagnateur d'élèves (AVS).

## Test utilisateur (psychologie)

Pour en comprendre les raisons, nous avons **reproduit une scène** où les élèves devaient accomplir une tâche d'abord individuellement, puis partager leurs résultats en groupe.

1

Pour chaque tour de notre expérience, nous avons choisi des personnes ne souffrant d'aucun trouble et leur avons donné des textes différents.

2

L'une a reçu un **texte normal**, l'autre un **texte simulant la dyslexie** et la troisième un **mélange des deux**. Nous avons pu observer les réactions des personnes face aux textes, ainsi que la réaction d'une personne DYS dans un tel environnement.

3

Au cours de nos différents tours, nous avons observé différents schémas de réaction, impactant l'individu seul et l'individu au sein d'un groupe.



### Résultats :

La lecture dyslexique génère un **fort stress** individuel, provoquant des réactions du **blocage à l'envie d'abandonner**. Collectivement, les participants dyslexiques éprouvent des difficultés de groupe, liées à des **retards et à la crainte du feedback**. Mise en place de stratégies d'**évitement**, comme l'utilisation des **réponses des autres**. Les réactions du groupe vont de la **moquerie** initiale à l'**empathie**, puis à l'**incompréhension** au fil des tours.

# Recherche utilisateur (personas)

Afin de mieux cibler les problématiques, nous avons créé quatre personas, établissant des profils distincts pour observer les conséquences de leurs troubles sur leur vie et leur entourage.

Persona :

**LUCAS [AFFECTED]**

**PERSONA**

**IDENTITY**

Lucas is dyspraxic

Status : College student  
Age : 14 years old

**PERSONALITY**

HUMBLE SMILING

FRIENDLY SPORTSMAN

"In basketball, I focus as much as I can so that my friends will want to keep playing with me."

**RELATION TO DYS DISORDERS**

His piano teacher detected his disorder at age 8.

Lucas was officially diagnosed by health professionals at age 10, after 2 years of testing.

Feels devalued because his teachers always say he doesn't try hard.

**CHALLENGING ACTIONS**

tie his shoes

throw a ball

to write

**FEELINGS ABOUT THE SITUATION**

frustrated

rage

incomprehension

**MOTIVATION**

Not feeling different at school.

**SOCIAL PROFILE**

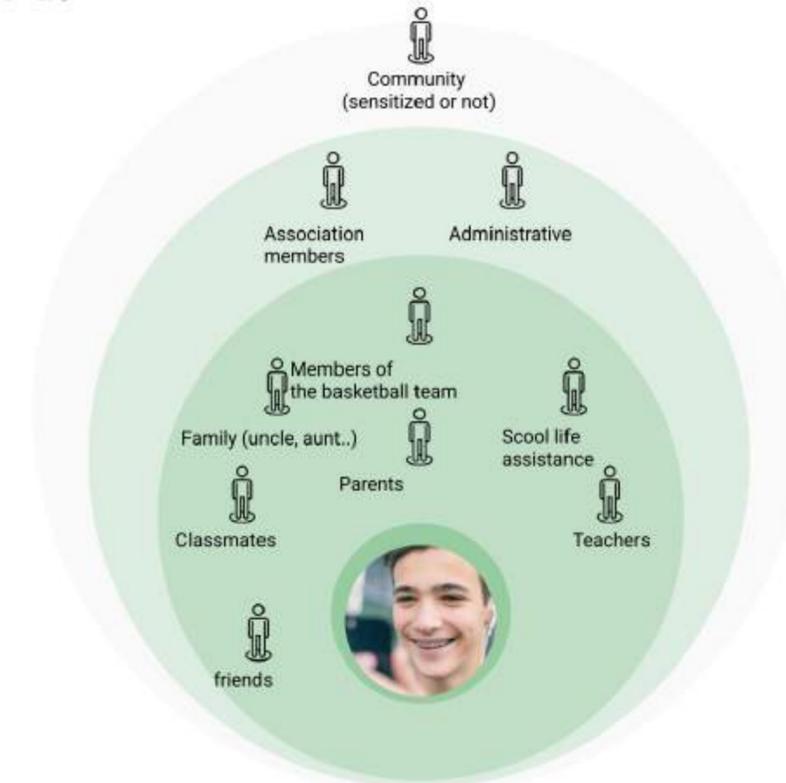
Education level: low to high

Knowledge of DYS: low to high

27

# stakeholder map

LUCAS [AFFECTED]



# Résultats :

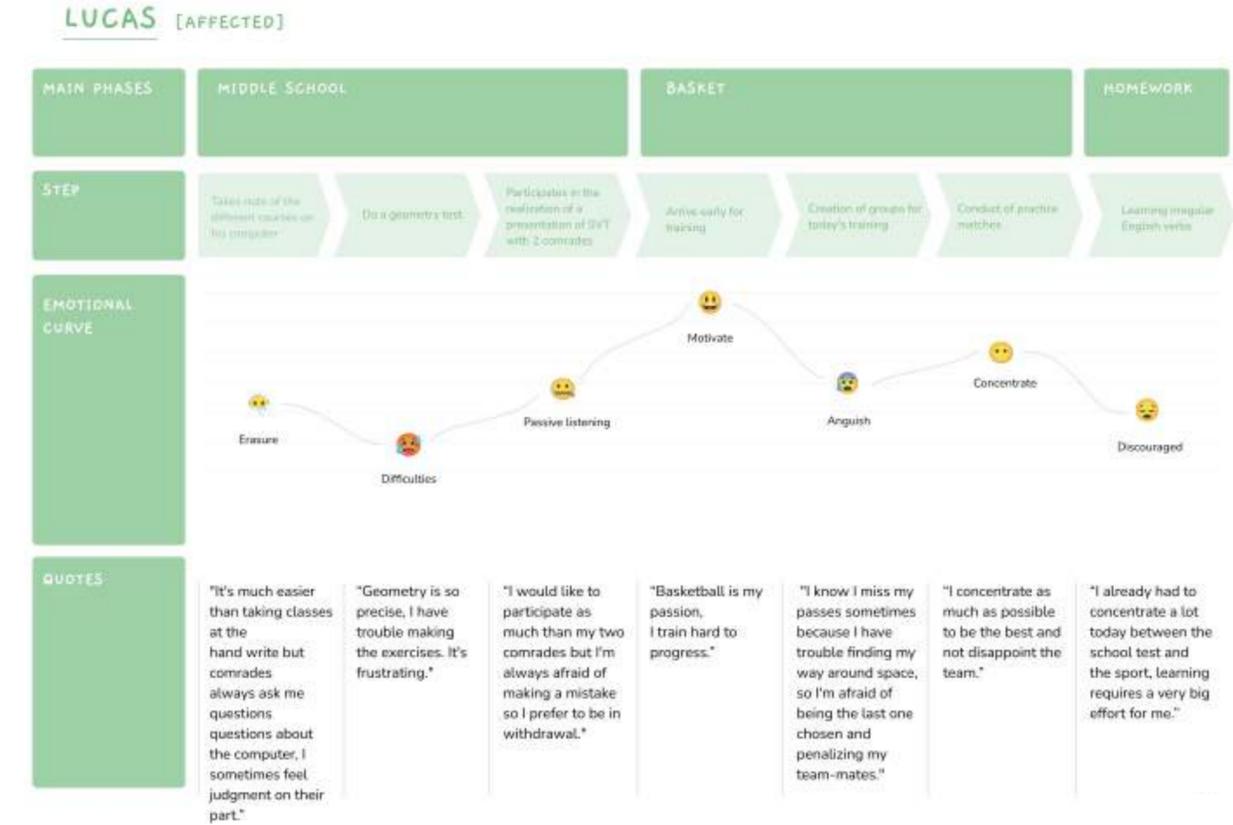
Notre persona, basé sur nos données de recherche, est une représentation fictive et détaillée d'un enfant de 14 ans atteint de dyspraxie. La carte des parties prenantes, quant à elle, dépeint son cercle proche, incluant parents, classe, amis.

# Recherche utilisateur (personas)

## Empathy map :



## Experience map



## Résultats :

La carte d'empathie révèle les **frustrations et besoins** de Lucas, notamment en matière d'accompagnement et d'information sur la dyspraxie. En parallèle, la carte d'expérience exprimera les **émotions** de Lucas **face à des situations** spécifiques liées à son trouble.

# Recherche utilisateur (personas)

Persona :

### CHRISTOPHE [CAREGIVER]

**IDENTITY**



Status : school teacher  
Age : 33 years old

**PERSONALITY**

PEDAGOGUE BENEVOLENT  
DEVOTED PATIENT

**RELATION TO DYS DISORDERS**

Christophe has **no real knowledge under dys disorder**.  
He did not have any training on DYS during his studies.

He wants to **adapt his courses** to best facilitate the learning of DYS children.

**CHALLENGING ACTIONS**

- adapt its courses
- detect a disorder
- relationship with parents

**FEELINGS ABOUT THE SITUATION**

- curious
- determination
- frustration

**MOTIVATION**



Have better knowledge and adapt your courses

**SOCIAL PROFILE**

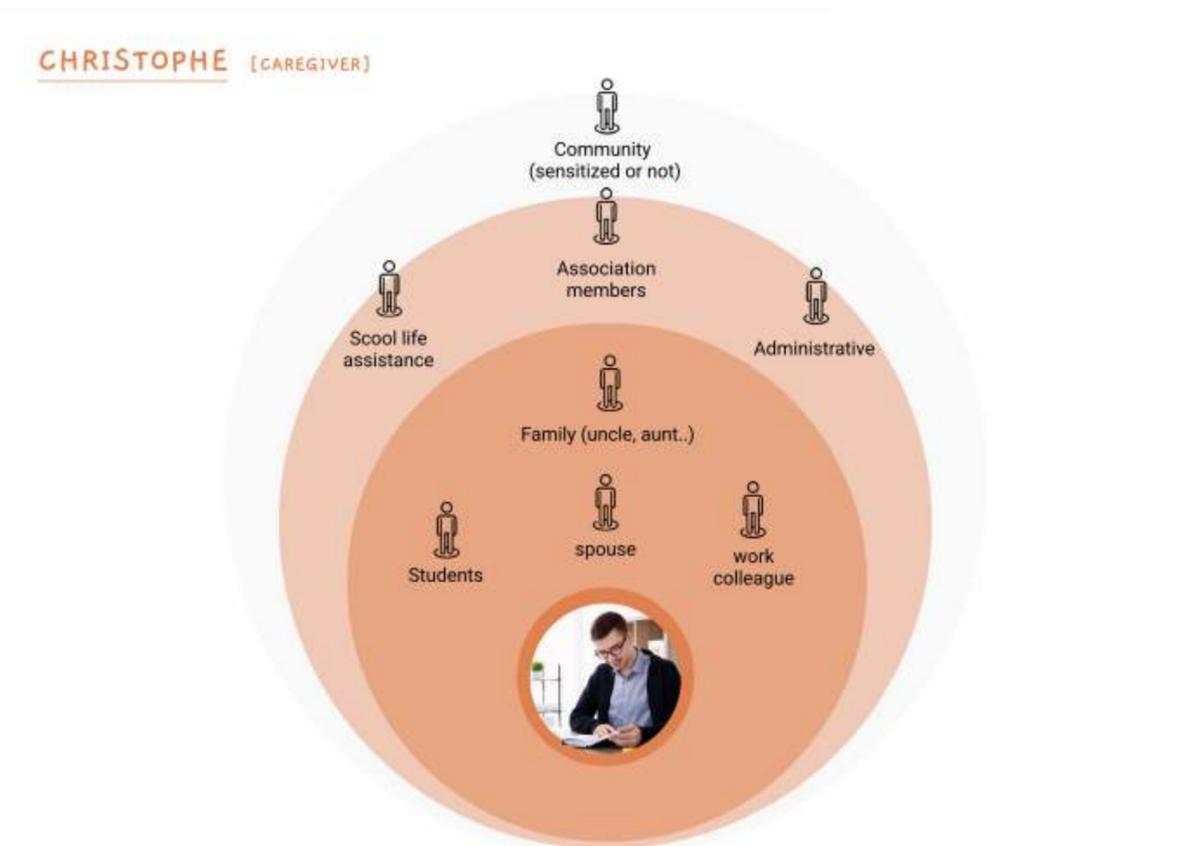
Education level: low to high (slider at high)

Knowledge of DYS: low to high (slider at low)

**QUOTE:** "Living together is an essential pillar"

31

## stakeholder map

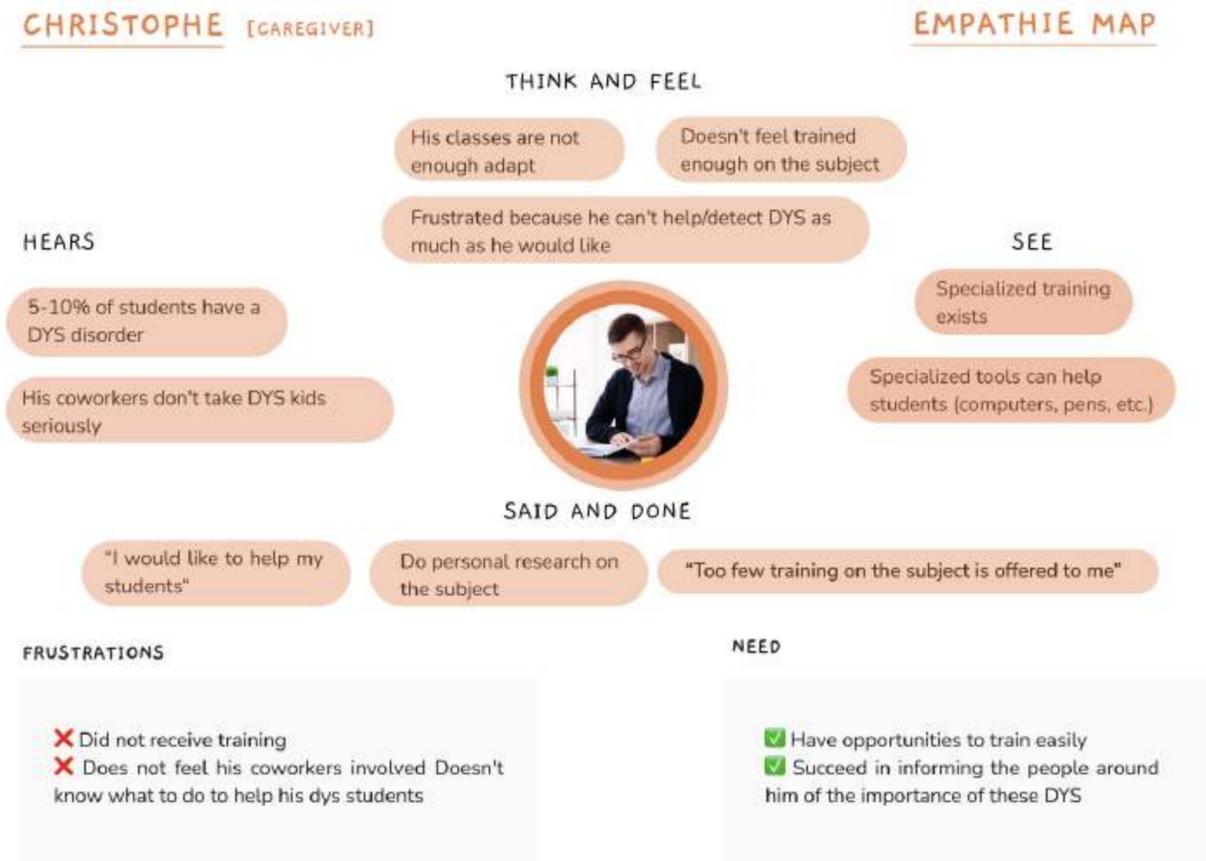


## Résultats :

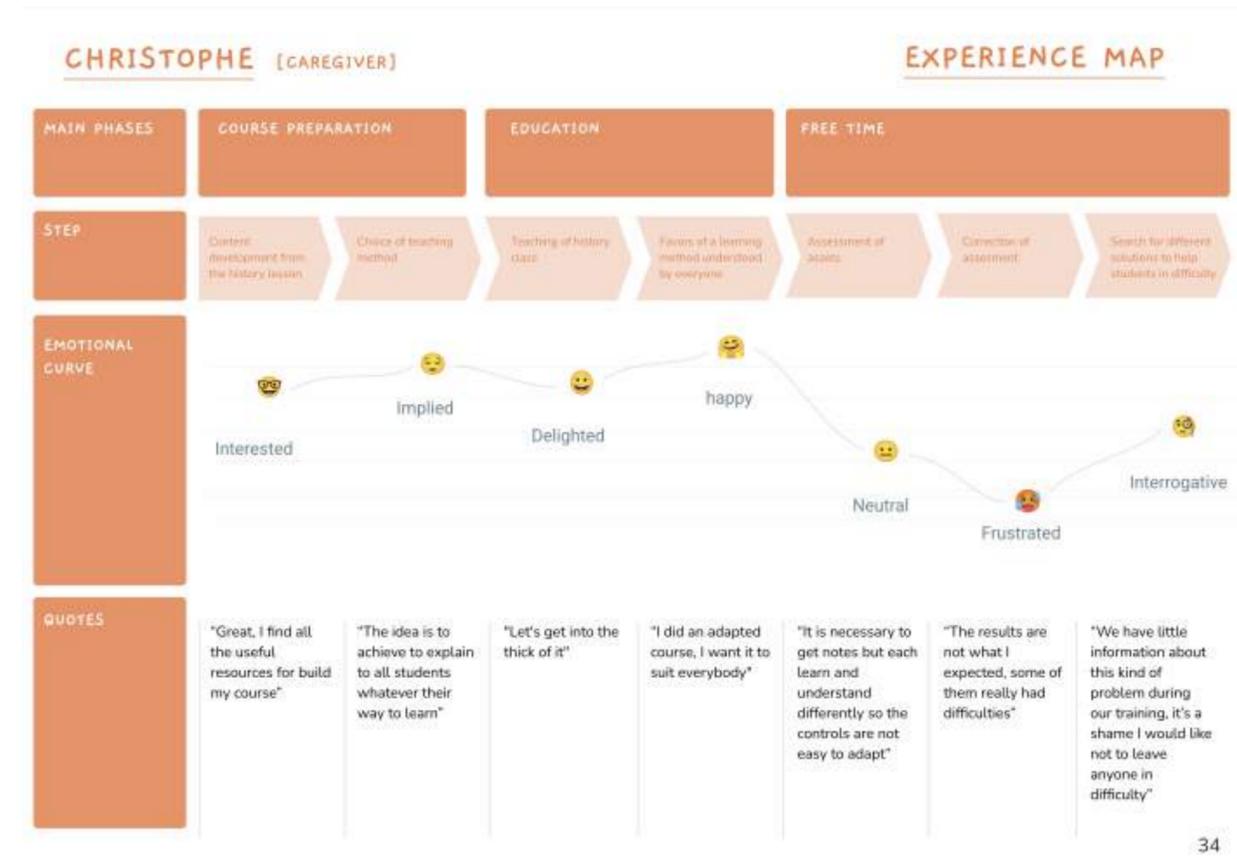
Christophe, notre deuxième persona, représente un professeur désireux d'**approfondir sa compréhension des troubles dys** pour les intégrer dans ses cours. Son cercle proche est principalement constitué de **ses élèves**.

# Recherche utilisateur (personas)

## Empathy map :



## Experience map



## Résultats :

La carte d'empathie souligne le **manque d'information** sur les troubles dys et le **besoin de formation**. Ces expériences suscitent parfois une **frustration** liée à l'incapacité de réagir correctement.

## Proposition de valeur

**Comment sensibiliser efficacement les enseignants et le grand public à l'existence et à l'importance des troubles DYS pour améliorer leur détection ?**

Pour atteindre nos objectifs et développer des solutions, nous mettrons l'accent sur deux axes : **la sensibilisation et la formation.**

### Points clés :

Mener des **campagnes de sensibilisation** dans les entreprises, les écoles, les lieux publics avec des affiches et sur les réseaux sociaux.

Plus de 7 millions de français sont touchés par les troubles Dys



### Résultat :

Intégrer des **chiffres clés** dans les campagnes pour illustrer la prévalence des troubles DYS. Mettre en avant des **témoignages** pour susciter une réponse émotionnelle.

**Promouvoir des outils** bénéfiques pour les DYS dans l'apprentissage et la vie quotidienne, tels que des typographies adaptées.

Organiser des **événements** (salons, conférences, spectacles) pour accroître la sensibilisation aux troubles DYS.

Dans nos entretiens, nous avons eu l'opportunité de participer à des réunions sur la dyspraxie.

La sensibilisation aux troubles DYS est cruciale pour **comprendre les défis** qu'ils rencontrent dans leur vie et savoir comment leur apporter une aide efficace.

# Idéation

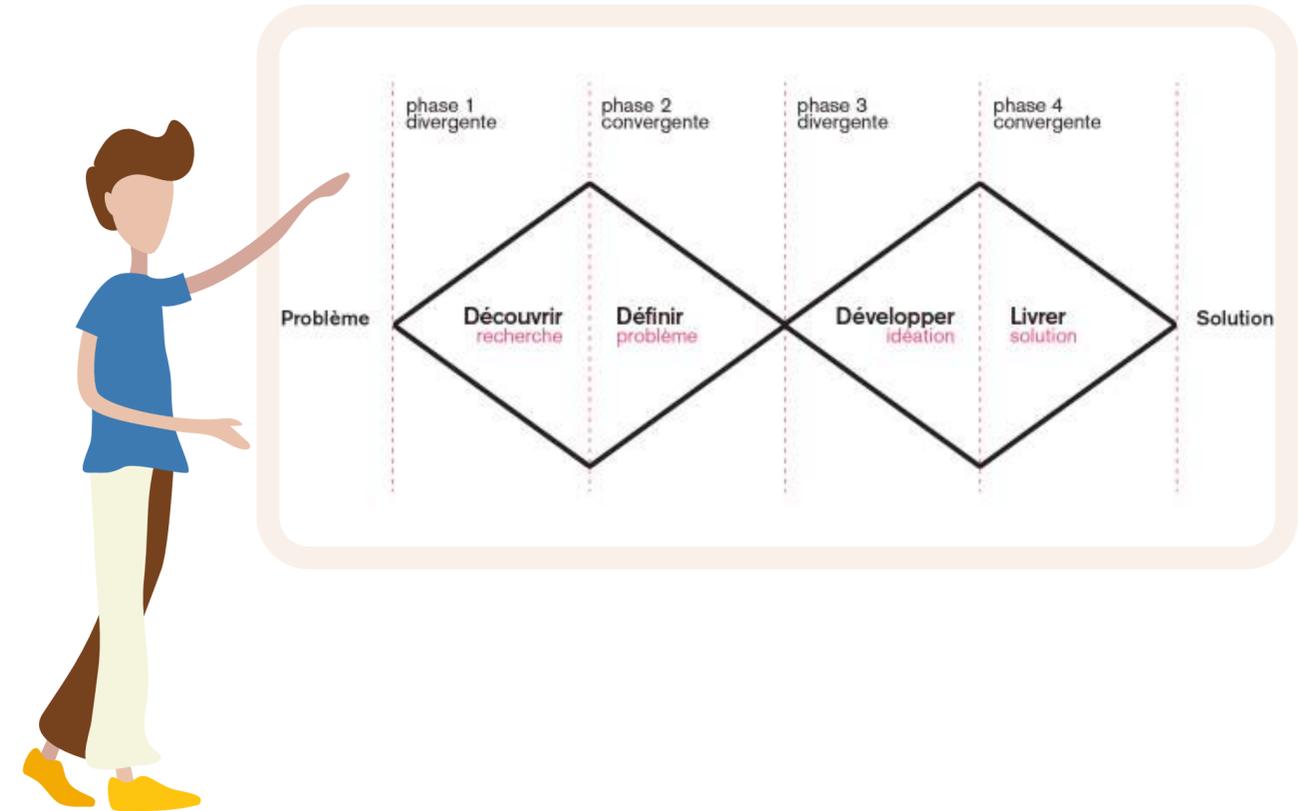
Notre objectif actuel est de dériver des solutions à partir des résultats de notre recherche sur les utilisateurs, en étant actuellement dans la phase d'**idéation de notre prototype**.

Le principal problème identifié durant notre recherche est le **manque de sensibilisation** aux troubles dys dans la communauté, et nous cherchons à trouver une solution pour atténuer, voire éliminer, ce problème.

## Points clés :

Trouver une solution à ce manque d'information.

Manque de sensibilisation des gens.



# Benchmark

En discutant avec des professionnels, enseignants et parents, nous avons constaté qu'ils n'ont **jamais été informés sur les troubles dys au cours de leur carrière**, limitant notre apprentissage.

Informers ces acteurs pour changer l'état actuel, car leur connaissance des troubles dys peut inspirer les enfants et améliorer le comportement, **réduisant ainsi le harcèlement moral**.

## Objectifs :

Benchmark de solution de sensibilisation.

Jeux physiques et digital, livres...

remier benchmark des solutions existantes pour sensibiliser aux troubles dys. Nous avons constaté que peu de solutions sont actuellement disponibles, ce qui nous a amenés à élargir notre recherche aux solutions de sensibilisation aux handicaps en général.

**CLEFS DES DYS** est un jeu pour sensibiliser aux différents troubles dys et expliquer leurs conséquences dans la vie quotidienne (à partir de 8 ans).

**JEU DE L'OIE DES DYS** Permet de sensibiliser aux difficultés rencontrées par les porteurs de troubles cognitifs spécifiques tout au long de leur vie. Certaines cases représentent un obstacle ou une difficulté qui empêche les DYS d'avancer.

**DOLL** Poupées présentant les caractéristiques physiques des enfants atteints du syndrome de Down. Elles sensibilisent les enfants à la différence en incluant la notion de handicap de manière naturelle dans des situations de jeu.



# Brainstorming

Nous avons constaté un manque de solutions dans la catégorie "jeu physique" pour les troubles dys, nous avons donc choisi de combler cette lacune.

Notre jeu, inspiré de "Jungle Speed", intègre une sensibilisation aux troubles dyslexiques en tenant compte des déficits associés.

## Objectifs :

Idée basé sur un **jeu existant**.

Choix des troubles dyslexiques pour notre jeu.

Mise en place d'une campagne de sensibilisation.

## Jungle Speed



# DYS tour concept

Création d'une **association de sensibilisation** aux troubles dys avec un tour en van à travers la France pour toucher divers publics.

Arrêts prévus dans les **écoles**, les universités et d'autres lieux centraux des **différentes villes**.

## Points de sensibilisation :

Distribution de flyer dans les villes et en ligne.

Expliquer le fonctionnement les points d'arrêts de la tournée de sensibilisation.



# SPEEDYS

Le jeu "Speedys" vise à modifier les perceptions en faisant **vivre aux joueurs les défis des personnes dyslexiques**. Il met en évidence l'importance du temps et de la compréhension face aux obstacles spécifiques rencontrés par ceux qui souffrent de troubles dys.

## Le logo :

Notre logo vise à sensibiliser les joueurs dès le début en reflétant les défis des personnes dyslexiques, avec des **lettres en mouvement** représentant un **texte vu par une personne dyslexique**.

## Choix graphiques :

Spe<sup>e</sup>dys Spee<sup>d</sup>dys  
SP<sup>e</sup>eedys

Final choice

Sp<sup>e</sup>eedys

Spe<sup>e</sup>dys



# SPEEDYS (Packaging)

Création d'une boîte personnalisée comprenant des jetons imprimés en 3D et laminés avec différentes images pour enrichir le design du jeu.

## Packaging :



## Règles du jeu :

**Speedys**  
Are you able to identify all the words?

Number of players: 2 to 6      Age: from 7 years old  
Duration: about 15min

**Content:**  
100 word cards      25 picture tiles

**Introduction:**  
Speedys is a card game where the players have to match the cards with the identical word and take the corresponding picture tile as fast as possible. The challenging part is the spelling of the words which will put the players in the shoes of a dyslexic person and thus make them understand which difficulties persons suffering from dys disorders encounter.

**Preparation:**  
Shuffle the cards and distribute them evenly among all the players face down; this is the "hidden deck". Place all the picture tiles face up in the centre of the table.

**Game Play:**  
The youngest player starts. The other players follow, clockwise from the first player.

The player turns over a card from their hidden deck and places it in front of themselves to create their "visible deck". When the card is turned over, it should be done so that it is turned facing away from the player, so that this player does not have an unfair advantage through seeing the card first.

On the next turn, the player places their new card on this visible deck, so that only the last card is visible.

When a card is placed on the visible deck, if the word on it is identical to a word already present on another deck, any player can try to take the corresponding picture tile. Once the picture tile has been taken by a player, this player must say the word out loud for the round to be won.

An identical word does not mean that the word has to be spelled identically. It is up to the players to identify the word on the cards and to compare them with each other. To simplify the game, the first letter is always kept.

Example: The word Crocodile is present on two visible cards, it is written Crocodile on one card and Cridcooe on the other, it is time to take the picture tile representing a crocodile and to call out loud "Crocodile".

The first player to take the picture tile and say the word wins all the visible decks on the table, shuffles the cards received and slides them face down under their hidden deck. They then start a new round by turning over the first card of their hidden deck.

**Penalties:**  
There are 3 types of errors:  
- Taking the wrong picture tile  
- Taking the right picture tile without having found the word and therefore not being able to call it out loud  
- Saying the word before taking the picture tile

The penalty is the same for each of these situations: the player must give one card to each other player around the table.

**Elimination & Gameover:**  
If a player's hidden deck is empty but they still have cards in their visible deck, they can still participate; they simply cannot turn over any more cards on their turn. As soon as a player has no cards left in either their hidden deck or their visible deck, the player is eliminated.

The game is over when a player has won all the cards. They are declared the winner.

## SPEEDYS (versions et retours)

Au fil des versions, des modifications ont été apportées. Nous avons opté pour **25 tuiles d'images**, avec **3 cartes mots** distinctes pour chaque tuile. Les mots sont écrits dans **plusieurs directions** sur la carte pour égaliser les chances de lecture. Il est essentiel de **dire le mot** pour valider la victoire, car détecter deux cartes similaires ne garantit pas la compréhension du mot.

### Pénalités :

Des pénalités sont prévues dans le jeu : prendre la mauvaise tuile image, ne pas prononcer le mot à haute voix, ou prononcer le mot sans prendre la tuile image correspondante. En cas de non-respect de ces règles, le joueur doit donner une carte à tous les autres joueurs.

### Retours :

Les retours suggèrent d'**ajuster la police** sur les cartes et de réduire le nombre de cartes à la moitié des joueurs pour **favoriser la probabilité** de mots identiques. Des tests sont nécessaires pour déterminer le seuil à partir duquel la probabilité devient insuffisante, nécessitant une adaptation du jeu.



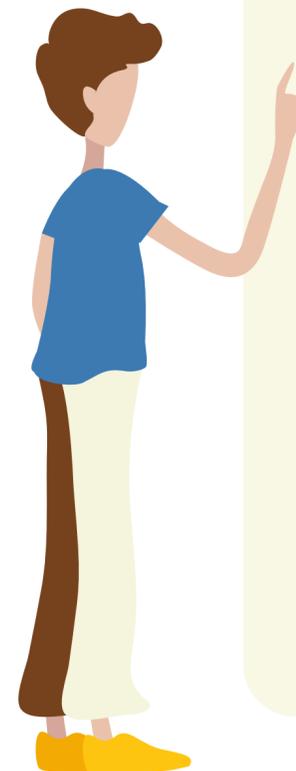
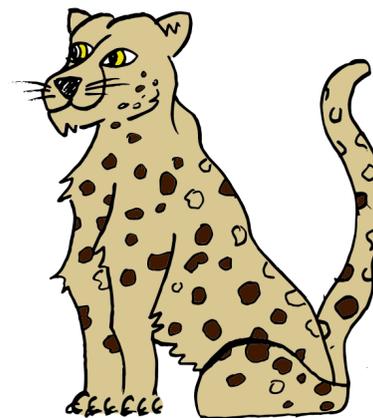
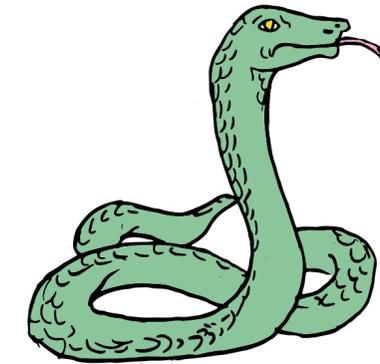
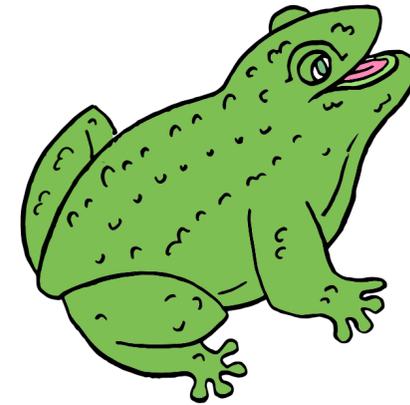
## Conclusion

L'objectif de Dystour, en particulier avec Speedys, est de **sensibiliser un large public** à la dyslexie et aux troubles dys. À travers ce jeu, nous visons à **illustrer les défis quotidiens** et à **changer les perceptions** envers les personnes dyslexiques.

Speedys aspire à être à la fois un jeu de société divertissant et un lien entre les personnes dys et non dys.

À long terme, nous envisageons de répéter Dystour annuellement, de l'étendre à de nouveaux lieux comme des festivals, et de créer des variantes de Speedys pour d'autres troubles Dys (dyscalculie ou la dyspraxie).

## Direction Artistique :



# 02

## Projet travelflix – Départ en vacances

Ce dossier traite de la création d'un design d'une application mobile afin d'aider les gens dans leurs préparatifs en vue d'un départ en vacances, et plus spécifiquement dans le choix de leur destination.

User research

UX Design

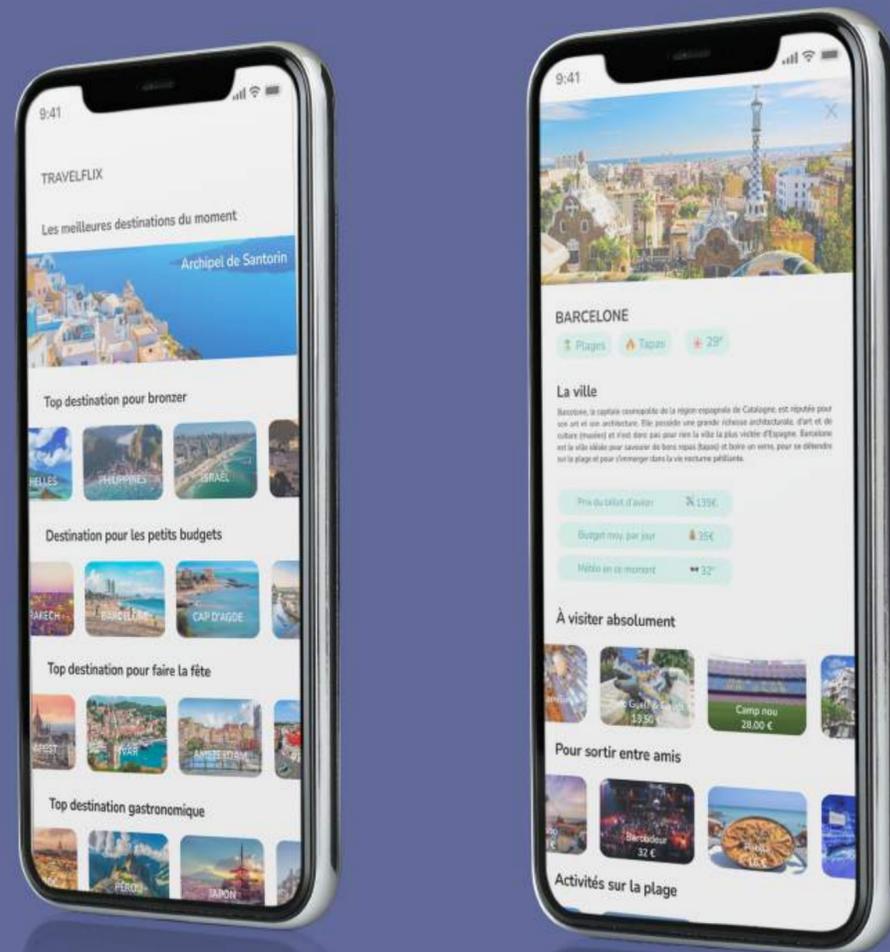
UI Design

Maquettes

### Durée du projet

Projet personnel - 2 semaines

Lien vers le [dossier](#).



# Projet travelflix – Départ en vacances



## Définir

Énoncé du problème  
Objectifs



## Recherche

Recherche utilisateur  
Benchmark  
Observations  
Idéation



## UX Design

User Flow  
Solutions



## UI Design

Maquettes



## Processus et challenge

### Résultat des recherches

60% des utilisateurs ont besoin de conseil dans le choix de destination  
Facteurs importants dans ce choix : Prix du voyage, météo, activités sur place  
Pas les mêmes besoin en fonction de l'âge  
Les utilisateurs veulent se détendre et découvrir de nouveaux pays  
22% des utilisateurs font tout à la dernière minute. Il serait intéressant des les aiguiller au mieux.

### Plan d'action

Créer une application simple d'utilisation pour les utilisateurs  
Interface type Netflix pour s'appuyer des modèles mentaux  
Utiliser des sections pour proposer une destination aux utilisateurs et non en fonction des recherches  
Regrouper par prix, météo, activités...

# Recherche utilisateur (Benchmark)

Un benchmark des solutions existantes me permet de ne pas réinventer la roue, et de potentiellement **détecter un manque**.

## Résultat :

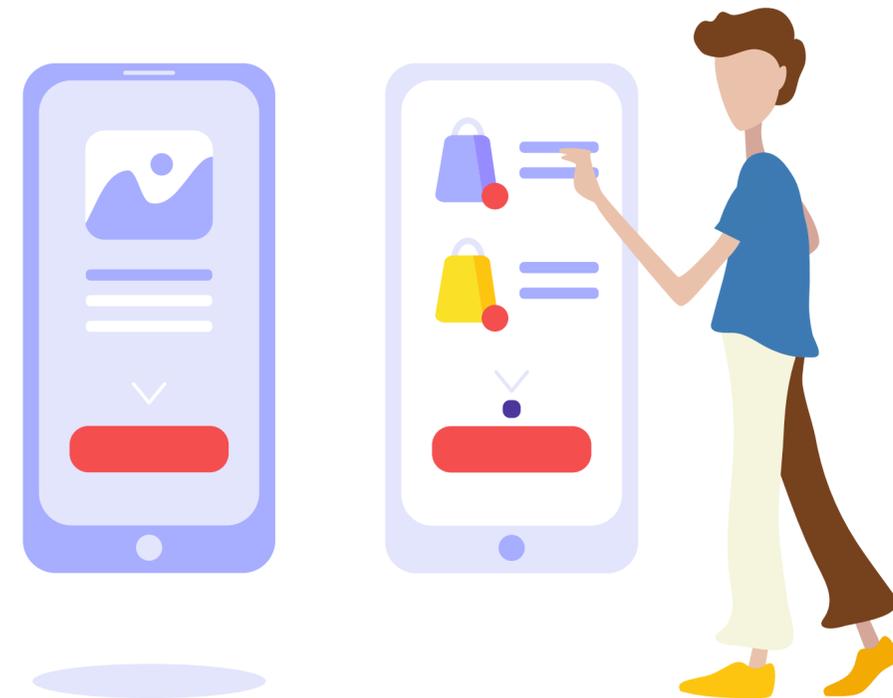
Ces applications permettent à l'utilisateur d'être plus autonome, et d'envisager plus sereinement son voyage. L'application que j'envisage doit leur permettre d'**appréhender leur voyage clé en mains**.



**Google Trips** : gestion des réservations Triplt:

**Triplt: Travel Planner** : pour ne rien oublier avant son départ

**Partirou.com** : Trouver sa destination



# Recherche utilisateur (Questionnaire)

La suite de ma recherche a été de contacter un maximum d'utilisateur pour **comprendre comment les gens organise (ou non) leurs vacances**.

Si certaines étapes sont stressantes pour eux, les éventuelles difficultés rencontrées, etc. afin de voir s'il y a des **problèmes suffisamment important** qui mériteraient d'être solutionné par une application.

## Points clés :

Comprendre les besoins

Apporter une plus value aux utilisateurs

**Échantillon** : L'enquête a récolté **78** réponses.

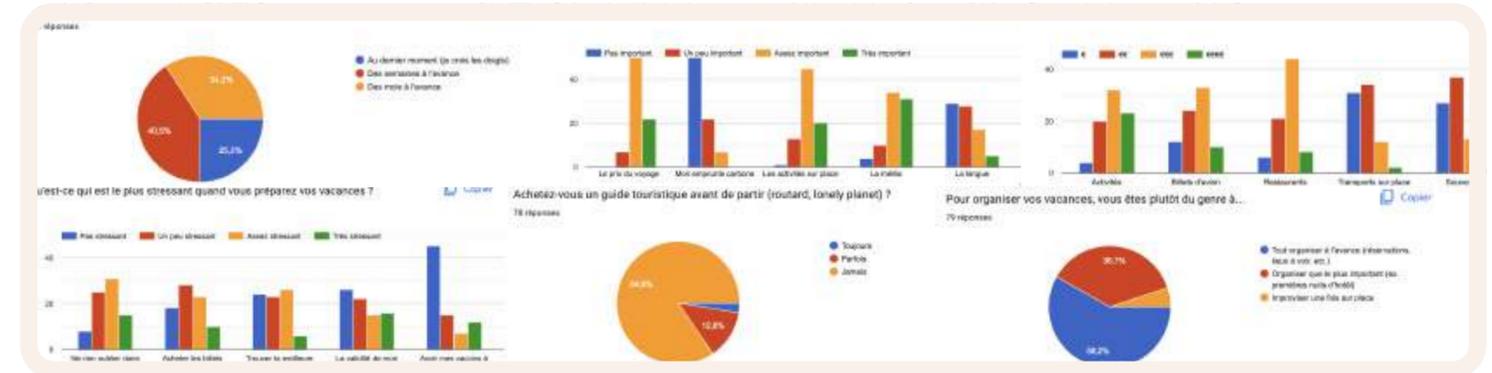
**Méthodologie** : Les personnes interrogées ont entre **18 et 50 ans**

**Mode de collecte** : Le questionnaire a été réalisé sur google forms

# Recherche utilisateur (Questionnaire)



1. Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?
2. Partez-vous souvent en vacances ?
3. Pour organiser vos vacances, vous êtes plutôt du genre à..
4. Comment choisissez-vous votre destination ?
5. Quand vérifiez-vous vos papiers d'identités ?
6. Quels sont les critères les plus importants pour choisir votre destination ?
7. Que cherchez-vous le plus dans vos vacances ?
8. Comment répartissez-vous votre budget ?
9. Qu'est-ce qui est le plus stressant quand vous préparez vos vacances ?
10. Autre chose de stressant quand vous préparez vos vacances ?
11. Achetez-vous un guide touristique avant de partir (routard, lonely planet) ?

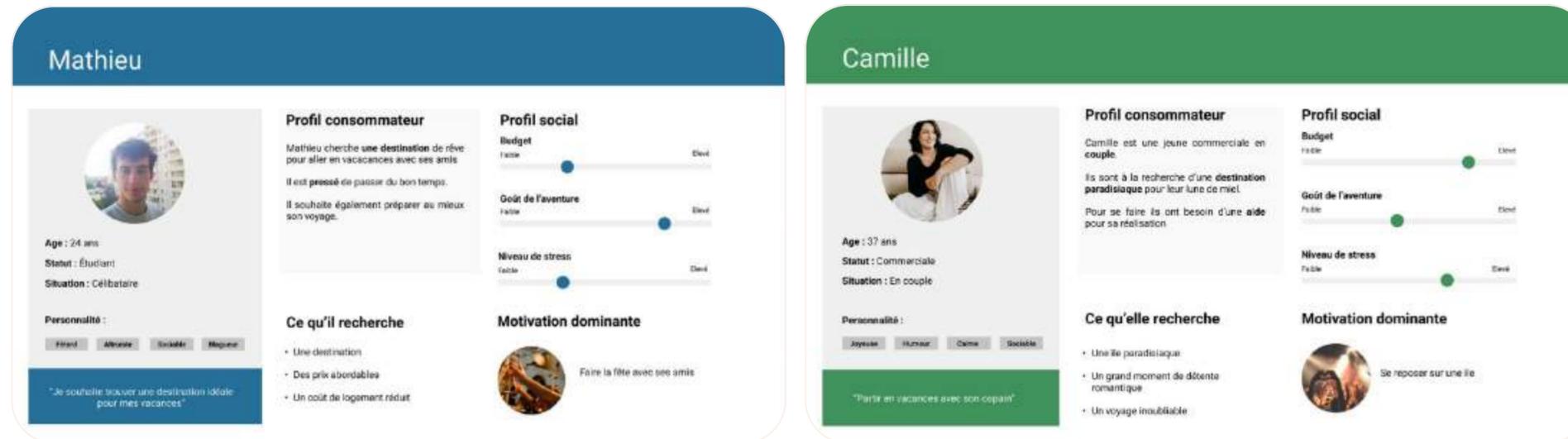


## Rapport des interviews :

**60 %** des utilisateurs ont besoin de conseils dans le choix de leur destination. De plus, plusieurs facteurs importants influent sur cette décision, **le prix du voyage, la météo et les activités** disponibles sur place.

**22 %** des utilisateurs planifient tout à la dernière minute. Il serait intéressant de les orienter au mieux. Il est important de souligner que les besoins varient en fonction de l'âge.

# Recherche utilisateur (Persona)



## Mathieu :

- Cherche une destination
- Facteur de prix et de budget

## Camille :

- Moment de détente
- Besoin d'une aide pour son voyage

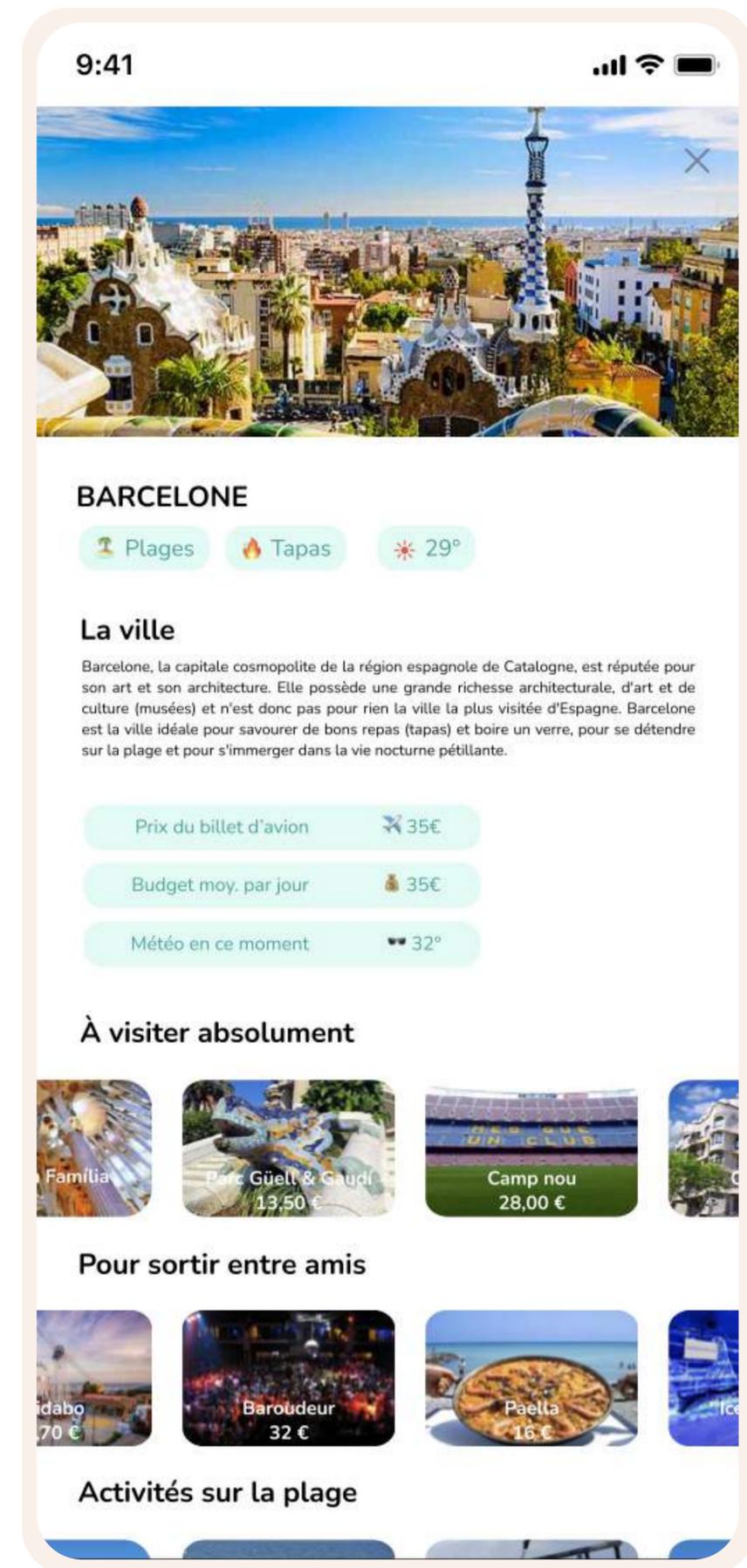
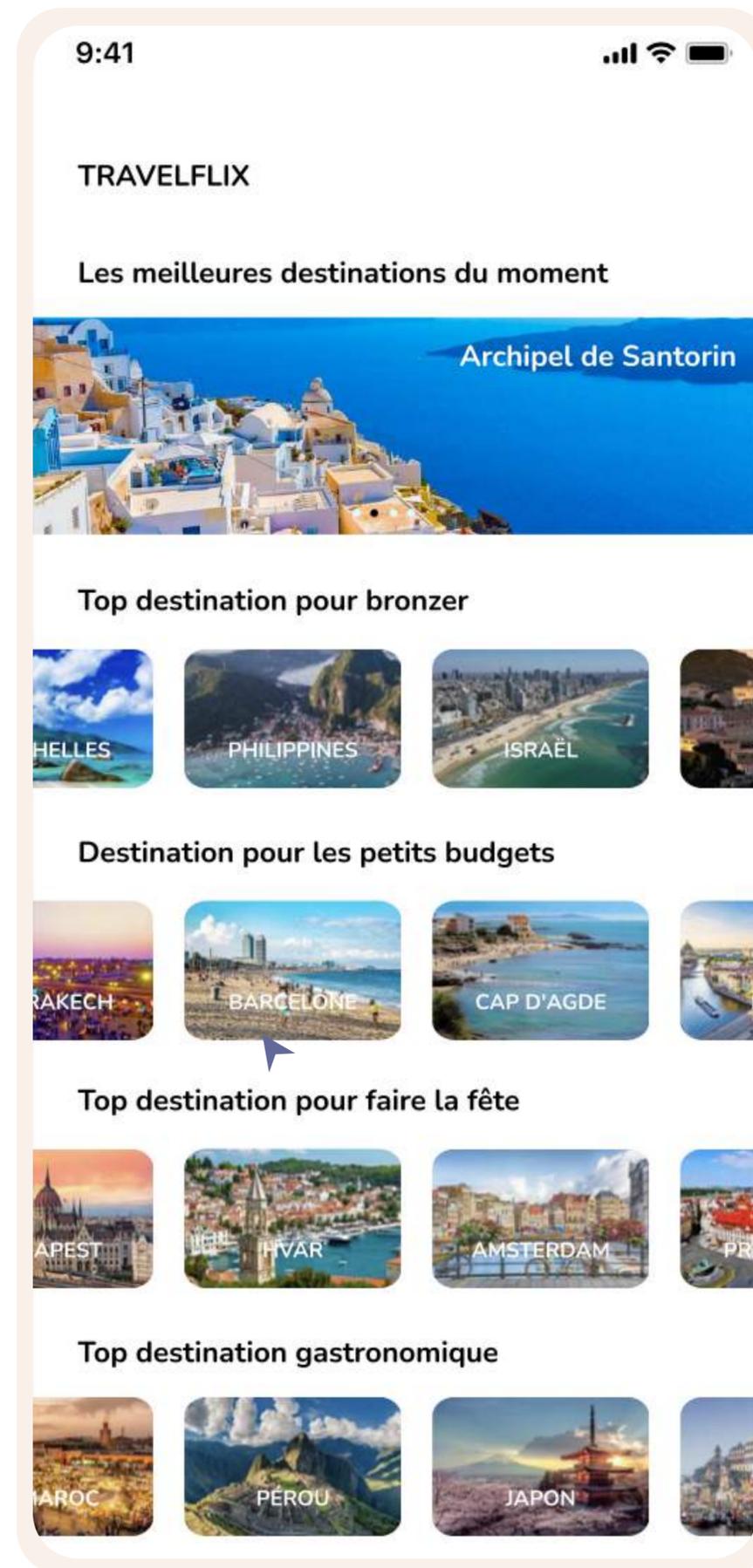
## Proposition de valeur

our la navigation, j'ai choisi une **interface similaire à celle de "Netflix"** pour sa simplicité, adaptée aux habitudes de notre persona. Elle se distingue par l'utilisation de **sections** pré-crées au lieu de demander aux utilisateurs de faire des recherches avec des filtres plus complexes.

Pour définir ces sections, j'ai pris en compte les critères essentiels pour nos cibles : **prix du voyage, météo, activité**. Une recherche approfondie pourrait révéler davantage de sections, par exemple en prenant en compte les activités préférées de notre cible.

# Maquettes

Création de maquettes sur iPhone, illustrant la page d'accueil et une destination saisie à partir des sections pré-crées.



# Mockup

